

**PENGEMBANGAN GAME TEBAK KARA (KATA RAHASIA)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATERI AKU DAN KEBUTUHANKU MATA PELAJARAN
IPAS KELAS IV SD NEGERI 11 SUNGAI MARAM
TAHUN AJARAN 2024/2025**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Ilmu Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



DI SUSUN OLEH :
YOHANIS SUPIRMAN YANTO
NIM:2011061883

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSADA KHATULISTIWA
SINTANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Yohanis Supirman Yanto
NIM : 2011061883
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengembangan *Game* Tebak Kara (kata rahasia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aku dan Kebutuhanku Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram Tahun Ajaran 2024/2025

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing dan telah memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi.

Sintang, 14 Juli 2025

Pembimbing I



Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd
NUPTK. 5843763664238170

Pembimbing II



Sirilus Sirhi, S.TP., M.M
NUPTK. 8437757658130140

Disetujui Oleh:
Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafurudin, S.P., M.Si
NUPTK. 4538744645200010

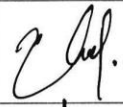
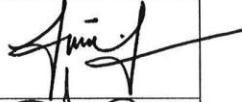
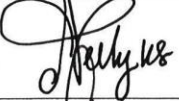
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul “**Pengembangan *Game* Tebak Kara (Kata Rahasia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aku dan Kebutuhanku Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram Tahun Ajaran 2024/2025**” yang disusun oleh :

Nama : Yohanis Supirman Yanto
NIM : 2011061783
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan

Telah dipertahankan dalam Sidang Panitia Ujian Skripsi, STKIP Persada Khatulistiwa pada hari Senin, tanggal 14 Juli 2025

Tim Penguji;

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd	Penguji I	
2	Imanuel Sairo Awang, S.Si., M.Pd	Penguji II	
3	Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd	Pembimbing I	
4	Sirilus Sirhi, S.TP,.M.M	Pembimbing II	

Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang



Didin Syafruddin, S.P., M.Si
NUPTK. 4538744645200010



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**
Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp.(0565)2025365
Email: stkipsintang@gmail.com Website: www.stkippersada.ac.id

CATATAN PEMBIMBING I

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Yohanis Supirman Yanto
NIM : 2011061883
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Uraian	Keterangan	Paraf
1	3 Juni 2023	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan Jarak Spasi Pada judul atau sub judul	
2	20 Juni 2023	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan Silabus dan RPP	
3	27 Maret 2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan Jarak Kertas dan ukuran Kertas	
4	17 April 2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Penambahan Teori Pada Bab III dan Instrumen	
5	21 April 2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan Spasi Tulisan	
6	21 Mei 2024	Konsultasi Proposal Skripsi	ACC Proposal	
7	20 Oktober 2024	Konsultasi Skripsi	Perbaikan Kisi-Kisi Media dan Instrumen	
8	7 November 2024	Konsultasi Skripsi	Perbaikan Kisi-Kisi Soal dan Angket	
9	16 Januari 2025	Konsultasi Skripsi	Perbaikan Media	

10	21 Febuari 2025	Konsultasi Skripsi	Perbaikan Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest	
11	6 Maret 2025	Konsultasi Skripsi	Perbaikan Soal Pilihan Ganda	
12	10 Maret 2025	Konsultasi Skripsi	Pebaikan produk	
13	19 Juni 2025	Konsultasi Skripsi	Penambahan Teori Bab IV, V dan Abstrak	
14	9 Juli 2025	Konsultasi Skripsi	ACC Skripsi	

Sintang, Juli 2025
Pembimbing I



Nelly Wedyawan, S.Si., M.Pd
NUPTK. 5843763664238170



**PERKUMPULAN BADAN PENDIDIKAN KARYA BANGSA
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
(STKIP) PERSADA KHATULISTIWA SINTANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**
Jl. Pertamina Sengkuang Km.4, Kotak Pos 126, Telp.(0565)2025365
Email: stkipsintang@gmail.com Website: www.stkipersada.ac.id

CATATAN PEMBIMBING II

Hasil Konsultasi Mahasiswa

Nama : Yohanis Supirman Yanto
NIM : 20110618683
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

No	Tanggal	Uraian	Keterangan	Paraf
1	22 Mei 2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Penambahan Pada Bab I	
2	24 Mei 2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan Bab II dan Bab III	
3	27 Mei 2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Penambahan Teori Pada BAB III	
4	30 Mei 2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Perbaikan Silabus dan RPP	
5	3 Juni 2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Penambahan surat observasi dan surat balasan	
6	11 Juni 2024	Konsultasi Proposal Skripsi	Penambahan surat observasi dan surat balasan	
7	14 Juni 2024	Konsultasi Proposal Skripsi	ACC proposal	
8	20 Januari 2025	Konsultasi Skripsi	Penambahan Pada Bab IV	
9	27 Febuari 2025	Konsultasi Skripsi	Perbaikan Bab IV Hasil Di Jelaskan	

10	17 Maret 2025	Konsultasi Skripsi	Perbaikan Tulisan Bab IV	
11	20 Maret 2025	Konsultasi Skripsi	Penambahan Teori Pada Bab IV	
12	24 Maret 2025	Konsultasi Skripsi	Penambahan Teori Pada Bab IV	
13	14 April 2025	Konsultasi Skripsi	Perbaikan Daftar Pustaka	
14	9 Juli 2025	Konsultasi Skripsi	ACC Skripsi	

Sintang, Juli 2025
Pembimbing II



Sirilus Sirhi, S.TP., M.M
NUPTK. 8437757658130140

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar sarjana, baik di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang maupun di Sekolah tinggi/Perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan Tim Pembimbing dan masukan Tim Penguji.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di STKIP Persada Khatulistiwa.

Sintang, Juli 2025
Yang membuat pernyataan



Yohanis Supirman Yanto
NIM:2011061883

MOTTO

**"Karya ini tak sempurna, namun cukup untuk membuktikan:
tekanan bisa melahirkan berlian."**

**"Apabila engkau menyeberang melalui air, Aku akan menyertai
engkau, atau melalui sungai-sungai, engkau tidak akan
dihanyutkan; apabila engkau berjalan melalui api, engkau tidak
akan dihanguskan, dan nyala api tidak akan membakar engkau."
"Yesaya 43:2"**

**"Semoga Allah sumber pengharapan, memenuhi kamu dengan
segala sukacita dan damai sejahtera dalam imanmu, supaya oleh
kekuatan Roh Kudus kamu berlimpah-limpah dalam
pengharapan."
"Roma 15:13"**

PERSEMBAHAN

Dengan penuh syukur kepada Tuhan yang Maha Esa, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua saya tercinta Ibu Mariana Dewi Astuti dan Sujiman yang telah berjasa dalam hidup saya, memberikan semangat, memotivasi untuk menyelesaikan studi ini dan selalu mendoakan perjalanan hidup saya.
2. Keluarga besar yang selalu memotivasi saya untuk semangat dalam menjalani dan memperjuangkan hidup yang lebih baik.
3. Kedua pembimbing saya Ibu Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd dan Bapak Sirilius Sirhi, S.TP., M.M yang selalu membimbing, mengarahkan, memotivasi dan memberikan banyak masukan. Terimakasih untuk kesabaran, dukungan dan semua nasehat yang diberikan sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini.
4. Guru-guru serta dosen yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang berharga bagi saya.
5. Untuk seseorang dengan NIM.2112062005 yang menemani saya dalam membuat skripsi dan memberikan saya semangat juga menemani hari-hari saya, terimakasih banyak buat semuanya.
6. Priadi, Ryan dan Ridho yang telah menemani saya dalam bermain game memberikan saya semangat juga dukungan sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini.
7. Kelas D11 terimakasih atas pertemanan yang singkat dan selalu bersama dalam kelas dalam memulai mata kuliah.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan *Game* Tebak Kara (Kata Rahasia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aku dan Kebutuahanku Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram Tahun Ajaran 2024/2025”

Adapun skripsi ini disusun dengan maksud untuk diseminarkan dalam rangka penulisan skripsi. Dalam penulisan skripsi ini penulis mendapatkan dorongan, bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Sehingga pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Nelly Wedyawati,S.Si.,M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Pertama yang telah membantu peneliti, memberikan masukan dan mengarahkan peneliti serta telah memberikan kemudahan bagi peneliti selama proses bimbingan selama proses penulisan skripsi.
2. Silirius Sirhi,S.TP,.,M.M. selaku dosen pembimbing kedua yang telah membantu peneliti, memberikan masukan dan mengarahkan peneliti serta telah memberikan kemudahan bagi peneliti selama proses bimbingan selama proses penulisan skripsi.
3. Eliana Yunita Seran, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu peneliti selama proses penelitian skripsi tugas akhir ini.

4. Didin Syafruddin, S.P., M.Si. selaku Ketua STKIP Persada Khatulistiwa Sintang, yang selalu berupaya mengembangkan bidang pendidikan di STKIP Persada Khatulistiwa Sintang.
5. Dr. Drs. Y.A.T. Lukman Riberu, M.Si. selaku Ketua Perkumpulan Badan Pendidikan Karya Bangsa yang memberikan kemudahan kepada peneliti selama menjalani perkuliahan.
6. Ursula Dwi Oktaviani, M.Pd selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membantu peneliti dalam urusan administrasi selama penulisan skripsi.
7. Seluruh dosen STKIP Persada Khatulistiwa Sintang yang telah membekali peneliti dengan berbagai pengetahuan yang bermanfaat untuk penulisan skripsi.
8. Kepala Sekolah Dasar, yang telah bersedia memberikan izin melakukan penelitian.
9. Guru-Guru yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian, memberi masukan dan arahan.

Peneliti sudah berusaha semaksimal mungkin dalam penyusunan skripsi ini sehingga kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat demi kebaikan penulisan selanjutnya.

Selanjutnya peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan semua pihak, khususnya bagi mahasiswa/mahasiswi Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Persada Khatulistiwa Sintang.

Sintang, 14 Juli 2025

Yohanis Supirman Yanto
NIM. 2011061883

ABSTRAK

Yohanis Supirman Yanto. 2025. *“Pengembangan Game Tebak Kara (kata rahasia) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Aku dan Kebutuhanku Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 11 Sungai Maram Tahun Ajaran 2024/2025”*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Pembimbing I: Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd., Pembimbing II: Silirius Sirhi, S.TP., M.M.

Kata Kunci : *Game*, Tebak Kara, Hasil Belajar, IPAS.

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil belajar siswa yang kurang optimal menjadi perhatian yang serius di dunia pendidikan. Beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah kurangnya keaktifan siswa, kurangnya pemanfaatan media pelajaran, dan menurunnya minat belajar siswa. Dengan demikian tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa Game Tebak Kara (Kata Rahasia) guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi “Aku dan Kebutuhanku” pada mata pelajaran IPAS. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SD Negeri 07 Sungai Lais dan SD Negeri 11 Sungai Maram. Teknik analisis data kelayakan produk yang digunakan meliputi penilaian pakar media dan materi, angket kepraktisan guru dan siswa, serta tes pretest dan posttest untuk mengukur hasil belajar. Hasil penelitian diketahui validasi media memperoleh skor rata-rata 90% (sangat layak), validasi materi sebesar 85% (layak), dan kepraktisan sebesar 92% (sangat praktis). Rata-rata nilai pretest siswa adalah 54 dan meningkat menjadi 84 pada posttest, dengan skor N-Gain sebesar 0,65 (kategori sedang) dan efektivitas 76% (efektif). Kesimpulan dari penelitian ini adalah media Game Tebak Kara layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Media ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga menumbuhkan minat dan partisipasi aktif dalam proses belajar. Untuk pengembangan media, peneliti lain diharapkan termotivasi untuk menciptakan media edukatif yang sederhana, terjangkau, dan sesuai dengan kondisi serta kebutuhan sekolah, terutama di daerah yang memiliki keterbatasan akses teknologi.

ABSTRACT

Yohanis Supirman Yanto. 2025. *"Development of the Tebak Kara (Secret Word) Game to Improve Student Learning Outcomes on the Topic 'Myself and My Needs' in the IPAS Subject for Grade IV Students at SD Negeri 11 Sungai Maram in the Academic Year 2024/2025."* Undergraduate Thesis, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Study Program (PGSD), STKIP Persada Khatulistiwa Sintang. Advisor I: Nelly Wedyawati, S.Si., M.Pd. Advisor II: Silirius Sirhi, S.TP., M.M.

Keywords: Game, Tebak Kara, Learning Outcomes, IPAS.

This research was motivated by the suboptimal student learning outcomes, which have become a serious concern in the field of education. Several factors influencing student learning outcomes include a lack of student engagement, limited use of instructional media, and a decline in students' learning interest. Therefore, the purpose of this research was to develop an innovative learning medium in the form of the "Tebak Kara" (Secret Word) game to improve student learning outcomes in the topic "Myself and My Needs" within the IPAS subject. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were fourth-grade students at SD Negeri 07 Sungai Lais and SD Negeri 11 Sungai Maram. The data analysis techniques for product feasibility included expert evaluations on media and content, teacher and student practicality questionnaires, as well as pretest and posttest assessments to measure learning outcomes. The results showed that the media validation scored an average is 90% (very feasible), content validation reached 85% (feasible), and practicality was 92% (very practical). The average student pretest score was 54, which increased to 84 in the posttest, with an N-Gain score is 0.65 (moderate category) and an effectiveness rate is 76% (effective). The conclusion of this study is that the Tebak Kara game media is feasible, practical, and effective for use in learning. This media not only improves student learning outcomes but also fosters interest and active participation in the learning process. For further media development, other researchers are encouraged to create simple, affordable, and context-appropriate educational media, especially in areas with limited access to technology.

DAFTAR ISI

LEMBAR JUDUL	
LEMBAR PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
CATATAN PEMBIMBING I	iii
CATATAN PEMBIMBING II	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
KATA PENGATAR	x
ABSTRAK	xiii
ABSTRACT	xiv
DAFTAR ISI	xv
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xix
DAFTAR LAMPIRAN	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9
E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
BAB II LANDASAN TEORI	14
A. Kajian Teoritik	14
B. Kajian Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	30
D. Hipotesis Pengembangan	32

BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Model Pengembangan.....	34
B. Prosedur Pengembangan	34
C. Uji coba Produk.....	44
D. Desain Uji coba.....	44
E. Subjek Uji coba.....	46
F. Jenis Data	46
G. Instrumen Pengumpulan Data	46
H. Teknik Analisis Data.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	58
A. Hasil Penelitian	58
B. Hasil Pengembangan	75
C. Pembahasan Produk Akhir	81
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	88
A. Kesimpulan	88
B. Keterbatasan Produk	90
C. Implikasi.....	91
D. Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA	93
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel. 3.1 Hasil Uji Validitas Soal Pilihan Ganda	38
Tabel. 3.2 Hasil Uji Validitas Soal Essai	38
Tabel. 3.3 Hasil Uji Reliabilitas Pilihan Ganda dan Essai	39
Tabel. 3.4 Hasil Daya Pembeda Soal Pilihan Ganda	40
Tabel. 3.5 Tabel Hasil Daya Pembeda Soal Essai	40
Tabel. 3.6 Hasil Tingkat Kesukaran Soal Pilihan Ganda.....	41
Tabel. 3.7 Hasil Tingkat Kesukaran Soal Essai	41
Tabel. 3.8 Uji Validasi Angket	42
Tabel. 3.9 Uji Reliabilitas Angket.....	43
Tabel. 3.10 Rancangan The One Group Pretest-Posttest Design.....	45
Tabel. 3.11 Uji Coba Produk Game kara (kata rahasia)	45
Tabel. 3.12 Kriteria Persentase Analisis Penelitian Pakar	49
Tabel. 3.13 Kriteria Persentase Analisis Tanggapan Pengguna	48
Tabel. 3.14 Uji Reliabilitas	50
Tabel. 3.15 Daya Pembeda.....	51
Tabel. 3.16 Tingkat Kesukaran	51
Tabel. 3.17 N-Gain score	56
Tabel. 3.18 Kategori Tafsiran N-Gain	56
Tabel. 4.1 Hasil Validasi Instrumen.....	58
Tabel. 4.2 Jadwal Penelitian.....	59
Tabel. 4.3 Data Validasi Media Pembelajaran.....	63
Tabel. 4.4 Data Validasi Materi Pembelajaran	64
Tabel. 4.5 Hasil Koreksi Media	65
Tabel. 4.6 Uji Normalitas Hasil Belajar Skala Terbatas	67
Tabel. 4.7 Uji Homogenitas Hasil Belajar Skala Terbatas.....	67
Tabel. 4.8 Uji Hipotesis Hasil Belajar Skala Terbatas.....	68
Tabel. 4.9 Hasil Uji Effect Size	69
Tabel. 4.10 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Skala Luas.....	70

Tabel. 4.11 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar.....	70
Tabel. 4.12 Hasil Uji Hipotesis Hasil Belajar	71
Tabel. 4.13 Hasil Angket Kepraktisan Produk Menurut Siswa Skala Terbatas	72
Tabel. 4.14 Hasil Angket Kepraktisan Produk Menurut Siswa Skala Luas.....	73
Tabel. 4.15 Hasil Angket Kepraktisan Produk Guru Uji Coba Skala Terbatas	74
Tabel. 4.16 Hasil Angket Kepraktisan Produk Guru Uji Coba Skala Luas	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar. 1.1 Spesifikasi Media Game Tebak Kara.....	12
Gambar. 2.2 Kerangka Berpikir	32
Gambar. 4.1 Media Sebelum dan Sesudah Revisi	65
Gambar. 4.2 Model ADDIE	83

DAFTAR LAMPIRAN

1. Alur dan Tujuan Pembelajaran (ATP)	95
2. Modul Ajar	98
3. Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest	104
4. Soal Pretest dan Posttest	105
5. Hasil Uji Coba Tes Soal Pilihan Ganda	110
6. Hasil Uji Coba Tes Soal Essay	116
7. Hasil Uji Coba Angket	119
8. Hasil Validasi Ahli Media I	124
9. Hasil Validasi Ahli Media II	126
10. Hasil Validasi Ahli Materi I	129
11. Hasil Validasi Ahli Materi II	131
12. Kisi-Kisi Kepraktisan Produk Siswa	134
13. Kisi-Kisi Kepraktisan Produk Guru	135
14. Kepraktisan Produk Siswa	136
15. Kepraktisan Produk Guru	140
16. Validasi Angket Siswa	142
17. Validasi Angkat Guru	144
18. Validasi Soal Tes	146
19. Nilai Hasil Belajar	150
20. Uji Normalitas Pretest dan posttest Hasil Belajar	166
21. Uji Homogen Pretest dan posttest Hasil Belajar	167
22. Uji Hipotesis Pretest dan posttest Hasil Belajar	168
23. Surat Obsevasi	169
24. Surat Balasan Obsevasi	170
25. Dokumentasi Penelitian	171
26. Riwayat Hidup	177

DAFTAR PUSTAKA

- Rustandi, A., & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 58 Volume 11 No. 2.
- Amania, M., Nugrahanta, A. G., & Kurniastut, I. (2021). Pengembangan Modul Permainan Tradisional Sebagai Upaya Mengembangkan Karakter Adil Pada Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Elementary School*, 243 Volume 8 Nomor 2.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Fadilah, A., Nurzakiah, R. K., & Kanya, A. N. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat Dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal Of Student Research (JSR)*, 8 Vol. 1, No. 2.
- Handayani, S. E., & Subakti, H. (2021). Pengaruh Disiplin Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 152 Volume 5 Nomor 1.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 19 Vol. 2, No. 1.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (*Learning Interest As Determinant Student Learning Outcomes*). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 1 No. 1 130.
- Nuzulidar, & Hamdi, N. (2019). Perancangan Game Tebak Kata Istilah Ilmu Komputer Berbasis Android Studi Kasus Mahasiswa Universitas Ubudiyah Indonesia. *Journal Of Informatics And Computer Science*, 176 E Vol. 5 No. 2.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, S. R. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, Volume 4 Nomor 6 7911.

- Rizal, U. S., & Maharani, N. I. (2016). *Media Pembelajaran*. Bekasi: Penerbit Nurani.
- Saleh, S. M., Syahrudin, Saleh, S. M., Azis, I., & Sahabuddin. (2023). *Media Pelajaran*. Bojongsari-Purbalingga: Eureka Media Aksara .
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 471 Vol. 2, No.1.
- Sari, & Helsy, I. (2019). *Media Pembelajaran*. Bandung: Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.
- Susanti , A. D. (2023). Efektifitas Permainan Tebak Kata Terhadap Penguasaan Pelajaran Unggah Ungguh Bahasa Jawa. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jawa*, 47 Vol. 11, No.01.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal Of International Multidisciplinary Research*, 259.
- Wahyuni, S. Y., & Istiqomah, D. (2024). Penerapan Strategi Tebak Kata Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Di Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Tiara Islamic School Pekanbaru. *Journal On Education*, 13983 Volume 06, No. 02.
- Wulandari, W. R., & Anggis, V. E. (2020). Pembelajaran Kooperatif Dengan Kegiatan Tebak Kata Untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Di Kelas. *Journal Of Primary Education*, 99 Vol. 1 No. 2.
- Yandi, A., Kani Putri, N. A., & Kani Putri, S. Y. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengarui Hasil Belajar Peserta Didik (*Literature Review*). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)*, 15 Vol. 1, No. 1.