

Integrasi Permainan Tradisional Tapak Gunung sebagai Bahan Ajar Tematik Kelas II Sekolah Dasar

Traditional Game of Tapak Gunung as Thematic Teaching Materials for Class II Elementary School

Novy Trisnani, Riska Rahmawati, Siwi Utaminingtyas, & Dhesta Youlandi Rahayu Sulistiyawati

IKIP PGRI Wates Yogyakarta, Indonesia
E-mail Corespondensi: novytrisnani@ipw.ac.id

Info Artikel

Sejarah Artikel:
Diterima 20 Februari 2025
Direvisi 1 Maret 2025
Disetujui 15 Maret 2025
Dipublikasikan 21 April 2025

Keywords:
Elementary School Learning; Thematic Teaching Material; Traditional Tapak Gunung Game

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) berbasis permainan tradisional tapak gunung bagi siswa kelas II serta mengevaluasi tingkat kepraktisannya dalam pembelajaran. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang melibatkan lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui instrumen berupa angket yang melibatkan validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli RPP, serta uji kepraktisan oleh pengguna. Uji coba produk dilakukan pada 50 siswa kelas II dari tiga sekolah di Kapaneuwon Pengasih, yakni SD Negeri Kepek, SD Negeri Margosari, dan SD Negeri 2 Karangsari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan mendapatkan tingkat validitas tinggi, dengan persentase validasi media sebesar 78% (kategori valid), validasi materi 80% (kategori valid), dan validasi RPP 85% (kategori sangat valid). Selain itu, hasil uji kepraktisan memperoleh skor 90,24% (kategori sangat praktis), sementara tingkat ketuntasan pembelajaran mencapai 88% (kategori efektif). Dengan demikian, LKPD berbasis permainan tapak gunung ini dinyatakan valid, praktis, serta efektif untuk mendukung pembelajaran tematik di kelas II sekolah dasar.

Abstract

This research aims to develop a Student Activity Sheet (LKPD) based on traditional mountain footprint games for grade II students and evaluate the level of practicality in learning. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model which involves five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data was collected through instruments in the form of questionnaires that involved validation by media experts, material experts, lesson plan experts, and practicality tests by users. The product trial was carried out on 50 grade II students from three schools in Kapaneuwon Pengasih, namely SD Negeri Kepek, SD Negeri Margosari, and SD Negeri 2 Karangsari. The results of the study show that the LKPD developed has a high level of validity, with a media validation percentage of 78% (valid category), material validation of 80% (valid category), and RPP validation of 85% (very valid category). In addition, the results of the practicality test obtained a score of 90.24% (very practical category), while the level of learning completeness reached 88% (effective category). Thus, the LKPD based on the mountain footprint game is declared valid, practical, and effective to support thematic learning in grade II of elementary school.

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar memegang peran krusial dalam membentuk karakter dan keterampilan dasar siswa yang akan mempengaruhi perkembangan mereka di masa depan. Selain mengembangkan kemampuan kognitif, pendidikan dasar juga berfokus pada pembentukan aspek sosial dan motorik yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Sistem pembelajaran yang diterapkan di Indonesia menekankan pembelajaran yang berbasis pengalaman, yang memungkinkan siswa untuk lebih terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran yang melibatkan partisipasi langsung dari siswa akan lebih mengoptimalkan pemahaman dan penguasaan materi. Salah satu cara untuk mewujudkan hal ini adalah dengan mengintegrasikan permainan tradisional dalam bahan ajar tematik.

Penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pendidikan yang dapat meningkatkan berbagai keterampilan siswa, termasuk keterampilan sosial, motorik, dan pemahaman konsep akademis. Sebuah studi menunjukkan bahwa permainan tradisional berkontribusi positif terhadap keterampilan sosial anak-anak, terutama dalam konteks interaksi dan kerjasama di antara mereka (Rut et al., 2020). Selain itu, permainan ini juga membantu siswa dalam mengembangkan karakter seperti disiplin, kerja keras, dan rasa tanggung jawab (Prima & Lestari, 2023). Selanjutnya, permainan tradisional juga terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep akademis, terutama dalam bidang matematika dan sains. Penelitian yang dilakukan oleh Andriyani et al. menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional *New Damdaman* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematis dan *self-efficacy* siswa (Andriyani et al., 2024). Lebih jauh lagi, permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan motorik fundamental siswa. Penelitian menunjukkan bahwa implementasi permainan tradisional dalam pendidikan jasmani dapat meningkatkan keterampilan gerak dasar siswa (Ariyanto et al., 2020), serta kelincahan dan kebugaran jasmani (Laksmono & MandalaWati, 2022). Dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, permainan tradisional dapat menciptakan suasana belajar yang lebih positif. Siswa cenderung lebih antusias dan terlibat dalam proses belajar ketika mereka dapat berpartisipasi langsung dalam kegiatan yang menyenangkan (Rahayu, 2022).

Observasi di SD Negeri Keprek menunjukkan bahwa permainan tapak gunung sering dimainkan oleh siswa di halaman sekolah ketika jam istirahat dan pada saat jeda jam mata pelajaran olahraga. Selama observasi, terlihat antusias siswa dalam memainkan permainan tapak gunung dengan penuh semangat dan keceriaan. Mereka saling bekerja sama, bergantian melompat di atas petak-petak yang telah digambar di tanah, serta menunjukkan keterampilan motorik yang baik saat menjaga keseimbangan. Selain itu, permainan ini juga menjadi ajang interaksi sosial yang positif, di mana siswa belajar tentang aturan, strategi, dan sportivitas. Aktivitas ini tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga berkontribusi terhadap perkembangan fisik, kognitif, dan sosial siswa.

Permainan tradisional tapak gunung adalah salah satu bentuk permainan yang memiliki kekhasan dan nilai budaya yang mendalam, terutama di Indonesia. Salah satu karakteristik utama dari permainan tradisional, termasuk tapak gunung, adalah penggunaan alat dan bahan sederhana yang dapat ditemukan di lingkungan sekitar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa permainan tradisional sering kali memanfaatkan sumber daya lokal dan tidak memerlukan biaya tinggi untuk dimainkan (Anshory & Sulistiорini, 2019). Misalnya, permainan tapak gunung dapat dimainkan di area terbuka, memanfaatkan ruang yang tersedia, dan melibatkan interaksi sosial yang aktif di antara anak-anak (Aulia & Fuadah, 2020). Dengan demikian, permainan ini tidak hanya menyenangkan tetapi juga

mendidik, membantu anak-anak dalam mengembangkan kemampuan sosial seperti kerja sama dan empati.

Permainan tradisional tapak gunung juga memiliki manfaat dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar anak. Penelitian menunjukkan bahwa berbagai permainan tradisional dapat membantu anak-anak dalam mengembangkan keseimbangan, ketangkasan, dan kekuatan fisik yang penting untuk pertumbuhan mereka (Safitri et al., 2023). Dalam konteks ini, permainan tapak gunung dapat berfungsi sebagai alat untuk meningkatkan kesehatan fisik dan mental anak-anak, memberikan mereka kesempatan untuk bergerak dan berinteraksi secara positif dengan teman-teman sebaya mereka (Pujiyanti et al., 2023). Selain itu, permainan tradisional juga berperan penting dalam melestarikan nilai-nilai budaya dan identitas lokal. Dalam masyarakat yang semakin modern, di mana anak-anak lebih cenderung terlibat dalam permainan digital, penting untuk mengingatkan mereka tentang kekayaan budaya yang ada di sekitar mereka (Muhtarom et al., 2023). Permainan tapak gunung, dengan segala aturan dan cara bermainnya yang unik, dapat menjadi sarana untuk mengajarkan anak-anak tentang sejarah dan budaya daerah mereka, serta memperkuat rasa kebersamaan dan identitas komunitas (Ningtias, 2021).

Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas, penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran ataupun bahan ajar masih jarang diterapkan secara sistematis. Pembelajaran tematik yang seharusnya menghubungkan berbagai mata pelajaran dalam satu kesatuan yang utuh sering kali masih bersifat teoritis dan kurang memberikan pengalaman belajar yang kontekstual bagi siswa. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dalam pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional tapak gunung sebagai bahan ajar tematik.

Lebih jauh, berdasarkan wawancara dengan wali kelas II SD Negeri Kepek, diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran tematik yang dilakukan di kelas, beberapa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami konsep geometri dalam mata pelajaran matematika. Pengaitan permainan tradisional tapak gunung ke dalam proses pembelajaran, diharapkan dapat mempermudah siswa memahami konsep yang diajarkan melalui pengalaman langsung yang menyenangkan, karena, selain matematika, permainan tapak gunung juga dapat diintegrasikan dengan berbagai mata pelajaran lain dalam pembelajaran tematik, seperti PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS, SBdP, dan PJOK. Oleh karena itu pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi dengan cara yang lebih kontekstual dan bermakna. Selain itu, pendekatan ini dapat menjadi langkah strategis dalam melestarikan budaya lokal sekaligus menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

Wawancara secara lebih dalam mengungkap bahwa guru belum mengetahui bahwa permainan tradisional tapak gunung dapat diintegrasikan dalam pembelajaran, selain itu juga belum ada penelitian sebelumnya yang mengkaji pemanfaatan permainan tapak gunung sebagai bahan ajar tematik. Potensi integrasi permainan tradisional tapak gunung menarik minat guru di SD Negeri Kepek untuk menerapkannya dalam pembelajaran, namun hal itu terkendala pada keterbatasan waktu dan tenaga pendidik sehingga belum dapat merealisasikannya. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam bentuk Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dapat membantu pendidik dalam mengimplementasikan permainan tapak gunung ke dalam pembelajaran tematik secara sistematis, efektif, dan menyenangkan. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan bahan ajar materi deometri yang mengintegrasikan permainan tradisional tapak gunung.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D atau (*Research and Development*). Penelitian Research and Development (R&D) adalah model penelitian yang tidak hanya menghasilkan produk baru tetapi juga menguji efektivitas produk tersebut melalui pengujian lapangan yang sistematis (Astriani et al., 2022). R&D berfungsi sebagai jembatan antara teori dan praktik, memungkinkan peneliti untuk mengembangkan solusi yang relevan dan efektif dalam konteks (Yaqin et al., 2023). Prosedur penelitian dan pengembangan dilakukan dengan mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan dikembangkan oleh Dick dan Carey (1996) yaitu (*analysis*) analisis, (*design*) desain, (*development*) pengembangan, (*implementation*) implementasi, dan (*evaluation*) evaluasi (Endang, 2012).

Instrumen penelitian dan pengembangan bahan ajar berupa LKPD menggunakan angket yang digunakan mengevaluasi produk yang telah dikembangkan. Kisi-kisi angket validasi ahli media dan materi adalah sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Nomor Butir
1	Ukuran LKPD	a. Ukuran kertas	1 dan 2
2	Desain tampilan	a. Kesesuaian warna b. Tata letak cover c. Ilustrasi pada LKPD d. Kombinasi huruf	3, 4, 5, 6, 7, 8
3	Isi LKPD	a. Tampilan tata letak b. Penggunaan jenis huruf dan spasi c. Kejelasan gambar d. Kesesuaian gambar dengan materi e. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran f. Kemenarikan LKPD	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, dan 20

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Nomor butir	Jumlah
1	Kesesuaian KD	1	1
2	Kesesuaian perkembangan siswa	2	1
3	Kesesuaian bahan ajar	3	1
4	Kebenaran substansi	4	1
5	Manfaat	5	1
6	Keterkaitan materi	6	1
7	Motivasi	7	1
8	Penggunaan bahasa	8	1
Jumlah			8

Hasil validasi selanjutnya di konversi untuk mendapatkan persentase yang kemudian dapat dikategorikan berdasarkan tabel.

Tabel 3. Kriteria Kevalidan

Tingkat Pencapaian	Kriteria
<50,00%	Sangat kurang valid
50,01%-60,00%	Kurang valid
60,01%-75,00%	Cukup valid
75,01%-85,00%	Valid
85,01%-100%	Sangat valid

Sumber: (Utomo, 2018)

Instrumen kepraktisan disusun untuk memperoleh data kepraktisan LKPD yang sudah dikembangkan setelah dilakukan uji coba subjek penelitian. Kisi-kisi instrumen tanggapan guru dan respon peserta didik adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Tanggapan Guru

No	Aspek	Nomor butir	Jumlah
1	Isi	1	1
2	Tampilan	2	1
3	Penggunaan LKPD	3	1
4	Penggunaan bahasa	4	1
5	Kejelasan informasi	5	1
6	Kesesuaian dengan kurikulum	6	1
7	Kebenaran isi	7	1
8	Kegunaan LKPD	8	1
9	Nilai ekonomis	9	1
10	Materi	10	1
Jumlah			10

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik

No	Aspek	Nomor butir	Jumlah
1	Ketertarikan tampilan dan isi LKPD	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
2	Penyampaian materi LKPD	7, 8, 9, 10, 11, 12,	6
3	Penggunaan kalimat, bahasa, dan huruf	13, 14, 15	3
Jumlah			15

Teknik pengumpulan data menggunakan angket respon peserta didik dan guru untuk mengetahui respon dan mengukur persentase respons terhadap LKPD. Adapun kriteria kepraktisan ditentukan sebagai berikut.

Tabel 6. Kriteria Kepraktisan

Percentase	Kriteria
<50,00%	Sangat Tidak Praktis
50,01% - 60%	Kurang Praktis
60,01% - 75%	Cukup Praktis
75,01% - 80%	Praktis
85,01% - 100%	Sangat praktis

Sumber: (Irsalina & Dwiningsih, 2018)

Tabel 7. Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik

Presentase	Kriteria
$x \leq 20\%$	Sangat Kurang
$20\% \leq x < 40\%$	Kurang
$40\% \leq x < 60\%$	Cukup
$60\% \leq x < 80\%$	Baik
$x \geq 80\%$	Sangat Baik

Sumber: (Purnamasari, 2017)

Analisis keefektifan Lembar Kerja Peserta Didik berdasarkan atas pencapaian dalam menyelesaikan tes hasil belajar. Data keefektifan diukur menggunakan tes evaluasi diakhir pembelajaran. Nilai yang diperoleh kemudian digunakan untuk tolak ukur tingkat keberhasilan ketuntasan peserta didik keseluruhan. Berdasarkan data yang didapatkan dari tes hasil belajar dengan tes evaluasi diakhir pembelajaran kemudian dihitung berapa peserta didik yang tuntas ataupun tidak kemudian

dibandingkan dengan KKM. Ketuntasan individu tercapai jika hasil belajar lebih dari 75 dan skor maksimal 100, sedangkan ketuntasan klasikal tercapai apabila 75 % dari jumlah keseluruhan peserta didik mencapai skor lebih dari 75.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis (Analysis)

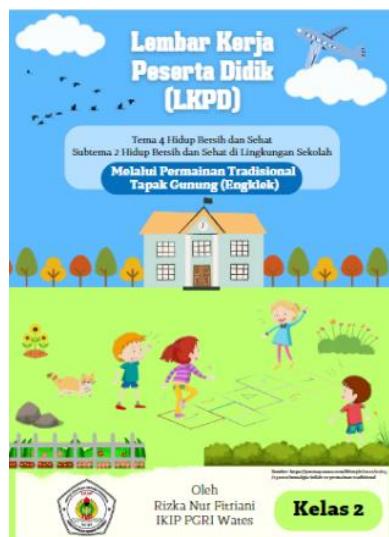
Berdasarkan observasi di SD Negeri Kepek pada kelas II, peneliti mengidentifikasi KI dan KD yang diperlukan dalam pengembangan bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik berbasis permainan tradisional tapak gunung. Langkah yang diambil peneliti untuk mengetahui pemahaman peserta didik tentang permainan tapak gunung adalah dengan bertanya kepada beberapa peserta didik untuk menjelaskan permainan tersebut sesuai dengan pengetahuan. Data yang diperoleh sebagian peserta didik kelas rendah tidak mengetahui tentang permainan tapak gunung, sehingga untuk mengenalkan permainan tapak gunung dengan mengintegrasikan ke dalam pembelajaran dengan pengembangan sebuah LKPD.

Desain (Design)

Pada tahap desain, peneliti membuat desain bahan ajar berupa LKPD berbasis permainan tradisional. Desain LKPD dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Word* 2013 dan Aplikasi *Canva.com*. Bentuk LKPD yang digunakan adalah dengan kertas ukuran A4. Penyusunan bahan ajar berupa LKPD diawali dengan mendesain tampilan depan (*cover*) dan desain isi LKPD. Ilustrasi yang digunakan diantaranya gambar animasi yang disesuaikan dengan materi. Gambar-gambar pada desain LKPD akan dibuat sedemikian rupa.

Pengembangan (Development)

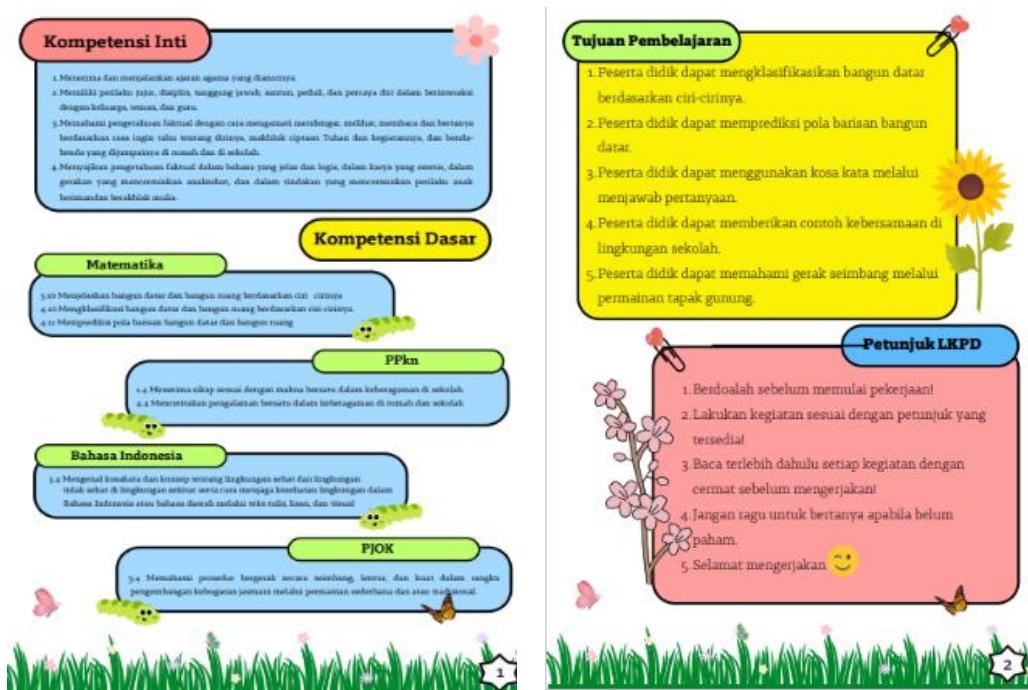
Pada tahap pengembangan (*development*) dilakukan pembuatan bahan ajar berupa LKPD berbasis permainan tradisional yang bertujuan untuk mengenalkan permainan tradisional kepada peserta didik. Halaman *cover* yang didesain terdiri dari: judul, pembelajaran, nama penyusun, gambar. Gambar yang digunakan pada *cover* disesuaikan dengan pembelajaran yaitu gambar permainan tradisional tapak gunung.



Gambar 1. Cover LKPD

Pada halaman yang berisikan KI, KD, tujuan pembelajaran, dan petunjuk dituliskan untuk mengetahui ketercapaian pembelajaran dalam menggunakan dan

mempelajari LKPD.



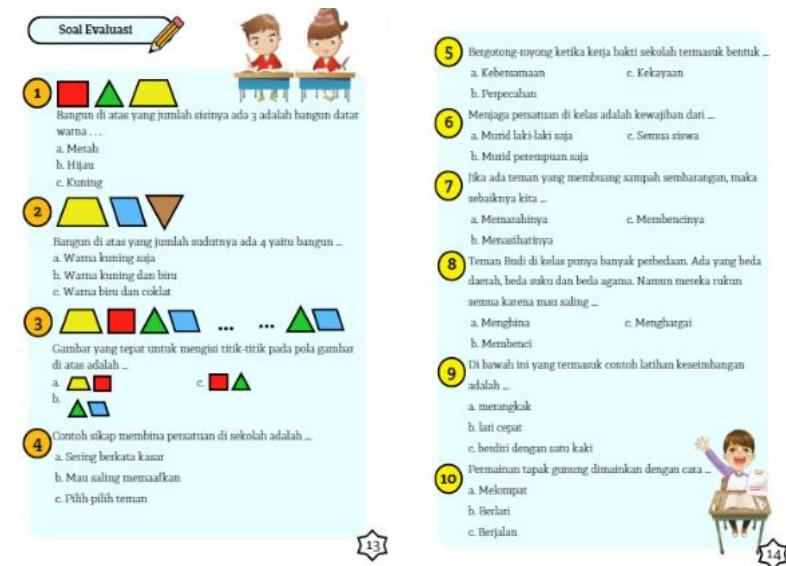
Gambar 2. KI, KD, TP, dan Petunjuk LKPD

Penyajian materi dalam LKPD terdiri dari setiap kegiatan yang terdapat pada LKPD. Dengan tampilan yang terdiri dari beberapa perintah dan pertanyaan, diharapkan peserta didik dapat memahami dan menemukan konsep terhadap materi.

The image shows two examples of LKPD pages. The left page is titled 'KEGIATAN 1' and 'Ayo Membaca'. It contains text about traditional games like 'Permainan Tapak Gunung' and 'Permainan Tradisional Engklek', along with illustrations of children playing and buildings. The right page is titled 'KEGIATAN 2' and 'Ayo Mengamati'. It features a section on 'Bentuk Permainan Engklek' with a diagram of a game board numbered 1 to 10, and a 'Cara Bermain' section with numbered steps. Both pages have decorative borders and small icons at the bottom.

Gambar 3. Contoh Materi LKPD

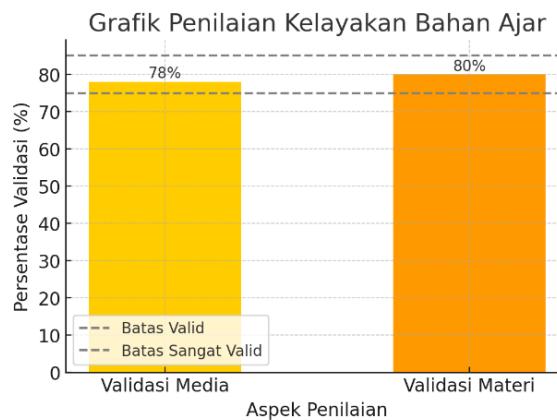
Bagian akhir LKPD disusun soal evaluasi yang berisi soal-soal untuk dapat mengetahui kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang sudah dipelajari.



Gambar 4. Soal Evaluasi LKPD

RPP yang digunakan adalah pembelajaran Tema 4 Hidup Bersih dan Sehat Sub Tema 2 Hidup Bersih dan Sehat di Lingkungan Sekolah dengan alokasi waktu selama 1 hari. Muatan terpadu yang terdapat dalam RPP adalah Matematika, Bahasa Indonesia, PPKn, dan PJOK.

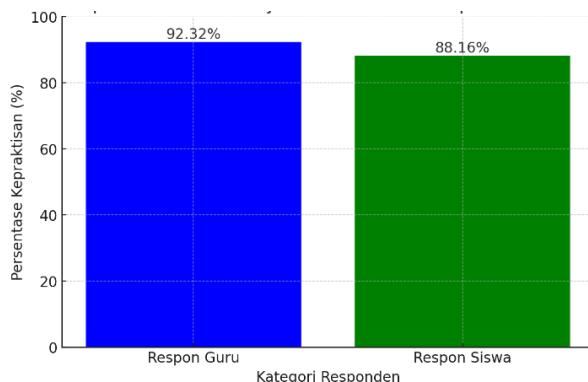
Sebelum digunakan untuk penelitian LKPD dan RPP dilakukan validasi oleh validator (dosen). Validator LKPD dan RPP terdiri dari 2 orang dosen ahli media pembelajaran dan evaluasi pensisikan. Hasil validasi kemudian dirata-rata kemudian disesuaikan dengan kategori yang sudah ditentukan. Berikut ini adalah hasil validasi berdasarkan penilaian ahli media dan ahli materi pembelajaran



Gambar 5. Penilaian Kelayakan Bahan Ajar

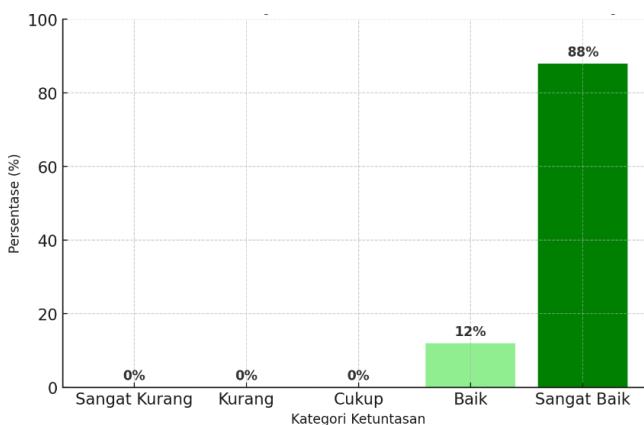
Implementasi (Implementation)

Pada tahap implementasi produk yang sudah direvisi selanjutnya diimplementasikan kepada peserta didik dengan melakukan uji coba untuk mengetahui kepraktisan dan keefektifan produk. Subjek uji coba dilakukan kepada 50 peserta didik yang terdiri dari 25 peserta didik SD Negeri Kepek, 8 peserta didik SD Negeri Margosari, dan 17 peserta didik SD Negeri 2 Karangsari. Uji coba yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui respon terhadap produk yang sudah dikembangkan. Peneliti juga memberikan angket respon kepada pendidik kelas II. Berikut adalah grafik yang menunjukkan tingkat kepraktisan bahan ajar berdasarkan respon guru dan siswa.



Gambar 6. Grafik Kepraktisan Bahan Ajar

Merujuk pada grafik, respon dari guru mencapai 92,32%, sedangkan respon dari siswa sebesar 88,16%. Berdasarkan kriteria kepraktisan, kedua hasil tersebut masuk dalam kategori "Sangat Praktis," yang menunjukkan bahwa bahan ajar ini mudah digunakan dalam pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta pendidik. Dari data angket respon yang sudah didapatkan dari 3 sekolah, peneliti memberikan tes evaluasi kepada peserta didik yang berisi 10 soal. Kegiatan tes hasil belajar dilakukan untuk mengetahui keefektifan LKPD berdasarkan ketuntasan belajar. Berikut ini adalah grafik keefektifan bahan ajar.



Gambar 7. Grafik Keefektifan Bahan Ajar Berdasarkan Ketuntasan Hasil Belajar

Dari hasil uji coba yang dilakukan pada 50 peserta didik, tidak ada siswa yang berada dalam kategori sangat kurang, kurang, atau cukup. Sebanyak 12% siswa mencapai kategori baik, sementara mayoritas, yaitu 88%, berada dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan memiliki tingkat keefektifan yang tinggi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Evaluasi (Evaluation)

Berdasarkan hasil implementasi pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir produk yang telah dikembangkan sebelumnya setelah memperoleh saran dan masukan selama implementasi diberikan. Berdasarkan hasil uji kepraktisan bahan ajar, terdapat beberapa aspek yang masih dapat ditingkatkan untuk lebih mengoptimalkan penggunaannya dalam pembelajaran. Guru menyarankan agar petunjuk dalam LKPD dibuat lebih ringkas dan jelas agar lebih mudah dipahami oleh siswa kelas II. Selain itu, siswa menginginkan lebih banyak gambar dan warna yang lebih cerah agar bahan ajar lebih menyenangkan digunakan. Sebanyak 28 (56%) siswa juga merasa bahwa teks dalam LKPD masih ada yang terlalu kecil

sehingga perlu diperbesar agar lebih mudah dibaca. Perbaikan-perbaikan ini akan menjadi dasar untuk menyempurnakan bahan ajar agar lebih sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa, serta semakin meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas.

Pembahasan

Pengembangan bahan ajar tematik dengan mengintegrasikan permainan tradisional tapak gunung dilakukan dengan mengikuti beberapa tahapan yang sangat relevan dengan prinsip-prinsip pengembangan kurikulum yang efektif, sebagaimana tercermin dalam model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang banyak digunakan dalam penelitian pendidikan (Branch, 2009). Proses ini memungkinkan bahan ajar untuk diadaptasi dengan baik, tidak hanya untuk memenuhi kompetensi yang ditetapkan dalam kurikulum, tetapi juga untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Adapun bahan ajar yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa LKPD yang memuat pembelajaran tematik kelas II Tema 4 Hidup Bersih dan Sehat Subtema 2 Hidup Bersih dan Sehat di Lingkungan Sekolah yang terdiri dari mata pelajaran matematika, PPKn, PJOK, dan Bahasa Indonesia.

Tahap analisis dalam pengembangan LKPD dimulai dengan observasi terhadap pemahaman peserta didik mengenai permainan tradisional tapak gunung. Peneliti menemukan bahwa sebagian besar siswa kelas rendah di SD Negeri Kepek telah mengenal permainan ini dan sebagian kecil belum mengenal, yang menunjukkan pentingnya pengenalan permainan tradisional dalam pembelajaran. Penelitian ini mendukung pentingnya pengenalan budaya lokal dalam konteks pendidikan dasar yang menyatakan bahwa pengintegrasian penggunaan lembar kerja berbasis budaya lokal dalam pembelajaran dapat merangsang aktivitas fisik siswa, yang berkontribusi pada pengembangan keterampilan motorik mereka (Pini et al., 2022). Lebih lanjut, dalam analisis ini, peneliti juga mengidentifikasi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang sesuai dengan pembelajaran tematik, yang relevan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan prinsip pengembangan bahan ajar berbasis kompetensi yang dipaparkan oleh Taba (1962), yang menekankan pada pentingnya merancang bahan ajar yang secara langsung mengarah pada pencapaian kompetensi yang sudah ditetapkan dalam kurikulum (Hattab & Abidin, 2023; Portillo et al., 2020; Voogt et al., 2011).

Pada tahap desain, peneliti memanfaatkan aplikasi teknologi untuk menciptakan bahan ajar yang menarik, seperti *Microsoft Word* dan *Canva.com*. Penggunaan teknologi dalam desain bahan ajar menunjukkan relevansi dengan pandangan Mayer dalam teori multimedia yang menyatakan bahwa kombinasi teks, gambar, dan visual yang relevan dapat meningkatkan pemahaman dan retensi informasi bagi siswa (Mayer, 2021). Desain LKPD ini mengintegrasikan gambar animasi yang disesuaikan dengan materi, yang dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Penekanan pada desain yang estetis dan interaktif juga sejalan dengan teori desain instruksional yang menggarisbawahi pentingnya menciptakan bahan ajar yang memotivasi dan menarik bagi siswa untuk meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran (Aslan et al., 2011).

Tahap pengembangan LKPD berbasis permainan tradisional tapak gunung mencakup penyusunan materi yang bersifat tematik dan integratif, yang menggabungkan berbagai mata pelajaran seperti Matematika, Bahasa Indonesia, PPKn, dan PJOK. Hal ini mencerminkan pendekatan pembelajaran terpadu yang diungkapkan oleh Beane (1997), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran dapat membantu siswa melihat keterkaitan antara topik-topik yang mereka pelajari dan kehidupan sehari-hari (Lee et al., 2016; Maisyafriana et al., 2020). Penyajian materi yang terdiri dari kegiatan, perintah, pertanyaan, dan soal evaluasi diharapkan dapat membantu siswa tidak

hanya untuk memahami konsep-konsep yang diajarkan, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan kognitif dan motorik. Pemberian soal evaluasi yang bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi lebih lanjut mencerminkan prinsip *assessment for learning*, yang menekankan pentingnya umpan balik dan evaluasi yang berkesinambungan dalam meningkatkan hasil belajar siswa (Black & Wiliam, 2018; Hopfenbeck, 2018).

Pada tahap implementasi, produk yang telah dikembangkan diuji cobakan kepada 50 peserta didik yang berasal dari berbagai sekolah. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur kepraktisan dan keefektifan LKPD dalam konteks pembelajaran di kelas. Hasil uji coba memberikan gambaran yang positif tentang bagaimana LKPD berbasis permainan tradisional ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pemberian angket respon kepada pendidik kelas II juga menunjukkan komitmen untuk melibatkan guru dalam proses evaluasi, sebagaimana diungkapkan oleh Guskey (2002), yang menekankan pentingnya keterlibatan semua pihak dalam evaluasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Boulton, 2017; Visser et al., 2013). Data dari angket dan tes hasil belajar digunakan untuk menilai keefektifan LKPD, yang mengarah pada perbaikan dan penyempurnaan produk agar lebih efektif dalam membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Tahap evaluasi dilakukan setelah implementasi, dengan tujuan untuk melakukan revisi akhir berdasarkan saran dan masukan dari peserta didik dan pendidik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan LKPD sangat menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa, yang mencerminkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sudah berhasil memenuhi tujuan pembelajaran yang diinginkan. Evaluasi ini sejalan dengan prinsip evaluasi formatif yang dikemukakan oleh Scriven (1991), yang menyarankan bahwa evaluasi harus dilakukan secara terus-menerus untuk memberikan umpan balik yang konstruktif guna memperbaiki proses dan produk pembelajaran (Yudanti et al., 2019; Yugo et al., 2024).

Kevalidan Bahan Ajar

Kevalidan bahan ajar merujuk pada sejauh mana bahan ajar tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dan apakah bahan ajar tersebut dapat digunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dalam penelitian ini, LKPD yang dikembangkan telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Menurut Arikunto (2013), validitas bahan ajar dapat dinilai dari dua aspek, yaitu validitas isi dan validitas konstruk. Validitas isi mengacu pada kesesuaian materi dengan standar kompetensi yang ditetapkan, sedangkan validitas konstruk berkaitan dengan sejauh mana desain bahan ajar mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Validitas bahan ajar ditentukan oleh keterpaduan isi, keterbacaan, kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, serta kejelasan penyajian materi (Nieveen, 1999).

Berdasarkan hasil validasi, LKPD ini memperoleh skor validitas sebesar 78% dari ahli media dan 80% dari ahli materi, yang keduanya berada dalam kategori valid. Hasil ini menunjukkan bahwa LKPD sudah memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Masukan dari ahli media mencakup penyesuaian warna dan ukuran font agar lebih nyaman bagi siswa kelas II, serta penambahan elemen interaktif seperti ilustrasi visual yang lebih jelas. Sementara itu, ahli materi menyarankan penyederhanaan istilah dalam petunjuk penggerjaan dan penambahan variasi soal berbasis gambar untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Kepraktisan Bahan Ajar

Kepraktisan bahan ajar merujuk pada sejauh mana bahan ajar dapat digunakan dengan mudah oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran (van den Akker et al., 2010). Untuk menilai kepraktisan LKPD ini, dilakukan uji coba terhadap 50 siswa dari tiga sekolah dasar yang berbeda serta pengumpulan angket respon dari guru kelas II. Penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar dalam bentuk LKPD berbasis permainan

tradisional tapak gunung sangat praktis digunakan, baik dalam hal desain materi, ilustrasi, maupun petunjuk penggunaan yang jelas. Pentingnya kepraktisan dalam pengembangan bahan ajar didasarkan pada prinsip desain instruksional yang dikemukakan oleh Dick, Carey, dan Carey (2005), yang menekankan bahwa bahan ajar harus mudah digunakan oleh pengajar dan peserta didik (Lewis et al., 2024). Metodologi desain partisipatif ini memastikan bahwa produk akhir tidak hanya efektif secara edukatif tetapi juga ramah pengguna, karena mencerminkan persyaratan dan harapan aktual penggunanya. Desain LKPD yang sederhana, dengan ukuran kertas A4 dan ilustrasi yang menarik, memungkinkan guru untuk mengimplementasikan bahan ajar ini dengan mudah dalam pembelajaran sehari-hari. Penggunaan teknologi yaitu aplikasi *Microsoft Word* dan *Canva.com*, juga meningkatkan kepraktisan dalam pembuatan dan pengeditan bahan ajar.

Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat kepraktisan berdasarkan respon guru mencapai 92,32%, sementara respon siswa mencapai 88,16%. Berdasarkan kriteria yang digunakan, hasil tersebut dikategorikan sebagai "Sangat Praktis." Ini menunjukkan bahwa LKPD dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran, mudah dipahami oleh siswa, serta mendukung keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Meskipun secara keseluruhan LKPD ini sangat praktis, terdapat beberapa masukan dari guru dan siswa yang perlu dipertimbangkan untuk peningkatan lebih lanjut. Guru mengusulkan agar petunjuk dalam LKPD lebih ringkas dan jelas, sementara siswa menginginkan lebih banyak gambar serta warna yang lebih cerah. Selain itu, 56% siswa merasa bahwa ukuran teks dalam LKPD masih terlalu kecil, sehingga perlu diperbesar agar lebih nyaman dibaca.

Keefektifan Bahan Ajar

Keefektifan bahan ajar diukur berdasarkan ketuntasan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan LKPD. Bahan ajar dikatakan efektif jika mampu meningkatkan pemahaman siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Sugiyanta et al., 2023; Trisnani & Utami, 2021). Dalam penelitian ini, uji efektivitas dilakukan dengan memberikan tes evaluasi yang terdiri dari 10 soal kepada 50 siswa setelah mereka menggunakan LKPD. Penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan tidak hanya efektif dalam mengenalkan permainan tradisional tapak gunung kepada peserta didik, tetapi juga mampu membantu siswa memahami konsep-konsep yang terkandung dalam materi pembelajaran.

Hasil uji ketuntasan menunjukkan bahwa 12% siswa berada dalam kategori "Baik," sementara 88% berada dalam kategori "Sangat Baik." Tidak ada siswa yang masuk dalam kategori "Sangat Kurang," "Kurang," atau "Cukup." Hal ini mengindikasikan bahwa LKPD berbasis permainan tradisional tapak gunung sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Keefektifan ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar yang kontekstual dan berbasis budaya lokal dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah mereka dalam memahami materi yang diajarkan (Ninawati & Wahyuni, 2020; Wibowo, 2024). Lebih jauh lagi, pembelajaran dengan menggunakan LKPD berbasis permainan tapak gunung juga dapat meningkatkan keterampilan sosial dan motorik siswa, yang sejalan dengan tujuan pembelajaran yang holistik dalam pembelajaran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengembangan dan evaluasi terhadap bahan ajar berbasis permainan tradisional tapak gunung untuk pembelajaran tematik kelas II Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar ini telah mengikuti tahapan yang sistematis, mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang relevan dengan materi pembelajaran tematik.

Bahan ajar berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) disusun dengan desain menarik dan instruksi yang jelas. Kevalidan bahan ajar ini sudah teruji melalui validasi oleh ahli yang menunjukkan bahwa LKPD memenuhi kriteria validitas isi dan konstruk. Kepraktisan bahan ajar ini juga terbukti dalam uji coba di lapangan, dengan desain yang sederhana dan mudah digunakan oleh guru. Keefektifan bahan ajar ini teruji dengan baik dalam uji coba yang melibatkan peserta didik di beberapa sekolah, menunjukkan bahwa penggunaan LKPD berbasis permainan tradisional tapak gunung dapat meningkatkan pemahaman siswa, serta menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif.

Sebagai tindak lanjut, disarankan untuk mengembangkan bahan ajar ini lebih lanjut dengan memperkenalkan berbagai permainan tradisional lain, serta meningkatkan penyusunan materi agar lebih sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa di masa depan. Penggunaan multimedia atau aplikasi interaktif dapat memperkaya pengalaman belajar. Selain itu, perlu adanya pelatihan bagi guru dalam merancang dan menggunakan LKPD berbasis permainan tradisional agar bahan ajar dapat digunakan secara maksimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian lebih lanjut juga diperlukan untuk menguji keefektifan bahan ajar ini di berbagai daerah dan kondisi pembelajaran yang berbeda, guna mendapatkan gambaran yang lebih komprehensif tentang dampaknya terhadap pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshory, D. Al, & Sulistijorini. (2019). Ethnobotany of Traditional Children's Games of Javanese Society in Central Java. *Media Konservasi*, 24(3), 252–260. <https://doi.org/10.29244/medkon.24.3.252-260>
- Andriyani, S., Pratikno, B., & Ramdhani, S. (2024). Peningkatan pemahaman konsep matematis dan self-efficacy siswa melalui permainan tradisional “new damdam.” *PYTHAGORAS: JURNAL PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA*, 13(1), 1–9. <https://doi.org/10.33373/pyth.v13i1.5945>
- Ariyanto, A., Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91. <https://doi.org/10.21831/jppi.v16i1.30785>
- Aslan, S., Huh, Y., Lee, D., & Reigeluth, C. M. (2011). The Role of Personalized Integrated Educational Systems in the Information-Age Paradigm of Education. *Contemporary Educational Technology*, 2(2). <https://doi.org/10.30935/cedtech/6046>
- Astriani, S., Astuti, I., & Mering, A. (2022). Learning Media Development Using Lectora Inspire for Social Science Subjects. *Sinkron*, 7(1), 176–184. <https://doi.org/10.33395/sinkron.v7i1.11268>
- Aulia, N. A. Z., & Fuadah, Z. A. (2020). Permainan Tradisional Pukang dari Provinsi Lampung dan Pembentukan Karakter Bersahabat pada Peserta Didik MI/SD di Indonesia. *IBTIDAI'Y DATOKARAMA: JURNAL PENDIDIKAN DASAR*, 1(2), 29–40. <https://doi.org/10.24239/ibtidaiy.Vol1.Iss2.9>
- Black, P., & Wiliam, D. (2018). Classroom assessment and pedagogy. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 25(6), 551–575. <https://doi.org/10.1080/0969594X.2018.1441807>
- Boulton, H. (2017). Exploring the effectiveness of new technologies: Improving literacy and engaging learners at risk of social exclusion in the UK. *Teaching and Teacher Education*, 63, 73–81. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2016.12.008>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer US. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Endang, M. (2012). *Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik*. UNY Press.

- Hattab, M., & Abidin, M. (2023). Development of Arabic Language Curriculum With Integration-Interconnection Paradigm Referring KKNI and SN-DIKTI. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(2), 421–431. <https://doi.org/10.32923/kjmp.v6i2.3412>
- Irsalina, A., & Dwiningsih, K. (2018). Practicality Analysis of Developing the Student Worksheet Oriented Blended Learning in Acid Base Material. *JKPK (Jurnal Kimia Dan Pendidikan Kimia)*, 3(3), 171. <https://doi.org/10.20961/jkpk.v3i3.25648>
- Laksono, A. T., & Mandalawati, T. K. (2022). Permainan tradisional terhadap kebugaran jasmani pada siswa SDN Babadan 2 Kecamatan Ngrambe Kabupaten Ngawi. *Journal Power Of Sports*, 5(2), 70. <https://doi.org/10.25273/jpos.v5i2.16388>
- Lee, H.-C., Ting, K.-H., Chang, Y., Lee, M.-T., & Liu, W.-H. (2016). Trans-Disciplinary Education for Sustainable Marine and Coastal Management: A Case Study in Taiwan. *Sustainability*, 8(11), 1096. <https://doi.org/10.3390/su8111096>
- Lewis, C. C., Taba, M., Allen, T. B., Caldwell, P. H., Skinner, S. R., Kang, M., Henderson, H., Bray, L., Borthwick, M., Collin, P., McCaffery, K., & Scott, K. M. (2024). Developing an Educational Resource Aimed at Improving Adolescent Digital Health Literacy: Using Co-Design as Research Methodology. *Journal of Medical Internet Research*, 26, e49453. <https://doi.org/10.2196/49453>
- Maisyafriana, Siahaan, A., & Wijayanti, E. M. (2020). The Implementation of Integrated Curriculum in the Primary School: A Case Study of Sekolah Alam Cikeas. *Proceedings of the International Conference on English Language Teaching (ICONELT 2019)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200427.014>
- Mayer, R. E. (2021). Evidence-based principles for how to design effective instructional videos. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 10(2), 229–240. <https://doi.org/10.1016/j.jarmac.2021.03.007>
- Muhtarom, H., Firdaus, N. C., Isal, N., Muzaki, M. I., Supriyanti, M., Rahayu, M. N., & Jumardi, J. (2023). Pendampingan, Pembuatan dan Pemanfaatan Alat Permainan Tradisional Egrang Bagi Masyarakat Milenial. *Jurnal SOLMA*, 11(3), 541–549. <https://doi.org/10.22236/solma.v11i3.10165>
- Hopfenbeck, T. N. (2018). Classroom assessment, pedagogy and learning – twenty years after Black and Wiliam 1998. *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 25(6), 545–550. <https://doi.org/10.1080/0969594X.2018.1553695>
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. In *Design Approaches and Tools in Education and Training* (pp. 125–135). Springer Netherlands. https://doi.org/10.1007/978-94-011-4255-7_10
- Ninawati, M., & Wahyuni, N. (2020). Efektivitas Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Kemampuan Literasi Menulis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 8(1). <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i1.12056>
- Pini, F., Dua Dhiu, K., & Juita, A. K. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Anak (LKA) Berbasis Bahasa Ibu Dengan Pendekatan Budaya Lokal Kabupaten Nagekeo Pada Tema Lingkunganku Untuk Pembelajaran Anak Usia 5-6 Tahun Di TKN Pembina Boawae. *Jurnal Citra Pendidikan*, 2(4), 118–128. <https://doi.org/10.38048/jcp.v2i4.929>
- Portillo, E. C., Look, K., Mott, D., Breslow, R., Kieser, M., & Gallimore, C. (2020). Intentional Application of the Taba Curriculum Model to Develop a Rural Pharmacy Practice Course. *INNOVATIONS in Pharmacy*, 11(1), 21. <https://doi.org/10.24926/iip.v11i1.2089>
- Prima, E., & Lestari, P. I. (2023). Pengaruh Implementasi Permainan Tradisional Terhadap Disiplin Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(3), 3107–3116. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.3221>
- Pujianti, Y., Nadar, W., & Wijaya, P. K. (2023). Melestarikan Permainan Tradisional sebagai Kearifan Lokal dalam Menstimulasi Perkembangan Anak Usia Dini di

- SPS Tunas Mulia Bantar Gebang. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 3(2), 134–142. <https://doi.org/10.37640/japd.v3i2.1850>
- Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Untuk SMP Kelas Vii Materi Segitiga Dan Segi Empat Melalui Pendekatan Kontekstual Dan Model Pembelajaran Probing Prompting. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 18–30.
- Rahayu, W. I. (2022). Penerapan permainan tradisional engklek sebagai media pembelajaran bahasa indonesia pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Guru Kita PGSD*, 7(1), 48. <https://doi.org/10.24114/jgk.v7i1.40756>
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449–455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Safitri, R. E., Safari, I., & Supriyadi, T. (2023). Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Lari Melalui Permainan Tradisional Kucing Jongkok. *Jambura Health and Sport Journal*, 5(1), 74–84. <https://doi.org/10.37311/jhsj.v5i1.18703>
- Ningtias, S. W. (2021). Analisis Permainan Tradisional Daerah Kabupaten Sarolangun. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 2(4), 125–133. <https://doi.org/10.37251/jee.v3i2.241>
- Sugiyanta, G., Trisnani, N., & Santika, Y. (2023). Efektifitas Media Pembelajaran Dakota(Dakon Matematika) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika di Sekolah Dasar. *SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED*, 13(1), 27. <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v13i1.42876>
- Trisnani, N., & Utami, W. T. P. (2021). Ethnomathematics-Based Learning Tools. *International Journal of Elementary Education*, 5(4), 593. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.40574>
- Utomo, E. P. (2018). Pengembangan LKPD Berbasis Komik untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Peserta Didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 35(1), 1–10.
- van den Akker, J., Bannan, B., Kelly, A. E., Nieveen, N., & Plomp, T. (2010). *An introduction to educational design research. In Proceedings of the seminar conducted at the East China Normal* (T. Plomp & N. Nieveen, Eds.; 3rd ed.). SLO •Netherlands institute for curriculum development.
- Visser, T. C., Coenders, F. G. M., Terlouw, C., & Pieters, J. (2013). Evaluating a Professional Development Programme for Implementation of a Multidisciplinary Science Subject. *Journal of Education and Training Studies*, 1(2). <https://doi.org/10.11114/jets.v1i2.132>
- Voogt, J., Westbroek, H., Handelzalts, A., Walraven, A., McKenney, S., Pieters, J., & de Vries, B. (2011). Teacher learning in collaborative curriculum design. *Teaching and Teacher Education*, 27(8), 1235–1244. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2011.07.003>
- Wibowo, Y. O. (2024). Pengembangan Buku Cerita Berbasis Budaya Lokal Jambi untuk Meningkatkan Karakter Peduli Lingkungan. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 175–188. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v8i1.5311>
- Yaqin, Moh. A., Makrifah, I., & Saifuddin, A. (2023). Developing Power Point Interactive Media to Teach Speaking Skill For 11th Grade Students SMK Islam 1 Blitar. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(9), 7322–7329. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i9.2946>
- Yudanti, T. P., Mulyadi, M., & Ariani, D. (2019). Evaluasi Program Pelaksanaan Knowledge Sharing Materi Legal Aspects di Perumda Pasar Jaya. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 2(1), 40–45. <https://doi.org/10.21009/JPI.021.06>
- Yugo, T., Aziz, H., & Alhamuddin, A. (2024). Pendekatan evaluasi pembelajaran berdasarkan hadis tarbawi. *Al-Hasanah Islamic Religious Education Journal*, 9(2), 589–617.