



Pengaruh Pengarahan Instrumen Pembelajaran Model Permainan Edukatif Oleh Kepala Sekolah Bagi Pengembangan Inovatif Guru Dalam Mengajar Bahasa Indonesia di SDN 066047 Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan

Tetti Herawati Rambe^{1*}

¹Sekolah Dasar Negeri 066047 Kec. Medan Helvetia, Kota Medan
Email: tetti70444@gmail.com

Abstrak

Peran dan fungsi Kepala Sekolah SD salah satunya adalah melakukan pembinaan bagi pelaksanaan kurikulum di Sekolah Dasar, Ini merupakan tanggung jawab dan tugas berat yang dipikul oleh kewajiban seorang supervisor pendidikan. Untuk mewujudkan tugas tersebut perlu adanya dukungan dari pelbagai pihak yang terkait termasuk seluruh elemen yang ada di sekolah binaan. Aspek ini menjadi modal penting bagi kondusivitas pelaksanaan kegiatan supervisi, dalam hal ini penulis menyelenggarakan suatu kegiatan penelitian tindakan sekolah yang bisa merangsang aktivitas proses belajar mengajar di kelas, berupa pengarahannya model pembelajaran bersifat rekreatif bagi pengajaran bahasa Indonesia di kelas rendah yaitu dengan memperkenalkan model pembelajaran permainan edukatif. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum di Tingkat Sekolah Dasar dinyatakan secara eksplisit bahwa permainan merupakan media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas-kelas rendah, yaitu kelas satu atau kelas dua. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (*action research*) sebanyak tiga putaran. Setiap putaran terdiri dari empat tahap yaitu: rancangan, kegiatan dan pengamatan, refleksi, dan refisi. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N 066047 Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan Data yang diperoleh berupa hasil tes formatif, lembar observasi kegiatan belajar mengajar. Dari hasil analisis didapatkan bahwa prestasi belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I sampai siklus II yaitu, siklus I (64,00%), siklus II (88,00%). Simpulan dari penelitian ini adalah pembelajaran dengan metode permainan edukasi berpengaruh positif terhadap motivasi belajar Siswa kelas IV SD N 066047 Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan, serta model pembelajaran ini dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci : Model Permainan Edukatif, Pengembangan Inovatif Guru, Pembelajaran

PENDAHULUAN

Peran dan fungsi Kepala Sekolah SD salah satunya adalah melakukan pembinaan bagi pelaksanaan kurikulum di Sekolah Dasar, Ini merupakan tanggung jawab dan tugas berat yang dipikul oleh kewajiban seorang supervisor pendidikan. Untuk mewujudkan tugas tersebut perlu adanya dukungan dari pelbagai pihak yang terkait termasuk seluruh elemen yang ada di sekolah binaan. Aspek ini menjadi modal penting bagi kondusivitas pelaksanaan kegiatan supervisi, dalam hal ini penulis menyelenggarakan suatu kegiatan penelitian tindakan sekolah yang bisa merangsang aktivitas proses belajar mengajar di kelas, berupa pengarahannya model pembelajaran yang bersifat rekreatif bagi pengajaran bahasa Indonesia di kelas rendah yaitu dengan memperkenalkan model pembelajaran permainan edukatif, (Intan, Indria Hapsari, 2021).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada Kurikulum di Tingkat Sekolah Dasar dinyatakan secara eksplisit bahwa permainan merupakan media pembelajaran bahasa Indonesia di kelas-kelas rendah, yaitu kelas satu atau kelas dua. Hal ini tampak dalam butir-butir pembelajaran. Bidang studi Bahasa Indonesia telah secara eksplisit mencantumkan permainan sebagai bagian integral dalam pembelajaran bahasa Indonesia untuk kelas-kelas awal. Upaya pengintegrasian permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini sangat tepat karena pembelajaran bahasa Indonesia memerlukan lingkungan alamiah sebagai wahana pembelajaran, (Nuryati, 2022).

Lingkungan belajar alamiah tersebut dapat diciptakan melalui permainan. Dengan lingkungan belajar alamiah, pembelajar akan memperoleh manfaat sebagai berikut : (1) dapat memproduksi bahasa mereka sendiri dan akhirnya kelak dapat memahami struktur bahasa yang mereka gunakan; (2) dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan; dan (3) merasa aman, tidak takut jika berbuat kesalahan dalam penggunaan bahasa. Pengintegrasian permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia juga dimaksudkan agar proses kegiatan belajar-mengajar bahasa Indonesia berada dalam suasana yang menyenangkan dan menggembirakan. Pengintegrasian permainan dalam

pembelajaran bahasa Indonesia di kelas-kelas tengah ini juga berarti bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia, proses lebih diutamakan daripada hasil, (Bahri, 2021).

Perasaan senang dan gembira dalam pembelajaran bahasa Indonesia dapat diciptakan dengan merancang pembelajaran semenarik mungkin agar perhatian anak terpusat pada aktivitas pembelajaran. Perhatian anak dalam aktivitas pembelajaran perlu dijaga karena semakin muda usia anak, semakin sulit diharapkan konsentrasinya dalam suatu aktivitas pembelajaran. Anak-anak ini hanya dapat belajar, jika proses belajar itu ada dalam sebuah permainan, (Supriyadi, 2013).

Melalui permainan, guru dapat mengajak anak-anak untuk aktif dan kreatif. Banyak ahli berpendapat bahwa permainan memiliki peranan yang sangat penting dalam membantu pertumbuhan dan perkembangan anak. Badan Asosiasi Pendidikan Anak (*Association for Educational of Young Children*) juga berpendapat bahwa permainan merupakan wahana utama bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Melalui permainan, tidak hanya jasmani saja yang berkembang tetapi juga kognisi, emosi, dan sosial, juga turut tumbuh dan berkembang., (Pustika Sari, 2022).

Permainan dapat diintegrasikan ke dalam seluruh isi kurikulum terpadu, misalnya dengan bahasa, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, matematika, dan seni. Judith Van Horn, dkk. menyatakan bahwa permainan merupakan inti kurikulum di kelas-kelas awal. Pengintegrasian permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia ini selaras dengan tujuan umum pengajaran bahasa Indonesia yang salah satu diantaranya bertujuan agar siswa memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial, (Mirta Haryani, 2021).

Meskipun permainan memiliki peranan penting dalam membantu kematangan emosi, perkembangan kognisi, dan kematangan sosial anak, dan secara eksplisit telah dicanangkan pengintegrasinya dalam pembelajaran bahasa Indonesia, namun dalam praktik di lapangan banyak guru yang enggan mengintegrasikan permainan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, (Intan, Indria Hapsari, 2021). Hal ini disebabkan antara lain oleh belum adanya penelitian yang mengungkapkan dampak pembelajaran bahasa Indonesia terpadu dengan menggunakan alat permainan edukatif terhadap kematangan emosi, (Sri Wahyuni, 2020), perkembangan kognisi, dan kematangan sosial siswa, serta belum tersedianya alat-alat permainan edukatif yang selaras dengan tema dan butir-butir pembelajaran Bahasa Indonesia, (Dwi Ambarwati, Udik Budi Wibowo, Hana Arsyadanti, 2021).

Bertolak dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka perlu segera dilakukan penelitian untuk membuktikan apakah pembelajaran pembelajaran rekreatif dengan menggunakan alat permainan edukatif di kelas-kelas awal (rendah), khususnya di kelas dua dapat meningkatkan kematangan emosi, perkembangan kognisi, dan kematangan sosial peserta didik. Bertolak dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka perlu segera dilakukan penelitian untuk membuktikan apakah pembelajaran pembelajaran rekreatif dengan menggunakan alat permainan edukatif di kelas-kelas awal (rendah), (Widiastuti, 2022), khususnya di kelas dua dapat meningkatkan kematangan emosi, perkembangan kognisi, dan kematangan sosial peserta didik, (Uswatun Hasanah, susilahudin Putrawangsa, 2017).

Penulis memiliki sudut pandang tersendiri bahwa tujuan penelitian tindakan supervisi oleh observer ini adalah (1) Mendeskripsikan implikasi positif pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif terhadap peningkatan kematangan emosi peserta didik, (2) Untuk mendapatkan suatu gambaran tentang pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dapat meningkatkan kinerja dan mutu guru secara kompetitif di Sekolah Dasar Negeri 066047 Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan Propinsi Sumatera Utara, (3) Untuk mendapatkan benang merah antara pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan alat permainan edukatif dengan kualitas proses belajar mengajar di kelas.

METODE

Jenis Penelitian Tindakan Kolaboratif

Jenis penelitian yang akan digunakan tergolong pada penelitian kelas (*classroom reaserch*) yang berkolaborasi dengan tindakan sekolah, dimana penulis selaku peneliti hanya melakukan observasi di kelas dan guru materi pelajaran matematika melakukan tindakan kelas, penelitian ini biasa lazim disebut penelitian tindakan kolaboratif. Penelitian tindakan kelas dan penelitian tindakan sekolah mampu menawarkan pendekatan dan prosedur baru yang lebih menjanjikan dampak langsung dalam bentuk perbaikan dan peningkatan profesionalisme guru dalam mengelola proses belajar di kelas atau implementasi berbagai program di sekolah dengan mengkaji berbagai indikator keberhasilan proses dan hasil pembelajaran yang terjadi pada siswa, (Nuryati, 2022).

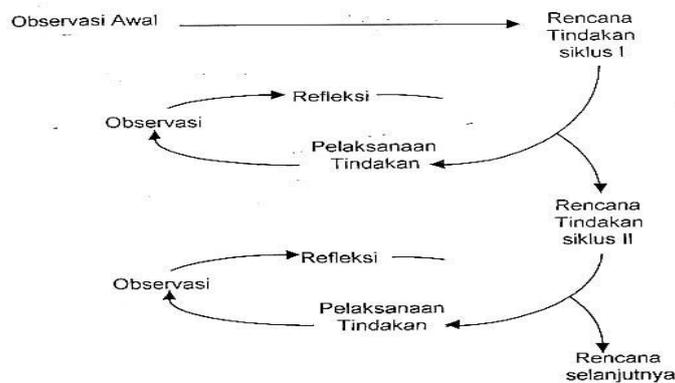
Bentuk penelitian kelas yang penulis gunakan adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif dan partisipatoris. Kolaboratif diterapkan untuk menciptakan adanya hubungan kesejawatan kerja sedangkan partisipatoris merupakan penelitian tindakan kelas yang pada pelaksanaannya melibatkan guru kelas. Penulis memilih metode ini dengan pertimbangan bahwa guru kelas merupakan pihak yang langsung mengalami dan menemukan berbagai masalah pembelajaran, (Jamila, Ahdar, 2021). Dengan penelitian tindakan kelas diharapkan dapat meningkatkan kinerja dan kemampuan guru dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran serta terciptanya hubungan antar guru SD dalam

mencari jalan pemecahan permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Penulis mengambil lokasi dalam penelitian tindakan ini sebagai langkah konkrit melakukan penelitian tindakan sekolah di Sekolah Dasar Negeri 066047 Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan Propinsi Sumatera Utara.

Jadwal penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juli sampai September pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021. Subyek Penelitian adalah beberapa guru yang sedang dan pernah mengajar materi pelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Negeri 066047 Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan Propinsi Sumatera Utara.

Planing Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kolaboratif antara PTK dengan PTS, dimana penulis hanya sebagai observer dalam penelitian ini sementara guru yang melaksanakan tindakan namun penulis menganalisis dan membaha atas hasil tindakan. Menurut Tim Pelatih Proyek PGSM, PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan itu, serta memperbaiki kondisi dimana praktek pembelajaran tersebut dilakukan, (Arief Aulia Rahman, 2019).



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan

Instrumen Penelitian Tindakan

Penulis dalam melakukan penelitian menggunakan Instrumen sebagai berikut :

1. Silabus Kepengawasan Yaitu seperangkat rencana dan pengaturan tentang kegiatan pembelajaran pengelolaan kelas, serta penilaian Kinerja Guru.
2. Rencana Pembelajaran digunakan sebagai pedoman guru dalam mengajar dan disusun untuk tiap putaran. Masing-masing RP berisi kompetensi dasar, indikator pencapaian Kinerja Guru, tujuan pembelajaran khusus, dan kegiatan belajar mengajar.
3. Form LKS, Lembar kegaian ini yang dipergunakan siswa untuk membantu proses pengumpulan data hasil eksperimen.
4. Tes formatif, Tes ini disusun berdasarkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep matematika pada yang telah dipelajari selama ini. Tes formatif ini diberikan setiap akhir putaran. Bentuk soal yang diberikan adalah pilihan ganda (objektif). Validitas butir soal atau validitas item digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan masing-masing butir soal. Sehingga dapat ditentukan butir soal yang gagal dan yang diterima. Tingkat kevalidan ini dapat dihitung dengan korelasi *Product Moment*, (Pustika Sari, 2022):

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}} \quad \dots (1)$$

- Dengan: r_{xy} : Koefisien korelasi product moment
 N : Jumlah peserta tes
 $\sum Y$: Jumlah skor total
 $\sum X$: Jumlah skor butir soal
 $\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor butir soal
 $\sum XY$: Jumlah hasil kali skor butir soal

Metode Pengumpulan Data

Data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi pengolahan metode pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia.

Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui keefektifan suatu metode dalam kegiatan pembelajaran perlu diadakan analisa data. Pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui Kinerja Guru yang dicapai siswa juga untuk memperoleh respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau persentase keberhasilan siswa setelah proses belajar mengajar setiap putarannya dilakukan dengan cara memberikan evaluasi berupa soal tes tertulis pada setiap akhir putaran.

1. Untuk menilai ulangan atau soal ujian

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{\sum N} \dots (2)$$

Dengan : \bar{X} = Nilai rata-rata
 $\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa
 $\sum N$ = Jumlah siswa

2. Untuk ketuntasan belajar

Ada dua kategori ketuntasan belajar yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Berdasarkan petunjuk pelaksanaan belajar mengajar kurikulum 1994 (Depdikbud, 1994), yaitu seorang siswa telah tuntas belajar bila telah mencapai skor 65% atau nilai 65, dan kelas disebut tuntas belajar bila di kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai daya serap lebih dari atau sama dengan 65%. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Siswa yang tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\% \dots (3)$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Tindakan

1. Siklus I

a. Tahap Planning

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 1, soal ujian 1 dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

b. Tahap Action

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus I dilaksanakan pada tanggal 20 Juli di Kelas II Sekolah Dasar Negeri 066047 Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan Propinsi Sumatera Utara. jumlah siswa 35 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran yang telah dipersiapkan. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi soal ujian I dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Adapun data hasil penelitian pada siklus I adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Observasi kelas Terhadap Penerapan Model pembelajaran Permainan Edukatif Pada Siklus I

Responden	Nilai	Point		Responden	Nilai	Pont	
		B	KB			B	KB
1	70	√		19	80	√	
2	60		√	20	70	√	
3	70	√		21	40		√
4	80	√		22	80	√	
5	80	√		23	60		√
6	40		√	24	50		√
7	70	√		25	80	√	
8	50		√	26	60		√
9	80	√		27	80	√	
10	40		√	28	70	√	
11	70	√		29	80	√	
12	50	√		30	80	√	
13	70	√		31	80	√	
14	60		√	32	70	√	
15	70	√		33	40		√
16	80	√		34	80	√	

17	80	√	35	60	√
18	60		√		

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan metode belajar aktif model pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran diperoleh nilai rata-rata kelas adalah 6,5 dan ketuntasan belajar mencapai 61 % atau ada 16 siswa dari 35 siswa sudah tuntas belajar. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pada siklus pertama secara klasikal siswa belum tuntas belajar, karena siswa yang memperoleh nilai ≥ 65 hanya sebesar 61,7 % lebih kecil dari persentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 85%. Hal ini terjadi karena penerapan model pembelajaran inovasi permainan edukatif oleh guru bahasa Indonesia masih terasa kaku dan perlu pembenaan secara periodik oleh observer.

2.Siklus II

a.Tahap Planing

Pada tahap inipeneliti mempersiapkan perangkat pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran 2, soal ujian II dan alat-alat pengajaran yang mendukung.

b. Tahap Action

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar untuk siklus II dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus di Kelas II Sekolah Dasar Negeri 066047 Kecamatan Medan Helvetia Kota Medan Propinsi Sumatera Utara. dengan jumlah siswa 35 siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai guru. Adapun proses belajar mengajar mengacu pada rencana pelajaran dengan memperhatikan revisi pada siklus I, sehingga kesalahan atau kekurangan pada siklus I tidak terulang lagi pada siklus II. Pengamatan (observasi) dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan belajar mengajar. Pada akhir proses belajar mengajar siswa diberi soal ujian II dengan tujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Instrumen yang digunakan adalah soal ujian II. Adapun data hasil penelitian pada siklus II adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi kelas Terhadap PenerapanModel pembelajaran Permainan Edukatif Pada Siklus II

Responden	Nilai	Point		Responden	Nilai	Point	
		B	KB			B	KB
1	80	√		19	70	√	
2	85	√		20	80	√	
3	60		√	21	70	√	
4	70	√		22	50		√
5	60		√	23	70	√	
6	82	√		24	70	√	
7	70	√		25	60	√	
8	80	√		26	50		√
9	83	√		27	70	√	
10	87	√		28	80	√	
11	50		√	29	90	√	
12	50		√	30	80	√	
13	89	√		31	87	√	
14	80	√		32	87	√	
15	70	√		33	90	√	
16	60		√	34	50		√
17	90	√		35	96	√	
18	90	√					

Dari tabel di atas diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 8,7% dan ketuntasan belajar mencapai 77,14% atau ada 27 siswa dari 35 siswa sudah tuntas belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa pada siklus II ini ketuntasan belajar secara klasikal telah mengalami peningkatan yang cukup baik dari dapat siklus I. hal ini ditandai dengan adanya peningkatan Kinerja Guru dalam ini karena siswa-siswa telah mulai mengulang pelajaran yang sudah diterimanya selama ini sehingga para siswa sebagian sudah mengingat materi yang telah diajarkan oleh guru.

KESIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama tiga siklus, dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan metode belajar dengan menggunakan model pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia memiliki dampak positif dalam meningkatkan Kinerja Guru yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus.



2. Penerapan metode pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan rata-rata jawaban siswa yang menyatakan bahwa siswa tertarik dan berminat dengan metode pembelajaran permainan edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia sehingga mereka menjadi termotivasi untuk belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada Civitas Akademika Sekolah Dasar Negeri 066047 Kec. Medan Helvetia, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara, Dinas Pendidikan Kota Medan

DAFTAR PUSTAKA

- Arief Aulia Rahman, C. E. N. (2019). *Evaluasi Pembelajaran* (1st ed.). Uwais Inspirasi Indonesia.
- Bahri, S. (2021). Peningkatan Kapasitas Guru Di Era Digital Melalui Pembelajaran Inovatif Variatif. *Jurnal Hurrah : Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(4), 93–102.
- Dwi Ambarwati, Udik Budi Wibowo, Hana Arsyadanti, S. S. (2021). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan Pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184.
- Intan, Indria Hapsari, M. F. (2021). *Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru Di SDN 2 Setu Kulon*.
- Jamila, Ahdar, E. N. (2021). Problematika Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid 19 di UPTD SMP Negeri 1 Parepare. *M.MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(2).
- Mirta Haryani, Z. Q. (2021). Pemahaman Guru PAUD tentang Alat Permainan Edukatif (APE) di TK Pertiwi 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Educhild (Pendidikan & Sosial)*, 10(1), 6–11.
- Nuryati. (2022). Model Pengembangan Bahan Ajar Alat Permainan Edukatif (APE) Untuk Mahasiswa PAUD. *Research and Development Journal Of Education*, 8(2), 536–545.
- Pustaka Sari, M. I. G. (2022). Faktor Kegagalan Pengembangan Media Pembelajaran Guru Sosiologi di SMAN 15 Padang. *Naradidik: Journal of Pedagogy Education*, 1(1), 78–83.
- Sri Wahyuni, N. D. P. (2020). Karakteristik Instrumen penilaian Akhir Semester Mata Pelajaran Matematika Di SMKN 1 Braja Sebah. *Journal of Mathematics Education*, 1(2), 126–134.
- Supriyadi. (2013). *Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia*. UNG Press Gorontalo.
- Uswatun Hasanah, susilahudin Putrawangsa, raden fanny printi ardi. (2017). Evaluasi kualitas instrumen pengukuran kinerja tenaga pendidik. *Jurnal TATSQIF, Jurnal Penelitian Pendidikan*, 15(1), 24–37.
- Widiastuti, N. P. K. (2022). *Instrumen Penilaian Pembelajaran & Penelitian* (Budi & Kurniawan (eds.); 1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung.