

# EFEKTIVITAS MEDIA GAPOK DENGAN MODEL TGT UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYUSUN POLA KALIMAT PADA SISWA KELAS 3 SD

Nurul Hidayah  
SDN 3 Krasak Pecangaan Jepara  
Email : [mpoexnoeroel.f2@gmail.com](mailto:mpoexnoeroel.f2@gmail.com)

## Info Artikel

### Sejarah Artikel

Diterima: 4 September 2022  
Revisi: 3 Maret 2023  
Revisi : 22 Juli 2023  
Disetujui: 30 September 2023  
Dipublikasikan: Oktober 2023

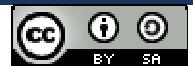
### Keyword

Effectiveness,  
GAPOK,  
TGT

## Abstract

*This study aims to test the effectiveness of GAPOK media with the TGT model to improve students' ability to compose sentence patterns. The research was conducted at SDN 3 Krasak with a total of 38 third grade students. The research method is quantitative with a quasi-experimental design. There are two classes, experimental and conventional classes. The results showed that learning with GAPOK media with the TGT model was quite effective. The results of the experimental class N-gain test obtained a Gain score of 0.781 in the medium category and 78.07% in the effective category. The results of the experimental class N-gain test obtained a gain score of 0.335 in the high category and 33.51% in the effective category. The results of this study can contribute that this media can be used as an effective learning media, it can be recommended in improving students' ability to compose sentence patterns.*

Artikel ini dapat diakses secara terbuka dibawah lisensi CC-BY-SA



## Pendahuluan

Pendidikan dasar bertujuan untuk meletakkan dasar-dasar pengetahuan, kecerdasan, kepribadian, keluhuran budi, dan kecakapan hidup mandiri serta untuk memimpin pendidikan lebih lanjut. Untuk mencapai hal tersebut di sekolah dasar ada beberapa mata pelajaran yang diajarkan. Salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia. Salah satu tujuan mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah agar peserta didik memiliki kemampuan berbahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara reseptif maupun produktif. Kemampuan untuk mendengarkan, menulis, membaca, berbicara. Pengetahuan Bahasa Indonesia, biasanya dimiliki oleh seseorang yang rajin berlatih. Berdasarkan pendapat tersebut, pembelajaran Bahasa Indonesia lebih ditekankan pada latihan bahasa. Hal ini dilakukan agar kemampuan berbahasa Indonesia bagi siswa dapat berkembang.

Selain hal-hal tersebut, ada hal yang sangat menarik dan berbeda dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu media pembelajaran dan materi yang diajarkan harus sama Bahasa Indonesia. Hal tersebut sangat berbeda dengan pembelajaran pada mata pelajaran yang lain. Kondisi itu akan berdampak pada pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pembelajaran tersebut membuat guru harus mampu menjadi contoh atau panutan dalam menggunakan bahasa Indonesia yang baik, baik secara lisan maupun tulisan. Secara umum peserta didik di sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran bahasa Indonesia belum sesuai harapan karena banyak peserta didik yang belum termotivasi karena beranggapan Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang kurang menarik. Padahal pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan bahasa yang digunakan sehari-hari dan dalam ujian nasional mata pelajaran Bahasa Indonesia juga diujikan.

SD Negeri 3 Krasak mempunyai tujuh kelas di mana masing-masing tingkat terdapat satu kelas, kecuali kelas III yang terdapat 2 ruang kelas. Masing-masing kelas terdapat satu orang master kelas. Berdasarkan hasil pengamatan pada hari Rabu, tanggal 9 Maret 2022 di

kelas III, dalam hasil observasi didapatkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih di bawah KKM. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa pada materi pola kalimat yaitu 62 dibawah KKM sekolah yaitu 70.

Hasil pengamatan menunjukkan, ada beberapa faktor yang menyebabkan keaktifan siswa rendah sehingga menyebabkan hasil belajar siswa juga menjadi rendah. Dalam proses pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran, guru hanya menggunakan metode ceramah. Selain itu siswa kurang tertarik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, karena mereka beranggapan bahwa pembelajaran tersebut membosankan. Selama ini pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan di SD Negeri 3 Krasak berpusat pada guru. Senada dengan permasalahan Sari et al. (2020) bahwa pembelajaran yang digunakan oleh guru bersifat konvensional dan cenderung berpusat pada guru sehingga siswa dalam memperoleh informasi pembelajaran kurang memahami apa yang diajarkan guru.

Guru dalam menyampaikan materi menggunakan metode ceramah. Kegiatan yang dilakukan siswa mendengar penjelasan guru dan mencatat materi sesuai yang ada pada buku pelajaran. Siswa tidak dilibatkan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menjadikan munculnya rasa bosan dalam siswa sehingga siswa malas berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi pola kalimat, guru hanya memberikan penjelasan, siswa mencatat materi dan memberikan tugas. Siswa diminta mengerjakan. Siswa menjadi merasa bosan dan kurang termotivasi, siswa juga tidak berani untuk bertanya jika mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, akibatnya hasil belajar siswa pada materi pola kalimat menjadi kurang maksimal

Penelitian Oktariyanti (2021) menyimpulkan bahwa lingkungan belajar online berbasis game pembelajaran Wordwall menarik bagi keindahan kebersamaan. Pada siswa kelas IV SD Negeri 58 yang sudah sangat meningkat dan sangat praktis serta cocok digunakan oleh para guru dalam proses pembelajaran. Selain itu, penelitian Waluyo, Wikawan Indra (2016) menyimpulkan bahwa model Group Games Competition (TGT) efektif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut, maka harus dilakukan perbaikan proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III khususnya pada materi Pola Kalimat. Hal tersebut dilakukan dengan harapan agar kemampuan siswa dalam menyusun pola kalimat dapat meningkat. Maka diperlukan media dan model pembelajaran yang dapat meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat pola kalimat. Media yang bisa digunakan untuk meningkatkan efektifitas dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *GAPOK* (Game Pola Kalimat) dengan model *TGT* (*Groups Games Tornamens*). Melalui media *GAPOK* (Game Pola Kalimat) dengan model *TGT* (*Groups Games Tornamens*) siswa dapat meningkatkan kemampuannya serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III tentang materi pola kalimat. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektifitas media *GAPOK* (Game Pola Kalimat) dengan model *TGT* (*Groups Games Competition*) untuk meningkatkan kemampuan siswa menyusun pola kalimat dan untuk mengidentifikasi perbedaan kemampuan siswa kelas yang menggunakan media *GAPOK* dengan Model *TGT* dengan kelas konvensional.

Menurut Mahmudi (2005: 125) efektifitas merupakan hubungan antara hasil dengan tujuan, semakin besar kontribusi hasil terhadap pencapaian tujuan, maka semakin efektif organisasi, program atau kegiatan. Berdasarkan pendapat tersebut, bahwa efektifitas mempunyai hubungan timbal balik antara hasil dengan tujuan (Malitasari et al., 2022). Semakin besar kontribusi hasil, maka semakin efektif suatu program atau kegiatan. Beberapa penelitian yang menguji efektifitas tentang media permainan untuk meningkatkan hasil belajar telah dilakukan seperti Widyatmoko (2019) yang menguji efektifitas Puzzle Game;

*Nurul Hidayah (Efektivitas Media GAPOK dengan ...)*

Masrukah et al. (2020) menguji efektivitas media permainan ular ; Suhartono (2017) & Ilmiah et al. (2015) menguji efektivitas Team Game Tournament; Fatmawati (2019) menguji efektivitas Moodle; Sari & Wangid (2021) menguji efektivitas Go Go Egg; Pratiwi & Kuryanto (2019) menguji efektivitas Traditional Games; Durin et al. (2022) menguji efektivitas Permainan Lego.

Penggunaan media bermanfaat untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar (Oktaviani et al., 2020 & Puspitasari & Senen, 2021). Contoh media permainan salah satunya adalah GAPOK. Media ini merupakan kepanjangan dari Game Pola Kalimat. Secara bahasa game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Menurut Jasson (2009: 104) dalam bukunya bahwa game merupakan suatu sistem atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada obyek didalam game untuk suatu tujuan tertentu. Game Pola Kalimat dibuat untuk membantu siswa dalam memahami materi tentang pola kalimat. Game ini dibuat dengan menggunakan aplikasi wordwall.

Menurut Saco dalam Rusman (2014:224), model TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Menurut Rusman (2014: 224) TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menetapkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Priansa dalam Abdus (2015: 257) menguraikan kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) sebagai berikut: (1) Keterlibatan aktif siswa dalam belajar mengajar; (2) Siswa menjadi bersemangat dalam belajar; (3) Pengetahuan yang diperoleh siswa bukan semata-mata dari master, tetapi juga melalui konstruksi siswa itu sendiri; (4) Dapat menumbuhkan sikap positif dalam diri siswa; (5) Penghargaan yang diberikan akan mendorong siswa mencapai hasil yang lebih tinggi; (6) Pembentukan kelompok-kelompok kecil mempermudah guru dalam memonitor siswa dalam belajar.

Slavin dalam Huda (2014: 197) mengemukakan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berhasil meningkatkan kemampuan dasar, pencapaian, interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda. Slavin (2015: 163) mengungkapkan TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerjanya akademik sebelumnya setara seperti mereka. Adapun, Farida et al. (2022) melaporkan bahwa TGT dapat memberikan efek positif pada hasil belajar siswa. Berdasarkan uraian di atas maka fokus penelitian ini yaitu untuk mengetahui efektivitas media *GAPOK* dengan model TGT untuk meningkatkan kemampuan menyusun pola kalimat pada siswa kelas 3 SD.

### Metode Penelitian

Metode yang peneliti gunakan kuantitatif adalah quasi experiment (kuasi eksperimen) (Arikunto, 2010). Desain yang digunakan membagi subyek penelitian menjadi dua kelompok yaitu kelompok kelas eksperimen dan kelas konvensional. Kelas eksperimen merupakan kelas yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media *GAPOK* dengan Model TGT yang berjumlah 20 siswa. Kelas konvensional merupakan kelompok kelas yang tidak memperoleh pembelajaran dengan menggunakan media *GAPOK* dengan Model TGT (kelas eksperimen) berjumlah 18 siswa. Pada tahap awal penelitian, kedua kelompok diberikan soal untuk mengetahui kondisi awal (Sugiyono, 2012). Desain penelitian ditampilkan pada Tabel 1 berikut ini

*Nurul Hidayah (Efektivitas Media GAPOK dengan ...)*

Tabel 1 Desain Penelitian

Kelompok	Ujian Awal	Treatment	Ujian Akhir
perlakuan	Q1	x	Q2
kontrol	Q3		Q4

(Sumber: data peneliti)

Untuk menghitung nilai tingkat keefektifan media media GAPOK dengan Model TGT pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi pola kalimat di SD menggunakan uji N - gain dengan program SPSS. Nilai N-gain dapat diketahui dengan rumus (nilai ujian akhir-nilai ujian awal) dibagi dengan (nilai ideal-nilai ujian awal). Nilai ideal adalah 100 (Meltzer, 2002).

Untuk menginterpretasikan tingkat efektivitas dari nilai gain tersebut adalah dengan menggunakan kriteria seperti yang dipaparkan oleh Hake (Hake, 1999). Kriteria pemagian skor Gain bisa dilihat pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Pembagian Skor Gain

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g \leq 0,3$	Rendah

(Sumber: Hake, 1999)

Sedangkan, kategori Tafsiran Efektifitas N-Gain bisa dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Tafsiran Efektifitas N-Gain

Rentang Nilai	Ujian Awal
kurang dari 40%	Tidak efektif
40% sampai 55%	Kurang efektif
56% sampai 75%	Cukup efektif
lebih dari 76%	efektif

(Sumber: Hake, 1999)

## Hasil dan Pembahasan

Pada penelitian didapatkan data yaitu hasil nilai ujian, baik pretest maupun posttest. Ujian dilaksanakan di dua kelas, yaitu satu kelas yang menerima materi pola kalimat dengan media GAPOK (game Pola Kalimat) dengan model TGT (*Teams Games Tornamens*) dan satu kelas lainnya pembelajaran secara konvensional. Soal yang digunakan berupa soal uraian. Pada awalnya soal yang dibuat berjumlah 10 soal, Jadi soal yang digunakan untuk ujian baik pada ujian awal maupun ujian akhir berjumlah 10 soal. Berikut ini deskripsi nilai ujian ditunjukkan pada Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Deskripsi nilai ujian

Komponen	Kelas Konvensional		Kelas Eksperimen	
	Ujian Awal	Ujian Akhir	Ujian Awal	Ujian Akhir
Jumlah siswa	18	18	20	20
Nilai terendah	40	60	40	70
Nilai tertinggi	70	90	70	100
Rata-rata	52,78	69,44	51,5	88,5

(Sumber: Hake, 1999)

Berdasarkan hasil ujian yang ditunjukkan pada table 4 terlihat bahwa hasil rata-rata antara kelas eksperimen hasilnya lebih tinggi dari kelas konvensional. Pada kelas konvensional

*Nurul Hidayah (Efektivitas Media GAPOK dengan ...)*

rata-rata ujian akhir mendapat 69,44 dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 90. Sedangkan pada kelas eksperimen mendapat rata-rata 88,5 dengan nilai terendah 70 dan nilai tertinggi 100. Selanjutnya adalah penghitungan nilai N-Gain dan Taksiran efektivitas N-Gain. Hasil Penghitungan nilai N-Gain dan Taksiran efektivitas N-Gain dapat dilihat pada table 5 berikut.

**Tabel 5. Taksiran efektivitas N-Gain**

	Nilai N-Gain	Ketrangan	Taksiran Efektivitas N-Gain	Keterangan
Kelas Konvensional	0,335	Sedang	33,51%	tidak efektif
Kelas Ekperimen	0.781	Tinggi	78,07%	Efektif

(Sumber: Hake, 1999)

Selain nilai efektifitas selama pengamatan terdapat perbedaan yang dalam kegiatan pembelajaran. Pada kelas eksperimen siswa lebih akyif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan kelas konvensional. Pada penelitian ini selain dihasilkan adanya perbedaan nilai hasil belajar antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran menggunakan media GAPOK (Game Pola Kalimat) dengan model TGT (*Teams Games Tornamens*), juga diperoleh bahwa media GAPOK (game Pola Kalimat) dengan model TGT (*Teams Games Tornamens*) efektif dalam meningkatkan kemampuan menyusun pola kalimat pada siswa kelas III. Nilai efektifitas pembelajaran menggunakan game Scratch dapat diketahui dengan melakukan uji N -gain. Hasil uji N- gain menggunakan SPSS diperoleh untuk pembelajaran dengan menggunakan media GAPOK (game Pola Kalimat) dengan model TGT (*Teams Games Tornamens*) sebesar 78,07%.



**Gambar 1. Media Game Pola Kalimat**



**Gambar 2. Pelaksanaan Pembelajaran**

### Simpulan

Pembelajaran menggunakan media GAPOK (game Pola Kalimat) dengan model TGT (*Teams Games Tornamens*) efektif meningkatkan kemampuan siswa dalam menyusun pola

*Nurul Hidayah (Efektivitas Media GAPOK dengan ...)*



kalimat pada siswa kelas III materi pola kalimat. Hasil uji N-gain diperoleh nilai sebesar 0,781 sedangkan taksiran efektivitas N-Gain 78,07%. Sehingga disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai hasil belajar antara pembelajaran konvensional dengan pembelajaran menggunakan media GAPOK (game Pola Kalimat) dengan model TGT (*Teams Games Tournaments*) pada materi pola kalimat. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bahwa media GAPOK (game Pola Kalimat) dengan model TGT (*Teams Games Tournaments*) bisa dijadikan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

#### Daftar Pustaka

- Abdus., S (2015). Effects of using Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Technique for Learning Mathematics in Secondary Schools of Bangladesh. *Malaysian Online Journal of Educational Technology*, 3 (3), 1-11.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Durin, D. R. S., Shodiq A.M, M., & Ediyanto, E. (2022). Hubungan Permainan Lego dengan Konsentrasi Belajar Anak Autis di Sekolah Luar Biasa. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1), 121–126. <https://doi.org/10.24176/re.v13i1.8512>
- Farida, Z., Sal Sabila, M., & Setiawaty, R. (2022). Systematic Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Penggunaan Model Team Games Tournament. *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 1(1), 158–168.
- Fatmawati, S. (2019). Efektivitas Forum Diskusi Pada E-Learning Berbasis Moodle Untuk Meningkatkan Partisipasi Belajar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2). <https://doi.org/10.24176/re.v9i2.3379>
- Hake, R. R. (1999). *Analyzing Change/Gain Score*. Physics Indiana University.
- Huda, Miftahul. (2014). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu metodis dan pragmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ilmiah, R., Utaminingsih, S., & Oktavianti, I. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika*, 4(2), 1–14. <https://doi.org/10.24176/re.v4i2.416>
- Jasson. (2009). *Role Playing Game. (RPG) Maker Software*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Mahmudi, (2005). *Manajemen Kinerja Sektor Publik*. Yogyakarta: Unit penerbit dan percetakan sekolah tinggi ilmu manajemen YKPN.
- Masrukah, M., Nahrowi, M., & Anis, M. B. (2020). Efektifitas Media Permainan Ular Tangga Bermotif Bangun Datar Pada Pembelajaran Matematika. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.24176/jino.v2i2.4526>

Nurul Hidayah (Efektivitas Media GAPOK dengan ...)

- Meltzer, D. E. (2002). *The Relationship Between Mathematics Preparation And Conceptual Learning Gains In Physics: A Possible "Hidden Variable"* In Diagnostic Pretest Scores.
- Malitasari, L. N., Utaminingsih, S., Ismaya, E. A., Noor, L., & Aditia, E. (2022). The Effectiveness of Implementing Project-Based Learning Models with Studentpreneurs Based on Gusjigang Local Wisdom in Theme V Entrepreneurship Class VI. *Uniglobal Journal of Social Sciences and Humanities* 1(1), 47–52.
- Oktariyanti, Ditania. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis Game Edukasi Word wall. Tema Indah nya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL ASICEDU*, 5 (5), 4093 -4100.
- Oktaviani, Y., Ismaya, E. A., & Widiyanto, E. (2020). The Implementation of Think Pair Share Assisted with Pop Up Media Increases Students' Outcomes. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(3), 430. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i3.27145>
- Pratiwi, I. A., & Kuryanto, M. S. (2019). Correlation Betengan Traditional Games on Locomotor Movements and Characters. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(1), 71–75. <https://doi.org/10.24176/re.v10i1.3883>
- Puspitasari, Y., & Senen, A. (2021). Efektivitas Media Komik Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 33–39. <https://doi.org/10.24176/re.v12i1.5639>
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sari, Y., MS, Z., Iasha, V., & Kalengkongan, J. (2020). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Melalui Model Auditory, Intellektualy, Repatition (Air) Berbantuan Komik IPA di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(1), 121–126. <https://doi.org/10.24176/re.v11i1.5045>
- Sari, A. A., & Wangid, M. N. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Permainan Go Go Egg di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 25–32. <https://doi.org/10.24176/re.v12i1.5630>
- Slavin, Robert E. (2015). *Cooperatif Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suhartono, S. (2017). Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Penjasorkes Materi Lempar Turbo Melalui Metode Team Game Tournament Pada Siswa Kelas V Semester 2 SDN Wonorejo 1 Karanganyar Demak. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 55–57. <https://doi.org/10.24176/re.v7i1.1816>
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Nurul Hidayah (Efektivitas Media GAPOK dengan ...)

- 
- Waluyo, W. I. (2016). Keefektifan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Cerpen Kelas V SD Negeri 1 Kejobong.Kabupaten Purbalingga. *Skripsi*, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/28239/diakses> tanggal 2 April 2022.
- Widyatmoko, H. (2019). The Development of Educational Puzzle Game Based on the Local Wisdom Using Flash Media To Educate the Students' Characteristic of Primary School. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 192–198. <https://doi.org/10.24176/re.v9i2.329>