



Peningkatan Keterampilan Membuat Karya Inovasi Media Pembelajaran melalui Metode Modifikasi Permainan Anak

Siti Arina Budiastuti

SMP Negeri 5 Yogyakarta, Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia

arinajogja@gmail.com

Abstrak: Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran inovatif, sehingga berdampak pada terhambatnya kenaikan pangkat guru karena kurang dalam membuat karya inovatif. Tujuan penelitian untuk meningkatkan keterampilan guru membuat media pembelajaran inovatif dengan metode modifikasi permainan anak, dengan subyek 25 guru muda terdiri dari golongan III dan honorer. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus masing-masing tiga pertemuan dan tiap siklus guru membuat satu media pembelajaran inovatif. Pada siklus I memodifikasi permainan anak yang sederhana kartu dan *puzzle*, selanjutnya pada siklus II memodifikasi yang lebih kompleks yaitu ular tangga, monopoli, *engklek* dan *mystery box*. Hasil penelitian menunjukkan secara proses pada siklus I skor guru antara 81-94, dan pada siklus II memperoleh skor 86 – 99 dalam kategori baik, dan dari hasil unjuk kerja siklus I skor 81,25 - 90,60 (Baik), dan siklus II skor 87,50 - 96,88 (sangat baik), serta menunjukkan peningkatan antara siklus I dan siklus II. Guru yang membuat media pembelajaran inovatif sebelum penelitian sebanyak 2 (3,33%) dari 60 guru, setelah penelitian bertambah 25 (41,67%), ini menunjukkan bahwa metode modifikasi permainan anak dapat meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran inovatif. Keterampilan guru meliputi berkomunikasi, berkolaborasi, berfikir kritis, berkreativitas, kemandirian dan produktivitas untuk mewujudkan media pembelajaran yang inovatif.

Kata kunci: keterampilan; media pembelajaran inovatif; modifikasi permainan anak.

Improving Skills in Making Learning Media Innovations through Modification Method of Children's Games

Abstract: The problem in this study is the low teacher skills in making an innovative learning media, so it has an impact on the inhibition of the teacher promotion due to the lack of innovation. The purpose of the study was to improve the teachers' skills in making the innovative learning media using the children game method. This research subject is 25 young teachers consisting of the third group and honorary. It was conducted in two cycles with three meetings each, and the teachers had to make an innovative learning media every cycle. In the first cycle, they modified the simple ones from the cards and puzzle, then in the second cycle modifying more complex ones, namely snake and ladder, monopoly, *engklek* and *mystery box*. The result of the research process showed that in the first cycle, the teachers' scores between 81 - 94 and in the second cycle, it is obtained score between 86 – 99, both are good categories, and the result of the performance work score of the first cycle was between 81,25 - 90,60 (Good), the second cycle score was 87,50 - 96,88 (Very good) and showed an increase between the first cycle and the second cycle, the number of teachers who made the innovative learning media before the study was two teachers (3,33%) of 60 teachers, then, after the study increased by 25 teachers (41,67%), it means that the method of modifying the children's game can improve the teachers' skills in making the innovative learning media. The teachers skills are communication, collaboration, critical thinking creativity, independence and productivity to create the innovative learning media.

Keywords: skill; innovative learning media; modification of children's games.

1. Pendahuluan

Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 Tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya, pasal 11 dan pasal 13 mengamanatkan bahwa guru diharapkan membuat karya inovasi untuk pengembangan profesinya. Karya inovatif adalah karya hasil pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni yang bermanfaat bagi pendidikan dan/atau masyarakat, yang terdiri dari (1) menemukan teknologi tepat guna; (2) menemukan/ menciptakan karya seni; (3) membuat/modifikasi alat pelajaran/peraga/praktikum; (4) mengikuti pengembangan/penyusunan standar, pedoman, soal, dan sejenisnya.

Dari sumber di atas, karya inovatif dapat berupa membuat atau memodifikasi alat pelajaran. Hal ini penting bagi guru karena perkembangan ilmu pengetahuan, situasi dan kondisi pembelajaran di sekolah masing-masing menuntut adanya guru yang kreatif dan inovatif. Fakta di lapangan dari hasil pengamatan pada kegiatan supervisi pembelajaran yang dilakukan secara rutin di setiap semester, sangat minim sekali guru yang menggunakan media inovatif selain *power point* dan video, hanya sekitar 2 guru (3,33 %) saja yang menggunakan media inovatif buatan sendiri, selebihnya (96,67 %) mereka menggunakan media *power point*, meskipun hal ini bukan sesuatu yang salah namun berpengaruh pada situasi pembelajaran, dimana dari pagi sampai siang, peserta didik disajikan media yang monoton, untuk mata pelajaran yang berbeda.

Penggunaan media *power point* kadang juga mengalami kendala seperti listrik mati dan ketika penyambungan laptop ke LCD mengalami kesulitan, pengalaman peneliti ketika mensupervisi guru di kelas sampai membutuhkan waktu 20 menit untuk menyambungkannya, dan guru tersebut tidak siap dengan media lain. Kondisi ini tentu menghambat proses pembelajaran, dan hal inilah yang menjadi salah satu alasan pentingnya guru untuk membuat karya inovasi dan tidak hanya mengandalkan media *power point*. Kondisi lain, saat mengusulkan penilaian angka kredit untuk kenaikan pangkat yang diajukan guru-guru di SMP Negeri 15 Yogyakarta, selama peneliti bertugas, belum ada guru yang mengajukan karya inovasi media pembelajaran untuk mendapatkan angka kredit, padahal menurut buku 4 dan buku 5 Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan (PKB) membuat karya inovatif adalah salah satu tugas guru.

Dari pengamatan peneliti hal ini terjadi karena mereka belum begitu mengetahui contohnya, caranya, dan bagaimana memulai, padahal karya inovasi itu ada yang sederhana dan ada yang kompleks, mereka membutuhkan ajakan, bimbingan, contoh dan motivasi untuk membuat karya inovasi. Setelah melihat permasalahan di atas, peneliti melakukan pengamatan lebih lanjut dengan melihat dokumen supervisi, diskusi terbuka, dialog *face to face* dengan bapak ibu guru, dan dari pengamatan dapat diketahui penyebab guru SMPN 15 Yogyakarta belum membuat karya inovasi dalam bentuk media pembelajaran adalah jarang mendapatkan contoh atau model karya inovasi dalam bentuk media pembelajaran dan belum menemukan ide atau gambaran bagaimana membuat karya inovatif dalam bentuk media pembelajaran.

Oleh karena itu perlu tindakan untuk membantu guru SMPN 15 Yogyakarta dalam membuat karya inovatif dalam bentuk alat pelajaran atau media pembelajaran. Salah satu tindakan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan membuat media pembelajaran yang inovatif adalah dengan modifikasi permainan anak, seperti *puzzle*, kartu, ular tangga, monopoli dan sebagainya. Hal ini sejalan dengan *branding* SMPN 15 Yogyakarta sebagai sekolah ramah anak yang salah satunya identik dengan permainan, sehingga dengan modifikasi permainan anak menjadi media pembelajaran kita dapat mengembangkan kegiatan belajar sambil bermain. Alasan lain pemilihan metode modifikasi karena melihat kemampuan guru yang masih dalam tahap perlu belajar, masih memerlukan contoh, dengan modifikasi kita akan mengamati suatu benda, kemudian memikirkan ide untuk menambah, mengubah dan menyesuaikan agar benda tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Gordon (2010:255) menyatakan bahwa keterampilan merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat, cenderung menunjukkan pada aktivitas psikomotor. Keterampilan juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang memerlukan praktek atau dapat diartikan sebagai implikasi dari aktivitas. Jadi menurut pendapat Gordon keterampilan diartikan sebagai kemampuan mengoperasikan pekerjaan dan kegiatan yang memerlukan praktik.

Suprianto (2017:39) memiliki pendapat senada dengan Gordon yang mendefinisikan keterampilan (*skill*) sebagai kemampuan untuk mengoperasikan suatu pekerjaan secara mudah

dan cermat yang membutuhkan kemampuan dasar (*basic ability*). Dari pendapat ini dapat diartikan bahwa keterampilan merupakan kemampuan untuk mengoperasikan pekerjaan secara mudah dan cermat dan membutuhkan kemampuan dasar. Dalam Permendikbud No 20 Tahun 2020 Tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar Dan Menengah dinyatakan bahwa, indikator, keterampilan itu meliputi: kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Berdasarkan sumber-sumber di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan merupakan kemampuan dalam mengoperasikan pekerjaan dan memerlukan praktik sehingga membentuk individu menjadi kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif.

Media Pembelajaran Inovatif menurut Briggs dan Leslei media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran. (Hamdani, 2011:243), dan menurut Wijaya (2006: 137) media adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna-pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat tercapai dengan sempurna, dari kedua sumber diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media adalah Sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pelajaran, agar materi yang disampaikan lebih jelas dan tujuan pengajaran tercapai (Hapsara, 2016).

Nurdiansyah (2019:47) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik, sehingga terjadi proses pembelajaran. Dari pendapat ini makna utama yang terkandung adalah bahwa media pembelajaran itu harus dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sehingga terjadi proses belajar.

Modifikasi Permainan anak menurut Sihombing (2014:1) bahwa modifikasi adalah cara merubah bentuk sebuah barang dari yang kurang menarik menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi aslinya, serta menampilkan bentuk yang lebih bagus dari aslinya. Dari pendapat ini dapat diartikan bahwa di dalam memodifikasi sesuatu itu harus ada perubahan dari bentuk aslinya, harus lebih menarik, menampilkan bentuk yang lebih bagus, tetapi tetap memelihara fungsi aslinya.

Pendapat Asep Deni Gustiana (2011 :193) Modifikasi permainan adalah perubahan dalam permainan, alat, teknik, peraturan, menjadi lebih sesuai dengan kebutuhan tanpa menghilangkan

karakteristik dari alat permainan tersebut. Dari pendapat ini maknanya adalah bahwa dalam melakukan modifikasi kita boleh merubah peraturan alatnya, teknik permainannya, aturannya tanpa menghilangkan karakteristik utama yang akan kita ubah. Dalam penelitian ini alat permainan anak yang akan modifikasi adalah permainan kartu, *puzzle*, ular tangga, dan *monopoli*. Alat permainan ini akan kita ubah menjadi media pembelajaran yang inovatif yang mampu membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

Langkah-langkah memodifikasi permainan anak menjadi media pembelajaran yang inovatif, dapat mengikuti penjelasan Cepi Rianan (2007:11) sebagai berikut: Pertama *Define*, yaitu fase perumusan tujuan, rancangan media apa yang akan dimodifikasi, beberapa persiapan awal dalam perancangan media yang menyangkut: bahan, materi, dana, serta aspek perancangan lainnya. Kedua *Develop*, yaitu fase pengembangan, dalam fase ini sudah dimulai proses pembuatan media yang akan dikembangkan. Ketiga *Evaluation*, yaitu fase untuk menilai media yang sudah dikembangkan atau dibuat, setelah melalui tahap uji coba, revisi, kajian dengan pihak lain.

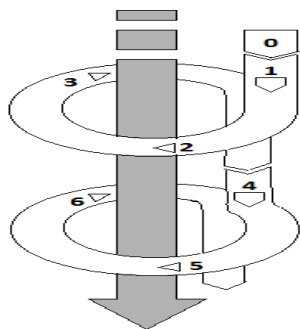
Semua fase tersebut berlangsung secara simultan atau berkesinambungan. Berdasarkan pada paparan di atas, masalah-masalah yang terkait dengan kurangnya karya inovatif guru terutama media pembelajaran maka dalam penelitian tindakan sekolah ini difokuskan pada upaya peningkatan keterampilan membuat inovasi media pembelajaran melalui metode modifikasi permainan anak pada guru SMP Negeri 15 Yogyakarta. Alasan memilih metode modifikasi permainan anak karena disesuaikan dengan kemampuan guru dan *branding* sekolah. Tujuan PTS ini adalah untuk meningkatkan keterampilan membuat karya inovasi media pembelajaran melalui metode modifikasi permainan anak pada guru SMP Negeri 15 Yogyakarta. Manfaat dari PTS ini dapat membantu untuk memperbaiki proses pembelajaran dan secara karier dapat membantu kenaikan pangkat. Kegiatan mengajak guru memodifikasi alat permainan akan menghasilkan karya-karya yang bermanfaat juga untuk mendukung perkembangan dunia pendidikan.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS) yang telah dilakukan di SMP Negeri 15 Yogyakarta pada bulan Maret sampai Mei 2021. Subyek penelitian dalam PTS ini adalah guru muda golongan III dan guru

honor di SMPN 15 Yogyakarta yang berjumlah 25 guru, dari mata pelajaran Pendidikan Agama, PPkn, IPA, IPS, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Bimbingan dan konseling dan Matematika. Alasan pemilihan guru golongan III, karena mereka perlu lebih dimotivasi membuat karya inovasi media pembelajaran, selain itu untuk memperbaiki proses belajar mengajar juga untuk memotivasi mereka dalam naik pangkat. SMPN 15 Yogyakarta banyak memiliki guru-guru muda golongan III, yang memiliki kesempatan untuk meningkatkan karier mereka dengan waktu yang lebih lama dibanding guru golongan IV. Alasan lain, guru golongan III tersebut perlu diberikan kesempatan mencari pengalaman berkarya dan mengajar yang lebih banyak, sedangkan alasan pemilihan hanya beberapa mata pelajaran seperti tersebut di atas, karena guru di mata pelajaran tersebut hampir seragam dalam menggunakan media pembelajaran yaitu mengandalkan media *power point* saja. Sementara guru seni budaya, guru PJOK guru prakarya sudah memiliki alat bantu pelajaran yang sangat beragam.

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik Observasi menggunakan instrumen lembar observasi dan *checklist* terhadap hasil kerja guru (unjuk kerja guru). Penelitian tindakan sekolah ini dilaksanakan selama 3 bulan dari perencanaan, pelaksanaan dan penyusunan laporan pada Maret sampai Mei 2021. Desain penelitian menggunakan penelitian tindakan (*Action reseach*) model Kemmis & Taggart, yang langkah-langkahnya dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1: Bagan PTK

Keterangan Gambar

0. Perenungan
1. Perencanaan
2. Tindakan dan Observasi I
3. Refleksi I
4. Rencana Siklus II Berdasarkan Refleksi Siklus I
5. Tindakan dan Observasi II
6. Refleksi

Dari gambar 1 diatas dapat diuraikan perencanaan tindakan pada siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Siklus I

Pada tahap perencanaan, peneliti menjelaskan tentang topik masalah yang akan diteliti, jadwal penelitian, instrumen penelitian, diskusi dengan kolaborator, contoh media yang akan dijadikan bahan FGD. Pada siklus I topik yang akan diteliti yaitu membuat inovasi media pembelajaran dengan memodifikasi permainan kartu dan *puzzle* atau media lain sesuai minat guru.

Pada tahap pelaksanaan, dilakukan kegiatan implementasi atau penerapan perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam 3 pertemuan dengan dengan rincian sebagai berikut:

Pelaksanaan siklus I Pertemuan ke-1

- a) Guru mengamati contoh kartu dan *puzzle* yang sudah dimodifikasi menjadi media pembelajaran.
- b) Guru melakukan simulasi penggunaan Kartu dan *Puzzle* yang dijadikan contoh/model
- c) Diskusi dan curah pendapat antara peneliti, guru yang menyajikan, dan peneliti tentang cara merancang, membuat serta membahas kelebihan dan kekurangan media kartu dan *puzzle*.
- d) Guru membuat rancangan media Inovasi dalam bentuk kartu atau *Puzzle* atau media lain.



Gambar 2. Guru mengamati contoh *puzzle* yang sudah dimodifikasi menjadi media pembelajaran

Pada gambar 2 dapat dilihat beberapa guru yang menjadi obyek penelitian sedang mengamati contoh *puzzle* yang sudah di modifikasi menjadi media pembelajaran yang inovatif sebagai langkah awal penelitian.

Pelaksanaan siklus I pertemuan ke-2

Pada pertemuan ke- 2 siklus I ini peneliti mengarahkan guru untuk menyempurnakan rancangannya secara mandiri, mengedit, melengkapi dan mempersiapkan diri untuk simulasi.

Pelaksanaan Siklus I pertemuan ke- 3

Peneliti memberi kesempatan pada guru untuk mensimulasikan karyanya, simulasi boleh di depan guru seperti presentasi, atau boleh di depan peserta didik. Setelah simulasi peneliti memberikan apresiasi pada guru. Kemudian dilanjutkan menugaskan guru membuat laporan, dan melakukan penilaian untuk mendapatkan data penelitian.

Pada tahap observasi, peneliti dan kolaborator melakukan observasi selama perencanaan dan pelaksanaan kegiatan, observasi dilakukan untuk mendapatkan data penelitian.

Pada tahap refleksi, peneliti dan kolaborator melakukan refleksi hasil penelitian untuk menelaah kelebihan dan kekurangan penelitian.

Siklus II

Pada tahap perencanaan, peneliti menjelaskan tentang hasil refleksi siklus sebelumnya dan alasan perlunya dilanjutkan ke siklus II, menyampaikan topik masalah yang akan diteliti, jadwal penelitian, Instrumen penelitian, diskusi dengan kolaborator, contoh media yang akan dijadikan bahan FGD. Pada siklus II topik yang akan diteliti membuat inovasi media pembelajaran dengan memodifikasi permainan monopoli dan ular tangga atau media lain sesuai minat guru.

Tahap pelaksanaan siklus II dilaksanakan dalam 3 pertemuan, sebagai berikut:

Pelaksanaan siklus II pertemuan ke-1

Guru mengamati dan membuat rancangan contoh media pembelajaran inovatif hasil modifikasi permainan ular tangga dan *monopoli* atau media lain (boleh memilih salah satu atau dua-duanya).

Pelaksanaan siklus II Pertemuan ke- 2

Peneliti mengarahkan guru untuk menyempurnakan rancangannya secara individu/ kelompok, mengedit, melengkapi dan mencetak media yang dibuat dan mempersiapkan diri untuk simulasi.

Pelaksanaan siklus II pertemuan ke-3

Peneliti memberi kesempatan pada guru untuk mensimulasikan karyanya, simulasi boleh di depan guru seperti presentasi, atau boleh di depan peserta didik. Setelah simulasi peneliti memberikan apresiasi pada guru, dilanjutkan menugaskan guru membuat laporan dan melakukan penilaian untuk mendapatkan data penelitian.



Gambar 3. Simulasi hasil karya media inovatif modifikasi permainan anak

Pada gambar 3 dapat dilihat obyek penelitian sedang melakukan simulasi di depan guru lain dan peneliti untuk menjelaskan dan mempratikkan hasil karya modifikasi media pembelajaran *engklek*.

c. Observasi

Peneliti dan kolaborator melakukan observasi selama perencanaan dan pelaksanaan kegiatan penelitian siklus II.

d. Refleksi

Peneliti dan kolaborator melakukan refleksi hasil penelitian untuk menelaah kelebihan dan kekurangan penelitian siklus II,

Teknik Analisis Data

Sukmadinata (2012:155) menyatakan bahwa dalam penelitian tindakan perlu ada analisis dan interpretasi data, hasil analisis dan interpretasi data digunakan untuk menarik kesimpulan. Interpretasi data dilakukan dengan memberikan skor pada instrumen penilaian kemudian analisisnya dilakukan dengan menjumlah total skor yang diperoleh setiap subyek kemudian dihitung nilainya dengan mengadaptasi penghitungan nilai dari instrumen penilaian kinerja guru (PKG) yang rumusnya sebagai berikut:

$$\text{Nilai kinerja guru} = \frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor total}} \times 100\%$$

Selanjutnya nilai yang diperoleh dikonfirmasi dengan kriteria yang diadaptasi dari kriteria nilai PKG (permenegpan dan RB nomor 16 tahun 2009) sebagai berikut: 91 - 100 (amat baik); 76 - 90 (baik) ; 61 - 75 (cukup); 51 - 60 (sedang) ; < 50 (kurang).

Dalam penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil jika memenuhi indikator sebagai berikut:

- (1) Setiap guru minimal membuat 2 media pembelajaran inovatif dengan memodifikasi permainan anak.
- (2) Setiap guru yang menjadi subyek penelitian mencapai skor penilaian keterampilan membuat media minimal 76 (baik).

3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian sebelumnya yang dapat memperkuat penelitian tindakan ini: Noening Andrijati. (2014:131) “Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD UPP Tegal”, menyimpulkan bahwa dampak penerapan media inovatif (puzzle dan macromedia flash) dalam pembelajaran matematika materi bangun datar adalah meningkatnya kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran inovatif, meningkatnya kemampuan mengorganisasi materi dan mengelola pembelajaran dan dapat memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik, meningkatnya aktivitas belajar siswa yang cukup berarti pada aspek keterlibatan siswa dalam pembelajaran klasikal dan ketekunan siswa saat bekerja dalam kelompok.

Sutrisno (2019) dalam penelitiannya tentang pembelajaran inovatif menyimpulkan : 1) Adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru tentang pembuatan media pembelajaran inovatif dari kategori cukup menjadi baik; 2) Dihasilkan sebanyak media (alat peraga) mata pelajaran Matematika, Bahasa Indonesia dan IPA untuk siswa SD; 3) Rata - rata kemampuan mengajar guru menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan, berkualitas baik; dan 4) Rata - rata hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebelum pelaksanaan pembelajaran berbantuan media dan setelah pelaksanaan pembelajaran berbantuan media IPA untuk siswa SD.

Windarti (2021) menyampaikan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif menunjukkan peningkatan keterampilan siswa. Pada siklus I rata-rata 70,65%, siklus II rata-rata 82,25 %, dan di siklus III rata-rata 87,09%.

Setyawati (2021) menyampaikan hasil penelitiannya dengan model *picture and picture* dapat meningkatkan keterampilan berbicara. Data hasil penelitian kemampuan awal atau pra tindakan menunjukkan keterampilan berbicara masih rendah dengan prosentase ketuntasan 16% meningkat menjadi 48% pada siklus 1, 79% pada siklus 2, dan 100% pada evaluasi praktik berbicara.

Dari seluruh penelitian di atas membuktikan bahwa penelitian tentang media pembelajaran

inovatif dapat meningkatkan kemampuan guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran inovatif, meningkatnya kemampuan mengorganisasi materi dan mengelola pembelajaran dan dapat memanfaatkan waktu pembelajaran dengan baik, meningkatnya aktivitas belajar siswa serta membantu meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga penelitian ini sangat layak untuk dilanjutkan

Penelitian media dimulai dengan observasi yang dilakukan selama perencanaan dan pelaksanaan pada tiap pertemuan dibantu supervisor/asesor dan guru senior, untuk mendapatkan seluruh data proses dan hasil kegiatan. Data hasil observasi terhadap proses kegiatan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Terhadap Proses Kegiatan

| Nama Guru | Indikator Ketrampilan | | | | | | | | Jml | Skor |
|-----------------------|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|-----|--------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | |
| A | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 28 | 87,50% |
| B | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 30 | 93,75% |
| C | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 29 | 90,60% |
| D | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 27 | 84,40% |
| E | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 26 | 81,25% |
| F | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 29 | 90,60% |
| G | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 27 | 84,40% |
| H | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 27 | 84,40% |
| I | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 28 | 87,50% |
| J | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 29 | 90,60% |
| K | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 29 | 90,60% |
| L | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 28 | 87,50% |
| M | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 27 | 84,40% |
| N | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 30 | 93,75% |
| O | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 27 | 84,40% |
| P | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 26 | 81,25% |
| Q | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 27 | 84,40% |
| R | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 27 | 84,40% |
| S | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 27 | 84,40% |
| T | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 26 | 81,25% |
| U | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 26 | 81,25% |
| V | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 25 | 78,38% |
| W | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 27 | 84,40% |
| X | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 27 | 84,40% |
| Y | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 27 | 84,40% |
| Jum-lah | 9 | 8 | 9 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | | |
| Skor : Jml/100 X 100% | 4 | 8 | 2 | 4 | 4 | 1 | 1 | 4 | | |
| | % | % | % | % | % | % | % | % | | |

Dari data di atas menunjukkan terdapat 13 guru (52%) yang mencapai skor pada penilaian proses dengan kategori baik, dan 12 guru (48 %) mencapai skor amat baik. Kemudian dari 8 indikator yang diukur, ternyata indikator ke-1 yaitu mengikuti kegiatan FGD dan melihat contoh karya inovatif menunjukkan skor tertinggi yaitu 99%, dan indikator ke 6 yaitu mensimulasikan karya inovatif di depan guru

menunjukkan indikator terendah yaitu 86% dalam kategori baik.

Meskipun hasil pada siklus I sudah baik Siklus II tetap dilaksanakan untuk membuktikan bahwa peningkatan di siklus 1 itu terjadi karena faktor tindakan bukan faktor kebetulan, sehingga perlu dibuktikan di siklus II, alasan lain untuk membedakan dengan penelitian eksperimen, kalau penelitian eksperimen sekali berhasil berarti selesai, dalam PTS ini sekali berhasil diulangi lagi membuktikan bahwa perubahannya karena adanya tindakan yang dilakukan.

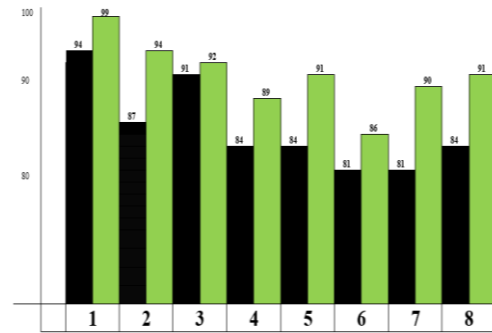
Tabel 2. Tabel Data Evaluasi Hasil Unjuk Kerja Guru Dalam Membuat Media Inovatif

| GURU | MEDIA | INDIKATOR KETRAMPILAN | | | | | | | | JML | SKOR |
|------|----------|-----------------------|---|---|---|---|---|---|---|-----|--------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | | |
| A | Peta SDM | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 29 | 90,60% |
| B | Kartu | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 29 | 90,60% |
| C | Kartu | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 28 | 87,50% |
| D | Kartu | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 27 | 84,40% |
| E | Kartu | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 28 | 87,50% |
| F | Kartu | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 29 | 90,60% |
| G | Puzzle | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 28 | 87,50% |
| H | Puzzle | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 26 | 81,25% |
| I | Puzzle | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 27 | 84,40% |
| J | Puzzle | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 28 | 87,50% |
| K | Kartu | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 27 | 84,40% |
| L | Kartu | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 27 | 84,40% |
| M | Kartu | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 27 | 84,40% |
| N | Kartu | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 27 | 84,40% |
| O | Kartu | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 26 | 81,25% |
| P | Kartu | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 28 | 87,50% |
| Q | Kartu | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 27 | 84,40% |
| R | Puzzle | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 28 | 87,50% |
| S | Puzzle | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 29 | 90,60% |
| T | Puzzle | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 27 | 84,40% |
| U | Kartu | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 4 | 29 | 90,60% |
| V | Kartu | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 27 | 84,40% |
| W | Kartu | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 26 | 81,25% |
| X | Kartu | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 26 | 81,25% |
| Y | Puzzle | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 26 | 81,25% |

Keterangan :

| NO | Indikator |
|----|---|
| 1 | Alat pelajaran/media yang dibuat dapat memperjelas konsep/teori/cara kerja tertentu yang digunakan dalam proses pembelajaran atau bimbingan |
| 2 | Alat pelajaran/media yang dibuat bermanfaat dalam meningkatkan mutu pembelajaran/bimbingan |
| 3 | Alat pelajaran/media yang dibuat mempunyai unsur modifikasi/inovasi |
| 4 | Alat pelajaran/media yang dibuat sesuai dengan bidang mata pelajaran yang diajarkan |
| 5 | Ada laporan tertulis tentang cara pembuatan dan penggunaan alat pelajaran/peraga yang dilengkapi dengan gambar/foto alat peraga |
| 6 | Format laporan alat pelajaran/media sesuai dengan panduan yang ada di buku 4 dan buku 5 pengembangan keprofesian berkelanjutan |
| 7 | Laporan pembuatan alat pelajaran/media ada pengesahan dari kepala sekolah. |
| 8 | Laporan alat pelajaran/media yang dibuat menampakkan kerapihan pembuatannya |

Dari data siklus II, pada tabel 2 menunjukkan ada 9 guru (36%) memperoleh Skor pada kategori baik, dan 16 guru (64%) menunjukkan skor pada kategori amat baik. Skor tertinggi yang di peroleh guru yaitu 96% kategori amat baik, dan skor terendah yang diperoleh guru yaitu 87,5% kategori baik. Data peningkatan proses penelitian siklus I dan siklus II dapat dilihat pada gambar diagram batang berikut ini:



Keterangan

■ : Siklus I
■ : Siklus II

Gambar 4. Data peningkatan proses penelitian siklus I dan siklus II

| | |
|---|--|
| 1 | Mengikuti kegiatan FGD dan melihat contoh karya inovatif (<i>communication & collaboration</i>) |
| 2 | Membuat desain karya inovatif sederhana dalam bentuk media pembelajaran hasil modifikasi dari permainan anak (<i>mandiri & creativity</i>) |
| 3 | Mencetak, mengemas dan melengkapi petunjuk penggunaan dari karya inovatif yang di buat (<i>mandiri ,produktif & creativity</i>) |
| 4 | Menjelaskan hasil karya inovatif seperti jenis karya dan penggunaannya (<i>communication</i>) |
| 5 | Menyampaikan kelebihan dan kekurangan karya inovatif (<i>critical thinking</i>) |
| 6 | Mensimulasikan karya inovatif di depan guru (<i>communication</i>) |
| 7 | Menggunakan karya inovatif dalam pembelajaran (<i>produktif</i>) |
| 8 | Menerima masukan dan saran-saran perbaikan karya inovatif sederhana hasil modifikasi permainan anak (<i>collaboration</i>) |

Pada gambar 4 dapat dideskripsikan mengenai peningkatan proses penelitian siklus I dengan siklus II sebagai berikut.

- Aktivitas guru dalam mengikuti kegiatan FGD dan melihat contoh karya inovatif baik pada siklus I dan dua berjalan amat baik, yaitu memperoleh skor 94 pada siklus I dan menjadi 99 pada siklus II.
- Aktivitas guru dalam membuat desain karya inovatif sederhana dalam bentuk media pembelajaran hasil modifikasi dari permainan anak pada siklus I berjalan baik dengan skor 87, dan berjalan amat baik pada siklus II dengan skor 94
- Aktivitas guru dalam mencetak, mengemas dan melengkapi petunjuk penggunaan dari karya inovatif yang dibuat menunjukkan proses yang sangat baik, yaitu memperoleh skor 91 pada siklus I dan skor 92 pada siklus II.
- Aktivitas guru dalam menjelaskan/presentasi hasil karya inovatif seperti jenis karya dan penggunaannya menunjukkan proses yang baik yaitu memperoleh skor 84 pada siklus I dan skor 89 pada siklus II, Aktivitas ini tiak terlalu maksimal hasilnya karena pada saat penyajian waktunya sangat dibatasi sehingga performa guru dalam presentasi menjadi terbatas.

- e) Aktivitas guru dalam menyampaikan kelebihan dan kekurangan karya inovatif menunjukkan proses yang baik dengan skor 84, kemudian meningkat menjadi sangat baik pada siklus II dengan skor 91
- f) Aktivitas guru dalam mensimulasikan karya inovatif di depan guru berjalan dengan baik, dimana skor yang diperoleh pada siklus I adalah 81 dan pada siklus II adalah 86, pada Aktivitas ini tidak bias maksimal karena waktu simulasi yang terbatas.
- g) Aktivitas guru dalam menggunakan karya inovatif saat pembelajaran berjalan dengan baik, yakni memperoleh skor 81 pada siklus I, dan skor 90 pada siklus II
- h) Aktivitas guru dalam menerima masukan dan saran-saran perbaikan karya inovatif hasil modifikasi permainan anak berjalan baik pada siklus I dengan skor 84 dan berjalan amat baik pada siklus II dengan skor 91.

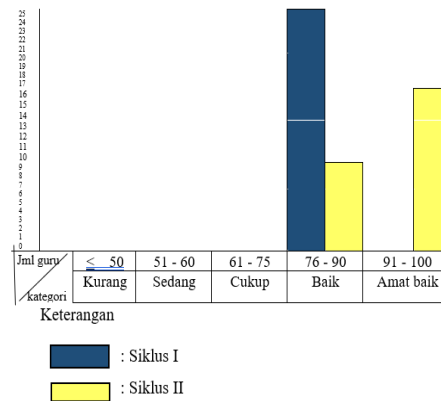
Selanjutnya, untuk data perbandingan penilaian hasil penelitian (unjuk kerja guru) pada siklus I dan siklus II dapat di lihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Perbandingan hasil penelitian siklus I dan siklus II

| NO | NAMA GURU | SKOR | |
|----|-----------|----------|-----------|
| | | Siklus I | Siklus II |
| 1 | A | 90,60% | 93,75% |
| 2 | B | 90,60% | 96,88% |
| 3 | C | 87,50% | 90,60% |
| 4 | D | 84,40% | 90,60% |
| 5 | E | 87,50% | 93,75% |
| 6 | F | 90,60% | 93,75% |
| 7 | G | 87,50% | 93,75% |
| 8 | H | 81,25% | 93,75% |
| 9 | I | 84,40% | 90,60% |
| 10 | J | 87,50% | 93,75% |
| 11 | K | 84,40% | 93,75% |
| 12 | L | 84,40% | 90,60% |
| 13 | M | 84,40% | 90,60% |
| 14 | N | 84,40% | 87,50% |
| 15 | O | 81,25% | 93,75% |
| 16 | P | 87,50% | 93,75% |
| 17 | Q | 84,40% | 93,75% |
| 18 | R | 87,50% | 93,75% |
| 19 | S | 90,60% | 96,88% |
| 20 | T | 84,40% | 90,60% |
| 21 | U | 90,60% | 93,75% |
| 22 | V | 84,40% | 87,50% |
| 23 | W | 81,25% | 90,60% |
| 24 | X | 81,25% | 93,75% |
| 25 | Y | 81,25% | 93,75% |

Dari tabel 3 dapat diketahui bahwa pada siklus I semua guru memperoleh hasil baik, dan pada siklus II ada 9 (36%) guru dalam kategori hasil yang baik, dan 16 (64%) guru dengan kategori sangat baik, secara visual data hasil

penelitian dapat di lihat pada diagram gambar 5 berikut ini.



Gambar 5. Diagram batang data hasil siklus I dan siklus II

Sebagaimana diuraikan di latar belakang masalah bahwa sebelum tindakan kondisi guru di SMPN Negeri 15 Yogyakarta hanya ada 2 guru (3,33%) saja yang menggunakan media inovatif buatan sendiri, selebihnya (96,67 %) mereka menggunakan media *power point*, atau media buatan orang lain dari jumlah total guru sebanyak 60. Setelah di berikan tindakan melalui modifikasi permainan anak, jumlah guru yang membuat media pembelajaran inovatif bertambah sebanyak 25 (41,67%). Dari segi jumlah ini keberhasilan yang menggembirakan mengingat tidak mudah mengajak guru membuat media pembelajaran inovatif.

Keberhasilan mengajak 25 guru membuat media pembelajaran inovatif karena pemilihan metode yang tepat, yaitu metode modifikasi permainan anak, karena metode ini tidak terlalu sulit jika dibanding dengan metode “menciptakan” media pembelajaran. Melalui metode modifikasi guru di ajak untuk melihat contoh dulu, sehingga punya gambaran seperti apa media pembelajaran inovatif hasil modifikasi itu, kemudian guru di fasilitasi untuk mengadakan forum group discussion (FGD) curah pendapat, tanya jawab sehingga semakin tumbuh inspirasinya untuk membuat media pembelajaran inovatif. Dengan mengajak guru memodifikasi media pembelajaran ini sangat membantu guru untuk menjadi guru yang kreatif, sebagaimana pendapat Yoyo Bahagia (2019: 28) yang menyatakan guru yang kreatif adalah guru yang mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada untuk disajikan dengan cara yang lebih menarik, sehingga anak merasa senang mengikuti pelajaran yang diberikan.

Pada penelitian siklus 1 guru sudah membuat 1 media pembelajaran inovatif sederhana yang merupakan modifikasi dari permainan kartu dan *puzzle*, kemudian pada siklus II guru juga membuat 1 media pembelajaran inovatif dengan memodifikasi permainan anak yang lebih kompleks seperti ular tangga, *monopoly*, *engklek* dan *mystery box*, secara proses skor guru di siklus I berada pada kisaran 81- 94 atau berada di level baik, dan pada siklus II memperoleh skor 86-99, hal ini menunjukkan bahwa membuat media pembelajaran inovatif dengan metode modifikasi itu tidak sulit, kemudian dari hasil unjuk kerjanya guru memperoleh skor 81,25 – 90,60 pada siklus I, kemudian pada siklus II guru memperoleh skor 87,50 – 96,88 dalam kategori baik dan sangat baik, artinya ketika diberi contoh dan diberi kesempatan mereka mampu membuat karya dalam bentuk media pembelajaran inovatif hasil modifikasi.

Pada penelitian ini menunjukkan bahwa metode modifikasi dapat meningkatkan keterampilan guru membuat media pembelajaran, adapun keterampilan yang meningkat adalah keterampilan berkomunikasi yang dilakukan melalui tanya jawab, curah pendapat, presentasi dan simulasi. Keterampilan berkolaborasi juga meningkat yang dilakukan melalui kegiatan FGD, kerja kelompok dan simulasi. Kreativitas dan kemandirian guru juga meningkat seperti dalam mendesain karya, kemudian produktivitas guru juga meningkat terutama dari mencetak, mengemas dan menggunakan karya media pembelajaran, Keterampilan berfikir kritis guru juga meningkat yang ditandai adanya Aktivitas FGD, menelaah kelebihan dan kekurangan karyanya, memberi masukan pada karya teman saat simulasi.

4. Simpulan dan Saran

Permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran inovatif, sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang kurang menarik, dan terhambatnya kenaikan pangkat guru karena kurang dalam membuat karya inovasi, sehingga perlu upaya memberikan tindakan untuk meningkatkan keterampilan guru membuat media pembelajaran inovatif dengan metode yang lebih mudah yaitu modifikasi permainan anak. Penelitian ini dilakukan dalam 2 siklus, pada penelitian siklus 1 guru sudah membuat 1 media pembelajaran inovatif sederhana yg merupakan modifikasi dari permainan kartu dan *puzzle*, kemudian pada siklus II guru juga membuat 1 media

pembelajaran inovatif dengan memodifikasi permainan anak yang lebih kompleks seperti ular tangga, *monopoly*, *engklek* dan *mystery box*, secara proses pada siklus 1 skor guru berada pada kisaran 81-94 atau berada di level baik, dan pada siklus 2 memperoleh skor 86-99, hal ini menunjukkan bahwa metode modifikasi permainan anak itu dapat meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran inovatif, kemudian dari hasil unjuk kerjanya guru memperoleh skor 81,25 – 90,60 pada siklus 1, kemudian pada siklus II guru memperoleh skor 87,50 – 96,88, ini juga dalam kategori baik dan sangat baik, serta menunjukkan peningkatan antara siklus 1 dan siklus II. Dari segi jumlah karya sebelum penelitian hanya ada 2 (3,33%) dari 60 guru yang membuat media pembelajaran inovatif, kemudian setelah penelitian bertambah 25 (41,67%), guru yang membuat media pembelajaran inovatif, artinya metode modifikasi permainan anak dapat meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran inovatif. Keterampilan guru meliputi keterampilan dalam berkomunikasi, berkolaborasi, berfikir kritis berkreasi (*creativity*), kemandirian dan produktivitas untuk mewujudkan media pembelajaran yang inovatif.

Sebagai saran, guru perlu memotivasi diri untuk berkarya, mencari inspirasi agar dapat meningkatkan kinerja dengan membuat media pembelajaran inovatif karena tidak terlalu sulit apalagi dengan metode modifikasi permainan anak. Hasilnya dapat membantu untuk memperbaiki proses pembelajaran dan secara karier dapat membantu kenaikan pangkat. Sekolah dapat menyelenggarakan kegiatan kegiatan yang unggul, yang mampu memecahkan masalah di sekolah dan mampu mendukung perkembangan sekolah seperti memfasilitasi guru membuat karya inovatif. Kemajuan dunia pendidikan, perlu terus dikembangkan dengan menghasilkan karya-karya inovatif dari para pihak yang berkecimpung di dunia Pendidikan contohnya melalui kegiatan mengajak guru memodifikasi alat permainan akan menghasilkan karya-karya yang bermanfaat juga untuk mendukung perkembangan dunia pendidikan.

Daftar Pustaka

Andrijati, Noening. (2014). Penerapan Media Pembelajaran Inovatif Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar di PGSD UPP Tegal. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang* 31(3), 23-30.

- Bahagia, Yoyo. (2019). *Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani* (modul). Yogyakarta: Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Jurusan Pendidikan Olahraga.
- Gordon (2010). *Metoda Research*. Jakarta: Gramedia Press.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia
- Hapsara, A. S. (2016). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Sosiologi Melalui Tugas Menonton Tayangan “Ethnic Runaway” SMA Negeri 1 Sedayu Bantul. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 1(1), 65-82. Retrieved from <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/11>
- Kemendikbud. (2019). *Buku 4 Pengembangan keprofesian berkelanjutan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2019). *Buku 5 Pengembangan keprofesian berkelanjutan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kemenpan. (2009). *Peraturan Menteri Negara Pemberdayaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Nomor 16 Tahun 2009 tentang Jabatan Fungsional Guru dan Angka*. Jakarta: Kemenpan.
- Riana, Cepi, dkk. (2007). *Komputer dan Media Pembelajaran di SD*. Jakarta: Dirjen Dikti, Depdiknas.
- Setyawati, Bethy Mahara. (2021). Model Picture and Picture untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Sesuai Unggah-ungguh. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru* 6(3) 288-296 <https://jurnal-dikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/267/281>.
- Sihombing, David (2014). *Pengertian Modifikasi*. www.brainly.co.id. Diunduh tanggal 30 juni 2020
- Suprianto, Topo. (2017). Meningkatkan Keterampilan Back Roll Dalam Senam Lantai Pada Siswa Kelas XII IPA-1 SMA Negeri 4 Balikpapan Melalui Modifikasi Alat Bantu Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan LPMP Kalimantan Timur*, 11(1), 37-48.
- Sutrisno. (2019). *Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif berbasis Iptek Bagi Guru SD Perairan di Kecamatan Pulau Rimau* (Thesis). Palembang: Program Pascasarjana Universitas PGRI
- Wijaya, Rusyan. (2006). *Kemampuan Dasar Guru dalam PBM*, Bandung: Remaja Roesdakarya.
- Windarti. (2021). Peningkatan keterampilan menulis aksara Jawa melalui model pembelajaran kooperatif kartu arisan. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 6(2),127-246b. <https://jurnaldikpora.jogjaprovo.go.id/index.php/jurnalideguru/article/view/216/235>.