



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MONOPOLI BERBASIS KEARIFAN LOKAL PADA MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP DENGAN MODEL PEMBELAJARAN DEMONSTRASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR

**Hamidah<sup>a)</sup>, Syubhan Annur<sup>b)</sup>, Aulia Ajizah<sup>c)</sup>**

Pendidikan IPA, Jurusan PMIPA, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat, Jl. Brig Jend. Hasan Basri, Pangeran, Banjarmasin Utara 70123.

e-mail: <sup>a)</sup>Midahmidahhamidah97@gmail.com

*Received: 30 Oktober 2020*

*Revised: 28 November 2020*

*Accepted: 05 Desember 2020*

### ABSTRAK

Media berfungsi untuk mengarahkan peserta didik mendapatkan berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar tergantung pada interaksi peserta didik dengan media. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan keberhasilan mengembangkan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal dengan model pembelajaran demonstrasi pada klasifikasi makhluk hidup. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4-D dan diuji pada 35 peserta didik kelas VII G SMPN 9 Banjarmasin. Validitas media monopoli dilihat berdasarkan hasil validasi oleh para ahli, kepraktisan dilihat berdasarkan respon peserta didik dan efektifitas dapat dilihat berdasarkan hasil tes pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas media monopoli memperoleh persentase 99,24% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media monopoli memperoleh rata-rata 3,91 dengan kategori praktis, dan efektivitas media monopoli diperoleh berdasarkan perhitungan N-Gain 0,63 dengan kategori sedang / efektif yang akan digunakan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media monopoli berbasis kearifan lokal sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Kata kunci:** media monopoli, kearifan lokal, hasil belajar

### ABSTRACT

*The function of a learning media is to direct the students to gain various learning experience. This learning experience depends on the students' interaction with the media. The aim of this research is to increase the success of local cultural wisdom based monopoly as a learning media in combination with demonstration learning type TGT method on living things classification learning material. This research is a development research using 4D model and had been tested to 35 VII grader students at SMPN 9 Banjarmasin. The validity of the monopoly media is seen based on validation result by the experts, the practicality is seen through the students' response, and the effectiveness is seen from the students' learning test's result. The results of this research show that the validity of the media gained percentage up to 99.24% and received most relevant in scale category. Furthermore, the practicality of monopoly media received 3.91 in average value with practical category, and the effectiveness of the media gained based on N-Gain calculation get 0.63 as the score with category effective or able to use. The result of this research shows that the local cultural wisdom based monopoly as a learning media is suitable to be used in teaching and learning process.*

**Keywords:** monopoly media, local cultural wisdom, learning achievement

## PENDAHULUAN

Metode yang tepat selama menyampaikan suatu materi dapat

membantu peserta didik dalam mengetahui ataupun memahami materi yang disajikan guru, untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar peserta didik bisa melalui

tes hasil belajar dari peserta didik. Suatu pembelajaran yang tepat diharapkan peserta didik dapat menguasai serta memahami materi ajar yang diharapkan berguna bagi kehidupan di dunia nyata.

Peserta didik dapat dinyatakan berhasil dalam pembelajaran apabila sesuai dengan tujuan yang diharapkan yang ditandai dengan perolehan nilai keterampilan, nilai pengetahuan, dan nilai sikap positif dari diri individu. Faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran sebagai perantara, pesan-pesan pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran sebagai menunjang kegiatan belajar mengajar peserta didik di kelas. Hasil wawancara di lapangan dengan salah satu guru IPA di SMPN 9 Banjarmasin menghasilkan suatu pernyataan bahwa pembelajaran yang selama ini masih kurang dalam penggunaan media pembelajaran.

Media berguna untuk mengarahkan peserta didik supaya memperoleh pengalaman selama proses pembelajaran. Pengalaman selama pembelajaran dengan media dapat dilihat dari interaksi peserta didik dengan media. Media pembelajaran yang sesuai dan tepat dengan tujuan pembelajaran mampu meningkatkan pengalaman selama proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini sependapat dengan teori “Kerucut Pengalaman” yang sebagai dasar pokok selama penggunaan media pembelajaran di kelas. Pengetahuan menjadi abstrak apabila pesan hanya tersampaikan melalui perkataan verbal. Sehingga, peserta didik dapat memahami sesuatu pengetahuan dalam bentuk perkataan, tanpa mengerti dan memahami dulu makna yang ada dalam pengetahuan pembelajaran. Agar tidak salah persepsi terhadap pengetahuan yang akan diajarkan peserta didik diharapkan memiliki pengalaman yang lebih konkret. Cara agar peserta didik mempunyai pengalaman yang konkret yaitu dengan menggunakannya media pembelajaran

selama proses belajar dan mengajar berlangsung.

Penggunaan media pembelajaran selama pembelajaran dengan sistem permainan diharapkan akan menimbulkan proses pembelajaran yang menarik dan melibatkan peserta didik mengajarkan peserta didik menjadi aktif selama pembelajaran berlangsung tidak menjenuhkan, melatih kerjasama sesama kelompok, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan, memunculkan minat belajar, sekaligus meningkatkan kepekaan peserta didik. Pendidik harus mengaitkan dengan segala aspek lingkungan sekitar yang bertujuan supaya peserta didik mampu mengembangkan pola berpikir rasional terkait dengan. Pembelajaran di sekolah merupakan pembelajaran yang mengajarkan mereka untuk mencintai lingkungan. Lingkungan tentu berkaitan dengan sumber daya pada daerah setempat, sumber daya alam bisa yang memberikan tambahan bagi suatu daerah disebut dengan kearifan lokal (Gunawan & Sulistyoningrum, 2013). Salah satu cara untuk menumbuhkan kepekaan sosial yaitu dengan cara menggabungkan media monopoli dengan kearifan lokal setempat. Menunjang keberhasilan pembelajaran menggunakan media maka diperlukan model pembelajaran yang sesuai yaitu model pembelajaran demonstrasi.

Model pembelajaran demonstrasi yaitu mengaitkan materi pembelajaran dengan peristiwa lingkungan sekitar, sehingga peserta didik akan lebih meyakini kebenaran dalam materi pelajaran. Dengan demikian media monopoli yang dapat mengembangkan pola berpikir peserta didik dan sekaligus dapat menumbuhkan kepekaan sosial maka peneliti ingin mengembangkan media monopoli ini berbasis kearifan lokal.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian dan

pengembangan yang dilakukan peneliti yaitu mengembangkan media permainan monopoli berbasis kearifan lokal pada materi klasifikasi makhluk hidup, adapun model peneliti adalah model demonstrasi.

Penelitian kali ini hanya sampai pada proses pengembangan saja. Hal tersebut dikarenakan, untuk menyebarluaskan suatu produk diperlukan biaya yang tidak sedikit serta waktu memerlukan waktu yang lebih lama. Sehingga peneliti memutuskan untuk melakukan tahap *Define, Design* dan *Development* saja.

Penelitian ini dilaksanakan sekitar bulan Agustus sampai dengan Oktober 2019. Penelitian telah dilaksanakan di SMPN 9 Banjarmasin yang beralamat di Jalan Batu Benawa Raya No. 29, RT. 47, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMPN 9 Banjarmasin tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 35 orang dengan rata-rata usia 12-13 tahun. Instrumen yang digunakan terhadap penelitian ini yaitu (1) lembar validitas modul yang meliputi validitas isi dan validitas media monopoli, (2) lembar validitas angket respon terhadap peserta didik, (3) angket respon untuk peserta didik, (4) lembar validasi tes hasil belajar pada peserta didik, dan (5) lembar tes hasil belajar pada peserta didik.

Selanjutnya data yang sudah diperoleh dianalisis secara deskriptif dan juga kualitatif dengan menghitung persentase skor modul yang dikembangkan.

$$\text{persentase skor} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maks. indikator}} \times 100\%$$

Valid tidaknya media monopoli yang dikembangkan ditentukan dari kecocokan hasil validasi yang telah dihitung dengan persamaan di atas, kemudian dicocokkan dengan kriteria validitas yang ditentukan. Kriteria validitas modul bisa terlihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1. Kriteria Validitas

Kriteria Validitas	Kategori
81,00% – 100,00%	Sangat Valid
61,00% - 80,00%	Valid
41,00% - 60,00%	Cukup Valid
21,00% – 40,00%	Kurang Valid
00,00% - 20,00%	Tidak Valid

(Akbar, 2013)

Agar terdapat kesamaan persepsi antar pengamat diperlukan adanya reliabilitas instrumen. Untuk reliabilitas instrumen, penilaian modul bisa dihitung menggunakan persamaan di bawah ini:

$$\text{Persentase of agreement} = 100\% \left(1 - \frac{A - B}{A + B}\right)$$

Keterangan :

A = Skor tertinggi yang diberikan oleh validator

B = Skor terendah yang diberikan oleh validator

Tabel 2. Kriteria Reliabilitas

Kriteria Validitas	Kategori
81,00% – 100,00%	Sangat Baik
61,00% - 80,00%	Baik
41,00% - 60,00%	Cukup Baik
21,00% – 40,00%	Kurang Baik
00,00% - 20,00%	Tidak Baik

(Akbar, 2013)

Analisis kepraktisan dari hasil respon peserta didik dapat dihitung menggunakan persamaan di bawah ini:

$$\text{Rerata} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}}$$

Tabel 3. Kriteria penilaian Respon Peserta Didik

Interval	Kriteria
$3,25 \leq x < 4,00$	Sangat Baik
$2,50 \leq x < 3,25$	Baik
$1,75 \leq x < 2,50$	Cukup Baik
$1,00 \leq x < 1,75$	Kurang

(Suyidno, 2012)

Keefektivan media monopoli dapat dilihat dari tes hasil belajar peserta didik yang telah melakukan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui meningkat tidaknya tes hasil belajar kognitif peserta didik melalui persamaan sebagai berikut:

$$(g) = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Kriteria efektivitas dari tes hasil belajar peserta didik bisa dilihat pada tabel di bawah ini:

Nilai	Kriteria
$(g) < 0,3$	Rendah/cukup efektif
$0,70 > (g) \geq 0,3$	Sedang/efektif
$(g) \geq 0,7$	Tinggi/sangat efektif

(Hake, R.R., 1998)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan Media Monopoli IPA SMP digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran yang sesuai dengan materi ajar klasifikasi makhluk hidup untuk SMP kelas VII Semester ganjil 2019. Media monopoli yang telah dikembangkan berbasis kearifan lokal. Media monopoli yang dikembangkan memiliki spesifikasi yaitu papan permainan, dadu, pion, tempat dadu, kartu-kartu soal, kartu kesempatan, kartu informasi umum, kartu kesempatan, kata pengantar, cara dan aturan permainan.

### Hasil Uji Kelayakan

Kelayakan media monopoli yang dikembangkan dilihat dari tiga faktor yaitu, validitas, kepraktisan dan keefektifan. Validasi modul dilihat dari penilaian, telaah, dan validasi oleh validator sehingga menghasilkan modul yang valid dan dapat digunakan di lapangan. Kepraktisan media monopoli dilihat dari respon peserta didik. Keefektifan media pembelajaran dinilai berdasarkan dari tes hasil belajar dari peserta didik dalam bentuk *pretest* dan *posttest* yang telah diberikan di permulaan penelitian dan terakhir penelitian.

### Hasil Validasi Media Monopoli

Validasi media pembelajaran monopoli dilakukan oleh 3 validator sebagai syarat kelayakan modul yang dikembangkan. Selanjutnya dilakukan

revisi berdasarkan saran-saran dari ketiga validator tersebut. Hasil analisis media pembelajaran monopoli bisa dilihat pada tabel 5 di bawah ini.

Aspek Penilaian	Rata-rata	Kriteria
Keamanan Media	4	Sangat Valid
Estetika	4	Sangat Valid
Keterkaitan dengan Materi	3,8	Sangat Valid
Efisiensi Media	4	Sangat Valid
Ketahanan	4	Sangat Valid
Validitas	99,24%	Sangat Valid
Keseluruhan		
Reliabilitas	85,71%	Sangat baik

Tabel 5 menunjukkan hasil validasi media monopoli berkategori valid tanpa revisi. Reliabilitasnya 85,71% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hal di atas menunjukkan bahwa hasil validasi media memperoleh kategori valid tanpa revisi dengan persentase 99,24% dan nilai reliabilitasnya sebanyak 85,71% mendapatkan kategori sangat baik. Hasil dari validasi padamedia monopoli yang dikembangkan ini menunjukkan bahwa media monopoli telah layak dan reliabel untuk digunakan.

Berdasarkan hasil validasi dari ketiga validator diperoleh kategori sangat baik yang mana hasil tersebut sesuai dengan pernyataan (Arikunto, 2013) menyatakan bahwa instrumen yang mempunyai validitas tinggi. Instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Meskipun kelayakan media monopoli yang dikembangkan sudah dinyatakan valid tanpa revisi, namun revisi kecil tetap dilakukan sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator untuk perbaikan media monopoli. Saran-saran yang diberikan tersebut dapat dilihat dalam tabel 6.

Tabel 6. Saran-saran Validator terhadap Media Monopoli yang Dikembangkan

Validator	Saran Perbaikan
Validator I	Tambahkan soal pada media monopoli berupa hewan, tumbuhan dan lingkungan yang berearifan lokal
Validator II	Media monopolinya dicetak lebih rapi lagi

Validator III	Pion yang digunakan sebaiknya diganti dengan bahan plastik agar tahan lama dan aman, sediakan wadah kecil untuk mengocok dadu
---------------	---

### Hasil Validasi Angket Respon Terhadap Peserta Didik

Angket respon terhadap peserta didik yang dibuat untuk mengetahui bagaimana respon dari peserta didik terhadap media monopoli yang dikembangkan. Angket respon peserta didik juga dilakukan validasi. Hasil validasi angket respon terhadap peserta didik tertera dalam Tabel 7 di bawah ini.

Tabel 7. Hasil Validasi Angket Respon terhadap Peserta Didik

Aspek penilaian	Persentase validasi	Kategori
Petunjuk pengisian	4	Valid tanpa revisi
Kelayakan Isi Bahasa	3,75	Valid tanpa revisi
Bahasa	4	Valid tanpa revisi
Persentase validasi keseluruhan	97,5%	Valid tanpa revisi
Reliabilitas	85,71	Sangat Tinggi
Aspek penilaian	Persentase validasi	Kategori

Berdasarkan tabel 7 Hasil tersebut menunjukkan bahwa hasil penilaian materi meliputi aspek petunjuk pengisian, kelayakan isi dan bahasa dapat dinyatakan masuk dalam kriteria valid tanpa revisi yaitu dengan nilai persentase validitasnya sebesar 97,5% dan reliabilitasnya sebesar 85,71% dengan kriteria Tinggi. Berdasarkan dari hasil validasi, angket respon peserta didik tersebut sejalan dengan pendapat (Widoyoko, 2014) yang menyatakan bahwa alat ukur dapat dinyatakan valid apabila alat ukur dengan tepat dapat mengukur apa yang hendak diukur.

### Hasil Validasi RPP

Selain media monopoli beserta LKPD, validasi juga dilakukan terhadap RPP. Hasil validasi RPP ditunjukkan di tabel 8.

Tabel 8. Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Aspek Penilaian	Rata-rata	Kategori
Komponen RPP	4	Sangat Valid
Bahasa	4	Sangat Valid
Isii RPP	3,76	3,76
Validasi keseluruhan	96,01%	Sangat valid
Reliabilitas	85,71%	Sangat baik

Berdasarkan penilaian validasi RPP diperoleh kategori sangat baik pada setiap aspek. Sehingga dapat disimpulkan bahwa komponen-komponen penyusunan RPP telah terpenuhi dengan benar dan RPP yang dikembangkan telah sesuai dan layak untuk digunakan pendidik sebagai acuan dalam proses pembelajaran.

### Hasil Validasi dari Tes Hasil Belajar

Validitas dari tes hasil belajar pada penelitian ini yang bertujuan untuk mengetahui efektivitas media monopoli yang dikembangkan dan telah divalidasi oleh 3 validator. THB berguna untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah menggunakan perangkat pembelajaran hasil pengembangan. Hasil validasi tes hasil belajar bisa dilihat pada tabel 9 di bawah ini.

Tabel 9. Hasil Validasi Tes Hasil Belajar

Aspek Tinjauan	Rata-rata	Validitas	Kategori	Reliabilitas	Kategori
Materi	78,6	98,33	Sangat Valid	85,71%	Valid
Butir	7	%	Vald		tanpa revisi

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan persentase validasi soal secara keseluruhan mendapatkan angka sebesar 98,33% dengan kategori valid tanpa revisi. Beberapa soal tetap dilakukan perbaikan sesuai dengan saran yang telah diberikan oleh validator supaya tes hasil belajar yang akan digunakan lebih baik lagi. Hasil akhir dari validasi menunjukkan bahwa tes hasil belajar layak untuk digunakan.

## Hasil Uji Coba Simulasi Produk

Simulasi media monopoli dilakukan sebelum peneliti melakukan penelitian. Simulasi yang dilakukan supaya didapatkan kritik serta saran terhadap media pembelajaran monopoli yang telah dikembangkan dan LKPD.

Simulasi dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 13 september 2019 pada kelas VII G SMPN 9 Banjarmasin. Peserta yang ikut dalam simulasi tersebut ada 10 orang yaitu dari peserta didik kelas VII G.

Simulasi dilakukan dengan keadaan seperti pembelajaran. Peneliti berperan sebagai guru dan beberapa peserta didik kelas VII G yang berperan sebagai murid. Simulasi dilakukan alokasi waktu 2 x 40 menit. Setelah melakukan simulasi didapatkan kritik dan saran, kemudian dilakukan perbaikan terhadap media monopoli yang dikembangkan menjadi media monopoli yang lebih baik lagi untuk selanjutnya digunakan pada saat penelitian kelas.

## Uji Coba Kelas Kepraktisan Modul

Kepraktisan media monopoli dapat dilihat pada respon peserta didik. Respon terhadap peserta didik didapatkan melalui pengisian angket yang dilakukan setelah proses pembelajaran selesai. Angket respon peserta didik berisi aspek yang ingin diketahui, diantaranya adalah aspek persepsi, aspek kepercayaan, dan juga aspek partisipasi. Hasil dari respon peserta didik media monopoli yang dikembangkan terdapat dalam Tabel 11.

Tabel 11. Hasil Analisis Angket Respon Peserta Didik

Aspek	Rata-rata	Kategori
Kemudahan Penggunaan	4	Sangat baik
Manfaat	3,75	Sangat baik
Efisiensi Waktu Pembelajaran	4	Sangat baik
Rata-rata	3,91	Praktis

Tabel di atas menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media

monopoli meliputi aspek kemudahan penggunaan rerata sebesar 4 dengan kategori sangat baik, pada aspek manfaat rerata sebesar 3,75 dengan kategori sangat baik dan juga aspek efisiensi waktu pembelajaran rerata yang didapat sebesar 4 dengan kategori sangat baik.

Rata-rata secara keseluruhan didapatkan skor sebesar 3,91 dengan kategori Praktis. Berdasarkan rerata tiap kriteria yang diperoleh dapat diketahui dengan demikian hasil analisis respon peserta didik yang diperoleh menunjukkan bahwa media monopoli yang dikembangkan mendapatkan hasil sangat baik oleh peserta didik kelas VII F SMPN 9 Banjarmasin.

Hal ini sejalan dengan penelitian (Hamdani, 2011) menunjukkan bahwa bahan ajar yang dikembangkannya mendapatkan respon yang positif dari peserta didik dengan perolehan rata-rata 3,08 yang termasuk kategori praktis. Sehingga dapat dikatakan bahwa media monopoli yang dikembangkan sangat praktis digunakan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar.

## Keefektifan Modul

Keefektifan media monopoli yang digunakan diukur dengan memberikan instrument tes yang terdiri atas 20 butir soal pilihan ganda terhadap peserta didik. Tes yang diberikan yaitu sebelum menggunakan media monopoli yang dikembangkan (*pretest*) dan sesudah menggunakan media monopoli yang dikembangkan (*posttest*). Keefektifan penggunaan media monopoli yang dikembangkan. Hasil tes peserta didik diperoleh dengan perhitungan *n-gain* pada peserta didik kelas VII F berdasarkan hasil tes masing-masing pada tabel 12 sebagai berikut.

Tabel 12. Hasil Belajar Peserta Didik melalui *Pretest* dan juga *Posttest*

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kategori
Rata-rata	46,57	80,14	0,63	Sedang

Berdasarkan tabel di atas, nilai rerata *pretest* 46,57 dan rerata *posttest* 80,14 sehingga diperoleh keefektifan sebesar 0,63 dengan kategori efektif.

Hasil analisis masing-masing peserta didik, diketahui bahwa hasil belajar dari peserta didik diperoleh rata-rata dalam kategori tinggi dan juga sedang sehingga pembelajaran dapat dikatakan efektif.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan juga uji coba, sehingga diperoleh kesimpulan media pembelajaran monopoli IPA Terpadu berbasis kearifan lokal pada materi klasifikasi makhluk hidup layak untuk digunakan. Hal ini juga didukung oleh: (1) Kevalidan suatu media monopoli yang telah dikembangkan menurut validator ketiga validator dan layak untuk dipergunakan. (2) Kepraktisan media monopoli yang diukur berdasarkan angket respon peserta didik dengan kategori praktis. (3) Keefektifan modul dilihat dari hasil belajar peserta didik yang diukur dengan menggunakan tes berupa *pretest* dan *posttest*. Kemudian ditetapkan dengan *gain score* dan diperoleh hasil dengan kategori efektif.

Saran dari hasil penelitian yang dapat peneliti berikan adalah: (1) Bagi sekolah, hendaknya proses pembelajaran menggunakan media berbasis kearifan lokal dapat ditingkatkan agar menambah wawasan peserta didik dalam pembelajaran. (2) Bagi semua peserta didik, media digunakan agar dapat dipelajari sendiri tanpa bimbingan guru karena media tersebut sangat mudah dioperasikan, menarik dan menyenangkan. (4) Bagi mahasiswa, peneliti yang nanti ingin melakukan penelitian yang berkaitan maupun sejenis dengan media pembelajaran monopoli berbasis kearifan lokal diharapkan hasil dari penelitian ini dapat dijadikan untuk bahan rujukan dan membantu berkembangnya penelitian sejenis pengembangan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Gunawan, T. I., & Sulistyoningrum, R. (2013). Menggali nilai-nilai kearifan lokal kesenian Reog Ponorogo guna mengembangkan materi keragaman suku bangsa dan budaya pada matapelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 3(1), 51-87.
- Hake, R.R. (1998). *Interactive-engagement versus traditional methods: a six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses*. *American Journal of Physics*, 66(1), 63-74.
- Hamdani. (2011). *Strategi belajar mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Optik, P. P. B. A. A., & IPA, J. P. M. D. Pengembangan media pembelajaran berbasis internet menggunakan software prezi online.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning*. London: Allyn and Bacon.
- Suyidno. (2012). *Modul P3F*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat FKIP Jurusan Matematika dan IPA.
- Sya'ban, M. F., & Puspitalia, W. (2016). Pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal lahan Gambut untuk melatih berpikir kreatif peserta didik SMP. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA*, 247-250.

Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.