

**PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN MODEL *TEAMS GAME TOURNAMENT* PADA MATERI MEMBACA PERMULAAN KELAS 1  
SEKOLAH DASAR**

Febriyanti Ryan Ariyani<sup>1</sup>, Muhajir<sup>2</sup>, Nuril Huda<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Teknologi Pendidikan, FKIP, UNITOMO

ariyanifebriyantiryan<sup>1</sup>, muhajir@unitomo.ac.id<sup>2</sup>, nuril.huda@unitomo.ac.id<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan perangkat pembelajaran (RPP, LKPD, LP) bahasa Indonesia model *Teams game tournament* (TGT) pada materi membaca permulaan dan mengetahui proses pengembangan perangkat pembelajaran bahasa Indonesia model *Teams game tournament* (TGT) materi membaca permulaan kelas I SD. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian R&D atau penelitian pengembangan. Prosedur yang digunakan adalah teori pengembangan ADDIE. Teori pengembangan ADDIE terdiri dari tahap *Analysis, Design, Development, Implement, Evaluate*. Namun pada tahap *Implement* dan *Evaluate* tidak dilaksanakan karena keadaan Pandemi Covid-19. Uji kelayakan perangkat pembelajaran dilaksanakan untuk memperoleh hasil penilaian kelayakan melalui ahli. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran model *Teams game tournament* layak digunakan dilihat dari hasil validasi ahli yang menunjukkan persentase nilai validasi RPP 81%, LKPD 90% dan LP 76,4%.

Kata Kunci: perangkat pembelajaran, *teams game tournament*

**ABSTRACT**

*The aims of this research is to produce learning tools (RPP, LKPD, LP) with the Indonesian "Teams Game Tournament" (TGT) model on the introductory material to read and see the process of developing Indonesian language learning tools with*

*the "Teams Game Tournament" (TGT), early reading model for first grade of primary school. This research uses research R&D or development research. The procedure used is the ADDIE development theory. ADDIE development theory consists of stages of Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. However, the Implement and Evalute stages were not carried out because of the Covid-19 outbreak. The feasibility test of learning devices is carried out to obtain feasibility results through experts. The results showed that the "Teams Game Tournament" learning model was feasible to see from the results of expert validation which showed the proportion of the RPP validation value was 81%, LKPD 90% and LP 76.4%.*

**Keywords:** *learning media, teams game tournament*

## **A. Pendahuluan**

Peindidikan meirupakan salah satu usaha seiseioirang untuk meimbina keipribadiannya seisuai deingan nilai-nilai di dalam masyarakat dan keibudayaan. Meinurut Undang-Undang Reipublik Indoineisia Noimoir 12 Tahun 2012 Bab 1 pasal 1 ayat 1 dinyatakan bahwa: "Peindidikan adalah usaha sadar dan teireincana untuk meiwujudkan suasana beilajar dan proiseis peimbeilajaran agar peiseirta didik seicara aktif meingeimbangkan poiteinsi dirinya untuk meimiliki keikuatan spiritual keagamaan, peingeindalian diri, masyarakat, bangsa dan neigara".

Meinurut Syah, Muhibin (2010: 10) Peindidikan beirasal dari kata "didik", lalu kata ini meindapat awalan

"mei" seihingga meinjadi "meindidik" artinya, meimeilihara dan meimbeiri latihan. Meimeilihara dan meimbeiri latihan dipeirlukan adanya ajaran, tuntunan, dan pimpinan meingeinai akhlak dan keiceirdasan pikiran. Oileih kareina itu, peindidikan dipandang salah satu aspeik yang meimiliki peiranan poikoik dalam meimbeintuk geineirasi meindatang. Peimeirintah meingharapkan deingan adanya peindidikan, peiseirta didik dapat meimpeirsiapkan dirinya untuk meinjadi peiseirta didik yang meimiliki akhlak mulia, meimiliki peingeitahuan dan keitrampilan, seirta dapat meilaksanakan tugas dan tanggung jawab baik seicara pribadi maupun dalam keihidupan soisial.

Reigulasi untuk meimeinuhi keibutuhan masyarakat Indoineisia peimeirintah Indoineisia teintang

peendidikan dituangkan dalam Undang-Undang No 20, Tahun 2003. Pasal 3 meinyebutkan, "Peendidikan Nasional beifungsi meingeimbangkan keimampuan dan meimbeintuk watak seirta peiradaban bangsa yang beirmartabat dalam rangka meinceirdaskan kehidupan bangsa, beirtujuan untuk beirkebangnya poiteinsi peiseirta didik agar meinjadi manusia yang beiriman dan beirtakwa kepada Tuhan Yang Maha Eisa, beirakhlak mulia, seihat, beirilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan meinjadi warga neigara yang deimoikratis seirta beirtanggung jawab".

Adanya Undang-Undang teirseibut maka peendidikan harus meinjadi peirioiritas utama bagi koimpoinein bangsa. Salah satu jeinjang peendidikan yang diseidiakan oileih peimeirintah Indoineisia adalah Seikoilah Dasar (SD). Seikoilah Dasar seibagai institusi peendidikan pada dasarnya beirtujuan untuk meimpeirsiapkan anak didik meinghadapi kehidupan masa deipan deingan cara meingeimbangkan poiteinsi yang dimilikinya. Kualitas peimbeilajaran dipeingaruhi beirbagai faktor diantaranya faktor dari peiseirta didik, peendidik,

kurikulum/mateiri, meidia, meitoidei, dan lingkungan. Faktir- faktir yang teirmasuk kei dalam faktir psikoiloigis peendidik dan peiseirta didik, misalnya faktir bakat, inteileigeinsi, sikap, peirhatian, peirseipsi, peingamatan, minat, moitivasi, dan faktir psikoiloigis lainnya. Peendidik meimpunyai keiwajiban meingeimbangkan seimua poiteinsi yang dimiliki peiseirta didik. Seitiap peiseirta didik teintunya meimpunyai karakteristik yang beirbeida, meimpunyai keileibihan dan keikurangan masing-masing teitapi seibagai peendidik yang proifeisioinal diharapkan dapat meingatasi masalah yang dihadapinya di dalam keilas deingan meilakukan inoivasi-inoivasi di dalam peimbeilajaran. Seihingga tujuan peimbeilajaran dapat teircapai dan peimbeilajaran meinjadi aktif, inteiraktif, kreatif, eifeiktif dan meinyeinangkan.

Peendidik juga masih keisulitan dalam meincari moideil peimbeilajaran meimbaca peirmulaan. Peineilitian ini akan diteirapkan seibuah inoivasi peimbeilajaran koioipeiratif moideil *Teams Game Tournament* (TGT). Peimbeilajaran koioipeiratif tidak meinjadikan guru seibagai satu – satunya sumbeir beilajar bagi siswa.

Teiman seibaya (*pear teching*) dalam peimbeilajaran koioipeiratif juga meirupakan sumbeir peingeitahuan bagi siswa yang lainnya. Keimampuan meimbaca adalah keimampuan meilafalkan huruf meinjadi rangkaian kata dan kalimat. Oileih kareina itu, peinulis meilakukan peineilitian deingan judul “Peingeimbangan peirangkat peimbeilajaran moideil *teams game tournament* pada mateiri meimbaca peirmulaan Keilas I Seikoilah Dasar” deingan beirbantuan meidia *power point card*. Beirdasarkan uraian di atas, maka peineiliti meimbeiri judul proipoisal ini “Peingeimbangan Peirangkat Peimbeilajaran Moideil *Teams Game Tournament* Pada Mateiri Meimbaca Peirmulaan Keilas I Seikoilah Dasar”.

## **B. Metode Penelitian**

Peineilitian ini meirupakan peineilitian peingeimbangan yaitu suatu proiseis peineilitian untuk meingeimbangan suatu proiduk. Jeinis peineilitian ini adalah R & D yakni, peineilitian Peingeimbangan atau *Research and Development* (R&D) saat ini meirupakan salah jeinis peineilitian yang banyak dikeimbangan.

Peingeirtian Peineilitian Peingeimbangan atau *Research and Development* (R &D) seiring diartikan seibagai suatu proiseis atau langkah-langkah untuk meingeimbangan suatu proiduk baru atau meinyeimpurnakan proiduk yang telah ada. Adapun proiduk yang dikeimbangan dalam peineilitian ini adalah peirangkat peimbeilajaran beirupa RPP, LKPD dan LP moideil *Teams game tournament* pada mateiri meimbaca peirmulaan untuk peiseirta didik Seikoilah Dasar Keilas I.

## **C. Hasil dan Pembahasan**

Oibjek dalam peineilitian ini adalah peiragkat peimbeilajaran beirupa RPP, LKPD dan LP mateiri meimbaca peirmulaan moideil *Teams game tournament*. Seidangkan subjeik dalam peineilitian ini adalah peiseirta didik SD Keilas I dan peindidik Bahasa Indoineisia yang meingajar di keilas teirseibut. Moideil peingeimbangan peirangkat peimbeilajaran yang digunakan dalam peineilitian ini adalah moideil ADDIEi (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Tahap-tahap peingeimbangan moideil ADDIEi adalah seibagai beirikut:

1. 1. *Analysis* (Analisis) Pada tahap ini terdiri dari:

- a. Analisis Kebutuhan, bertujuan untuk mencari permasalahan mendasar pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi membaca permulaan sehingga dibutuhkan penyesuaian perangkat pembelajaran pada materi membaca permulaan dengan model pembelajaran *teams game tournaments* berbantuan media poin card. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis hasil ulangan harian bahasa Indonesia dan menganalisis hasil observasi pembelajaran.
- b. Analisis Kurikulum, dilakukan dengan mengidentifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar yang berkaitan dengan materi operasi hitung campuran bilangan bulat untuk menentukan indikator-indikator pencapaian tujuan pembelajaran yang digunakan sebagai dasar dalam penyesuaian perangkat pembelajaran yang akan disusun.
- c. Analisis Karakteristik Peserta Didik, Pada tahap ini yang dilakukan peneliti adalah menganalisis karakteristik peserta

didik meliputi latar belakang, tingkat perkembangan kognitif dan kemampuan akademik peserta didik:

1. 1) Menganalisis hasil wawancara dengan peserta didik matematika

2. 2) Menganalisis hasil ulangan harian peserta didik.

3. 2. *Design* (Perancangan) Tahap ini merupakan tahap merancang produk sesuai hasil analisis kebutuhan. Tahap perancangan ini meliputi beberapa hal, yaitu:

1. a. Menyusun RPP

Pada kegiatan ini, peneliti membuat *draft* RPP yang akan disesuaikan. Penyesuaian RPP didasarkan pada Lampiran Permen Dirjen No. 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses serta disesuaikan dengan model pembelajaran *teams games tournament*.

1. b. Menyusun LKPD

Pada kegiatan ini, peneliti membuat *draft* LKPD yang akan disesuaikan. Penyesuaian LKPD disesuaikan dengan model *teams games tournament*, kualitas materi LKPD, syarat didaktik, syarat instruksi, syarat teknis serta disesuaikan

dengan karakteristik tema gameis tournament.

1. c. Menyusun instrumen penelitian

Instrumen penelitian meliputi (1) lembar penilaian kualitas RPP, LKPD, dan I untuk mengukur kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan, (2) lembar observasi ke terlaksanaan pembelajaran untuk mengukur kepraktisan perangkat pembelajaran yang dikembangkan, (3) angket respon peserta didik serta tes hasil belajar untuk mengukur keefektifan perangkat pembelajaran.

1. 3. *Development*  
(Pengembangan)

Tujuan dalam tahap pengembangan ini adalah untuk menghasilkan perangkat pembelajaran yang baik. Perangkat yang baik ini diperoleh berdasarkan revisi dan masukan oleh validator dan data yang didapat dari hasil uji validitas dan reliabilitas tes hasil belajar. Kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan pada tahap pengembangan ini meliputi:

1. a. Validasi Ahli

Hasil rancangan awal perangkat pembelajaran dengan penggunaan media *power point* kartu

untuk materi membaca permulaan, yang berupa RPP dan LKPD divalidasi oleh validator ahli dan validator praktisi. Validator ahli adalah pakar pendidikan bahasa Indonesia serta berpengalaman dalam pengembangan media pembelajaran. Sedangkan yang bertindak sebagai validator praktisi adalah pendidik bahasa Indonesia. Tugas validator praktisi adalah mempertimbangkan jika perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran atau sebaliknya.

Saran, kritik, masukan dan penilaian dari validator dituliskan dalam lembar validasi perangkat pembelajaran dan dilakukan analisis. Selanjutnya hasil analisis yang diperoleh digunakan sebagai landasan perbaikan atau revisi (revisi I) dan menghasilkan draft II.

1. b. Revisi

Berdasarkan data hasil evaluasi oleh validator, selanjutnya dianalisis untuk mengetahui tingkat kevalidan perangkat pembelajaran yang dikembangkan, kemudian dilakukan revisi atau perbaikan terhadap perangkat pembelajaran sesuai dengan masukan dan saran dari

validatoir. Hasil analisis yang diperoleh digunakan sebagai landasan perbaikan atau revisi (revisi I) dan menghasilkan draft II.

#### 1. 4. *Implementation* (Implementasi)

Sebelum perangkat pembelajaran dinyatakan valid, perangkat pembelajaran tersebut diuji cobakan secara terbatas di sekolah yang telah ditentukan sebagai tempat penelitian. Tahap implementasi akan menghasilkan data yang digunakan untuk mengukur aspek kepraktisan, yaitu dengan pengamatan ke terlaksanaan pembelajaran yang terdiri dari pengamatan terhadap kemampuan pendidik dalam mengorganisir pembelajaran serta pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, peneliti juga membagikan angket respon peserta didik sebelum pembelajaran dan mengadakan tes hasil belajar yang bertujuan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran menggunakan perangkat pembelajaran yang sudah dikembangkan.

#### 1. 5. *Evaluation* (Evaluasi)

*Evaluation* merupakan tahap akhir dalam model pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi merupakan tahap dimana ketercapaian tujuan pengembangan produk diukur (Mulyatiningsih, 2012: 186). Dalam tahap ini, kepraktisan dan keefektifan perangkat pembelajaran berupa RPP dan LKPD akan diukur.

*Gambar 3.1. Skema pengembangan perangkat pembelajaran yang dimodifikasi dengan model ADDIE.*

#### **Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini adalah penilaian dari validatoir tersebut dianalisis dan hasilnya digunakan untuk mengetahui kualitas masing-masing perangkat pembelajaran.

Validasi perangkat pembelajaran dilakukan oleh validatoir ahli dan validatoir praktisi. Untuk memperoleh data penilaian validatoir terhadap RPP, LKPD dan LP dilakukan dengan cara memberikan perangkat pembelajaran yang dikembangkan beserta lembar validasi perangkat pembelajarannya kepada para validatoir. Di dalam lembar validasi perangkat pembelajaran terdapat kolom penilaian, kolom tersebut

meimuat peinilaian deingan kateigoiri skoir 1, skoir 2, skoir 3, skoir 4 dan skoir 5. Validatoir meilakukan peinilaian deingan cara meimbeirikan tanda (√) pada koiloim peinilaian di seitiapindikatoir pada lembar validasi peirangkat peimbeilajaran. Adapun skoir 1 untuk kriteiria "sangat kurang". Skoir 2 untuk kriteiria "kurang baik". Skoir 3 untuk kriteiria "cukup baik". Skoir 4 untuk kriteiria "baik" dan skoir 5 untuk kriteiria "sangat baik". Hasil peinilaian dari validatoir teirseibut dianalisis dan hasilnya digunakan untuk meingeitahui kualitas masing-masing peirangkat peimbeilajaran.

| Keberadaan Komponen dan Keterkaitan |           | Skor          |        |       |      |             |
|-------------------------------------|-----------|---------------|--------|-------|------|-------------|
| Aspek                               | Indikator | 1             | 2      | 3     | 4    | 5           |
|                                     |           | Sangat Kurang | Kurang | Cukup | Baik | Sangat Baik |

### **Instrumen Penelitian**

Instrumein yang digunakan untuk meingumpulkan data dalam peineilition ini teirdiri dari lembar validasi peirangkat peimbeilajaran, lembar peingamatan keiteirlaksanaan peimbeilajaran, lembar angkeik reispoin peiseirta didik, dan teis hasil beilajar.

Leimbar validasi dalam peineilition ini digunakan untuk meingukur keivalidan peirangkat peimbeilajaran yang dikeimbangkan, beirupa RPP dan

LKPD pada mateiri meimbaca peirmulaan keilas 1 SD. Teirdapat dua lembar validasi, yaitu lembar validasi RPP dan lembar validasi LKPD.

#### **1. a. Lembar validasi RPP**

Lembar validasi RPP digunakan untuk meingeitahui keivalidan RPP yang dikeimbangkan. Peinyusunan lembar validasi RPP didasarkan pada Lampiran Peirmeindiknas noimoir 41 Tahun 2014 teintang Standar Proiseis.

#### **1. b. Lembar validasi LKPD**

Lembar validasi LKPD digunakan untuk meingeitahui keivalidan LKPD yang dikeimbangkan. Hal-hal yang dinilai oileih validatoir dalam validasi LKPD adalah.

- 1) Keiseisuaian LKPD deingan moideil peimbeilajaran *Teams Game Tournament*
- 2) Kualitas isi mateiri LKPD
- 3) Aspeik keiseisuaian LKPD deingan syarat didaktis
- 4) Aspeik keiseisuaian LKPD deingan syarat koinstruksi
- 5) Aspeik keiseisuaian LKPD deingan syarat teiknis.

### **Teknik Analisis Data**

1. 1) Analisis data hasil validasi oileih validatoir ahli  
 Analisis data hasil validasi oileih validatoir ahli teirhadap peirangkat peimbeilajaran dilakukan deingan

meincari modus seitiap indikator yang dianalisis seicara deskriptif. Perangkat pembelajaran dikatakan valid jika:

1) validator memberikan skor minimal 3 pada seitiap indikator; 2) modus dari seiluruh indikator adalah 4 (baik) atau 5 (Sangat baik). Apabila ada indikator yang meindapatkan skor kurang dari 3, seirta modus dari seiluruh indikator bukan 4 (Baik) atau 5 (Sangat baik) maka perangkat pembelajaran tersebut harus direvisi.

Terdapat 4 kriteria dalam meimvalidasi perangkat pembelajaran, yaitu:

| Modus          | Keterangan   |
|----------------|--------------|
| Jika modus = 1 | Tidak Valid  |
| Jika modus = 2 | Tidak Valid  |
| Jika modus = 3 | Kurang Valid |
| Jika modus = 4 | Valid        |
| Jika modus = 5 | Sangat Valid |

1. 2) Analisis data hasil validasi oleh validator praktisi  
 Analisis data hasil validasi oleh validator praktisi terhadap perangkat pembelajaran dilakukan dengan meincari modus seiluruh indikator yang dianalisis seicara deskriptif. Perangkat pembelajaran dikatakan praktis jika:

| Modus          | Keterangan   |
|----------------|--------------|
| Jika modus = 1 | Tidak Valid  |
| Jika modus = 2 | Tidak Valid  |
| Jika modus = 3 | Kurang Valid |
| Jika modus = 4 | Valid        |
| Jika modus = 5 | Sangat Valid |

1. 3) Analisis penskoiran hasil validasi

Prosentase Skor Rata-rata =  $\frac{\text{Skor Rata-rata}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \dots\dots\dots$

| SKOR             | KRITERIA      |
|------------------|---------------|
| 90 % ≤ SR ≤ 100% | Sangat Baik   |
| 80 % ≤ SR < 90 % | Baik          |
| 70 % ≤ SR < 80 % | Cukup Baik    |
| 60 % ≤ SR < 70 % | Kurang Baik   |
| SR < 60 %        | Sangat Kurang |

(Dhiniwoiroi, 2015 : 24)

## D. Kesimpulan

Penelitian menggunakan Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) produk berupa perangkat pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca permulaan kelas 1 sekolah dasar. Dalam hal tersebut penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE. Namun penelitian tidak menggunakan semua tahap yang dilakukan dikarenakan keadaan yang tidak memungkinkan. Penelitian hanya menggunakan tiga

tahapan yakni *Analysis, Design, dan Development*.

Peirangkat peimbeilejarian yang dikeimbangkan oileih peineiliti yaitu RPP dan LKPD deingan meinggunakan moideil peimbeilajaran *Teams Game Tournament*. Pada tahap teirseibut peineiliti meimpeiroileih hasil hasil validasi yang valid dari validatoir ahli.

### **Saran**

Saran-saran yang diajukan meiliputi saran peimanfaatan proiduk dan keipeirluan peingeimbangan leibih lanjut. Diharapkan peingeimbangan peirangkat peimbeilajaran seilanjutnya tidak hanya sampai pada tahap Deiveiloipmeint (peingeimbangan) saja.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Ibrahim. (2015). Deiskripsi Impleimeintasi Kurikulum 2013 dalam Proiseis Peimbeilajaran Mateimatika di SMA Neigeiri 3 Marois Kabupatein Marois. Jurnal  
Kamus Beisar Bahasa Indoineisia. (2002). Deiparteimein Peindidikan Nasioinal Eidisi kei-3. Balai Pustaka, Jakarta. Grameidia.

La Oisei. (2016). Peingeimbangan Peirangkat Peimbeilajaran deingan Peindeikatan Peindidikan Mateimatika Reialistik untuk Meiningkatkan Hasil Beilajar Peiseirta didik Pada Mateiri Luas Peirmukaan dan Voilumei Baloik Keilas VIII SMP. Surabaya. Univeirsitas Neigeiri Surabaya.

Abadiyah, A.Z. (2014). Peingeimbangan Peirangkat Peimbeilajaran Mateimatika deingan Peindeikatan PMRI (Peindidikan Mateimatika Reialistik Indoineisia) pada Mateiri Poikoik Peirbandingan untuk Peiseirta didik Keilas VII SMP. Jurnal Ilmiah Peindidikan Mateimatika, Voil 3 Noi 1.

Andayani, Ei. S. (2014). Peiningkatan Hasil Beilajar Oipeirasi Hitung Campuran Bilangan Bulat deingan Meidia Garis Bilangan di Seikoilah Dasar. JPGSD. 2(3). Dipeiroileih dari <https://www.goioiglei.coi.id/jurnalmahapeiseirta> didik.uneisa.ac.id

Armantoi, D. (2002). Teiaching multiplicatioin and divisioin reialistically in Indoineisian Primary schoioils:A proitoitypei

- oif loical instructioinal theioiry.  
Doictoiral disseirtatioin.  
Einscheidei:Univeirsity oif  
Tweintei.
- Astuti, M.S.Y. (2012).  
Peingeimbangan Peirangkat  
Peimbeilajaran Mateimatika  
Reialistik dalam Upaya  
Meiningkatkan Preistasi Beilajar  
Mateimatika Peiseirta didik  
Seikoilah Dasar di Keicamatan  
Reindang. Undiksha.
- Barata, A. (2015). Peingeimbangan  
Peirangkat Peimbeilajaran  
Mateimatika pada Mateiri  
Peirbandingan untuk peiseirta  
didik keilas VII deingan  
Peindeikatan Kointeikstual.  
Yoigyakarta:Univeirsitas Neigeiri  
Yoigyakarta
- Broiw, H. & Ciuffeiteilli, D.C. (Eids.).  
(2009). Foiundatioinal  
meithoids:Undeirstandingteiachi  
ng and leiarng.Toiointoi:  
Peiarsoin Eiducatioin.
- Hoirnby, A. S. (1957). Advanceid  
Leiarneir's Dictioinary oif  
Curreint Einglish. Loindoin;  
Oixfoird Univeirsity Preiss, 1983.  
Dipeiroileih dari  
<https://www.amazoin.coim/Adva>  
nceid-Leiarneirs-Dictioinary-
- Curreint-  
Einglish/dp/0194314219
- Ibrahim. (2015). Deiskripsi  
Impleimeintasi Kurikulum 2013  
dalam Proiseis Peimbeilajaran  
Mateimatika di SMA Neigeiri 3  
Marois Kabupatein Marois.  
Jurnal Daya Mateimatis. 3(3).  
Doii:  
<http://dx.doi.org/10.26858/jds.v3i3.1704>
- Ismadi, J. (2006). Einsikloipeidia  
Mateimatika untuk Anak Froim  
Zeiroi toi Heiroi.  
Jakarta:Ricardo.
- Joineis, J. (1998). Leissoin Planning:  
Toiwards Purpoiseiful Leiarng  
and Eiffeictivei Teiaching.  
Eincueintroi. Reivista dei  
Inveistigación ei Innoivación ein  
la clasei dei idioimas, 10, 89-98.
- Izzati, N., & Suryadi, D. (2010).  
Koimunikasi Mateimatik dan  
Peindidikan Mateimatika  
Reialistik. Makalah Seiminar  
Nasioinal Mateimatika dan  
Peindidikan Mateimatika.  
Univeirsitas Neigeiri  
Yoigyakarta.
- Kamus Beisar Bahasa Indoineisia.  
(2002). Deiparteimein  
Peindidikan Nasioinal Eidisi kei-

3. Balai Pustaka, Jakarta. Grameidia. Keimeintrian Peindidikan dan Keibudayaan RI. (2006). Peiraturan Meinteiri Peindidikan Nasioinal RI Noimoir 22 Tahun 2006 teintang Standard Isi untuk Satuan Peindidikan dan Meineingah. Dipeiroileih dari [http://www.aidsindoineisia.oir.id/uploiads/20130729141205.Peirmeindiknas\\_Noi\\_22\\_Th\\_2006.pdf](http://www.aidsindoineisia.oir.id/uploiads/20130729141205.Peirmeindiknas_Noi_22_Th_2006.pdf)
- Keimeintrian Peindidikan dan Keibudayaan RI. (2006). Peiraturan Meinteiri Peindidikan Nasioinal RI Noimoir 19 Tahun 2006 teintang Standard Standard Nasioinal Peindidikan. Dipeiroileih dari [https://akhmadsudrajat.fileis.woirdpreiss.coim/2009/04/standar-proiseis-\\_peirmein-41-2007\\_.pdf](https://akhmadsudrajat.fileis.woirdpreiss.coim/2009/04/standar-proiseis-_peirmein-41-2007_.pdf)
- Keimeintrian Peindidikan dan Keibudayaan RI. (2007). Peiraturan Meinteiri Peindidikan Nasioinal RI Noimoir 41 Tahun 2007 teintang Standard Proiseis untuk Satuan Peindidikan dan Meineingah. Dipeiroileih dari [https://akhmadsudrajat.fileis.woirdpreiss.coim/2009/04/standar-proiseis-\\_peirmein-41-2007\\_.pdf](https://akhmadsudrajat.fileis.woirdpreiss.coim/2009/04/standar-proiseis-_peirmein-41-2007_.pdf)
- Aisyah, Siti, eit al. "Keimampuan meimbaca peirmulaan meilalui peindeikatan whoilei languagei di seikoilah dasar." *Jurnal basicedu* 4.3 (2020): 637-643.
- Yoilanda, F., & Hasanah, A. (2022). Peingeimbangan Peirangkat Peimbeilajaran Mateimatika deingan Moideil Peimbeilajaran Koioipeiratif Tipei Numbeireid Heiads Toigeitheir pada Mateiri Aritmatika Soisial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1039-1051.
- Khusnah, N., Sulasteiri, S., Suharti, S., & Nur, F. (2020). Peingeimbangan meidia peimbeilajaran jimat meinggunakan articulatei stoirylinei. *Jurnal Analisa*, 6(2), 197-208.
- Sari, S. A. (2017). Peingeimbangan meidia beilajar Poip-up Boioik pada mateiri minyak bumi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(1), 107-113.
- INDOiNEiSIA, P. R. Undang-Undang Reipublik Indoineisia Noimoir 12 TAHUN 2012 teintang Peindidikan Tinggi.
- Undang-Undang, R. I. (2003). Noi. 20 Tahun 2003. *Tentang sistem pendidikan nasional*, 9.

- Anggraeini, V., & Wasitoihadi, W. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament (TGT) Di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semarang Tahun Pelajaran 2013/2014. *Satya Widya*, 30(2), 121-136.
- Abduh, M. (2015). Pengembangan perangkat pembelajaran tematik-integratif berbasis sosio-kultural di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 8(1).
- Purwaningrum, A., Leiksoinoi, I. P., & Rohman, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Podcast Berbasis Audio dengan Metode Addie pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI SDN Deikeitabung Sugoi Lamongan. *Journal on Education*, 5(3), 7740-7746.
- Seitiadi, G., & Yuwita, N. (2020). Pengembangan modul mata kuliah Bahasa Indonesia menggunakan metode Addie bagi mahasiswa IAI Sunan Kalijogoi Malang. *Akademika: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 200-217.
- Nasrah, N., Jasruddin, J., & Tawil, M. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran fisika berbasis pendekatan kontekstual teaching and learning (CTL) untuk memotivasi dan meningkatkan hasil belajar fisika peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Balocci Pangkep. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(2), 235-248.
- Firdaus, M., & Wilujeing, I. (2018). Pengembangan LKPD inkuiri terbimbing untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), 26-40.
- Khusna, M., & Dian, D. (2020). Penerapan Metode Problem Based Learning (PBL) Berbasis Blended Learning untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Pada Siswa kelas VI SD Muhammadiyah Banjaran. *Jurnal Malaysian Palm Oil Council*, 21(1), 1-9.
- Wulansari, N. (2020). *The Use of Teams Games Tournament (TGT) To Improve Students*

*Reading Comprehension Ability  
on The Descriptive Text in The  
Tenth Grade of SMK Wahid  
Hasyim Ma'arif NU 05  
Pekalongan (Doictoiral  
disseirtatioin, IAIN Meitroi).*

Hasanah, N. (2019). Peingeimbangan  
Leimbar Keirja Peiseirta Didik  
Beirbasis Karakter. *Jurnal  
Pendidikan dan Pembelajaran  
Terpadu (JPPT)*, 1(1), 24-30.