

## **Penerapan Media Permainan *Word Square* Dalam Pembelajaran Materi Lagu Daerah Kelas V SDN 1 Talang**

**Novita Nur Afifah\*, Muhroji**

<sup>1</sup>Universitas Muhammadiyah Surakarta

\*Corresponding Email: [a510190049@student.ums.ac.id](mailto:a510190049@student.ums.ac.id), [muh231@ums.ac.id](mailto:muh231@ums.ac.id)

---

### **Abstract**

*Student learning outcomes can be divided into three types, namely cognitive learning outcomes related to the material obtained by students, affective learning outcomes related to students' attitudes in carrying out and after the learning process, and student psychomotor learning outcomes related to student skills. The purpose of this study is to determine the application of word square learning media at SDN 1 Talang. The subjects of the study were the principal, teachers and students of SDN 1 Talang. Techniques in data collection namely interviews, observation, and documentation. The results obtained from this study are that SDN 1 Talang has used word square game media in learning, especially folk song material for fifth grade students.*

### **Keywords:**

*Learning, Word Square, Music Arts*

### **Abstrak**

Hasil belajar siswa dapat dibagi ke dalam tiga jenis yaitu hasil belajar kognitif yang berhubungan dengan materi yang diperoleh siswa, hasil belajar afektif yang berhubungan dengan sikap siswa dalam melakukan dan setelah proses pembelajaran, dan hasil belajar psikomotorik siswa yang berhubungan dengan keterampilan siswa. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui penerapan media pembelajaran word square pada SDN 1 Talang. Subjek dari penelitian yaitu Kepala Sekolah, guru, dan siswa SDN 1 Talang. Teknik dalam pengumpulan data yakni wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini yakni SDN 1 Talang telah menggunakan media permainan word square dalam pembelajaran khususnya materi lagu daerah terhadap peserta didik kelas V.

### **Kata Kunci:**

*Pembelajaran, Word Square, Seni Musik.*

---

## **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan adalah salah satu faktor yang sangat berpengaruh dan menentukan bagaimana kemajuan suatu bangsa kedepannya. Bangsa yang maju dan besar tidak terlepas dari sistem pendidikan dan upaya pencerdasan warga negara yang dilakukan oleh negara. Sebagai negara dengan jumlah penduduk terbanyak ke-4 di dunia dengan jumlah penduduk 276,4 juta jiwa (Worldbank, 2022), Indonesia memiliki tugas berat dalam menciptakan pendidikan yang tepat dan efektif yang mampu

diterapkan pada seluruh masyarakatnya untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas.

Tak elak hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi pemerintah Indonesia terutama untuk mewujudkan tujuan negara yang tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 alinea ke-empat. Dimana dalam alinea tersebut disebutkan bahwa tujuan bangsa Indonesia adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Maka dari situ pembenahan-pembenahan dan

inovasi-inovasi di ranah pendidikan terus diupayakan demi mewujudkan tujuan tersebut. proses pencerdasan bangsa dan mengoptimalkan proses pendidikan ini dilakukan dengan suatu proses pembelajaran.

Pemaknaan kata Pembelajaran didefinisikan sebagai suatu sistem, yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi (Rusman, 2011). Proses pembelajaran pada dasarnya dapat didapatkan dari mana saja, namun sejauh ini proses pembelajaran lebih sering didapatkan pada pendidikan yang dilakukan baik secara pendidikan formal, informal maupun non-formal sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 13 ayat 1. Pada proses pembelajaran yang lebih sering didapatkan pada lembaga pendidikan formal yakni sekolah ada beberapa bidang ilmu yang disajikan kepada siswa, kesemuanya itu bertujuan agar siswa menguasai ilmu pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan yang diselenggarakan di sekolah-sekolah secara formal tersebut mempunyai jenjang diantaranya yaitu pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan atas. Jumlah sekolah yang ada di Indonesia sendiri terbilang sangat banyak.

Pada dasarnya pembelajaran menurut Sagala (2009:63) mempunyai dua karakteristik yang perlu dipahami. Karakteristik pertama dalam proses pembelajaran yang harus dipahami ialah bahwa pembelajaran haruslah melibatkan siswa secara aktif bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berpikir. Kedua, dalam pembelajaran haruslah membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri. pemahaman akan

karakteristik pembelajaran ini perlu dipahami secara mendalam agar esensi dari proses pembelajaran yang sesungguhnya dapat didapatkan.

Bukan hanya itu, proses pembelajaran pada pendidikan formal haruslah adaptif, yakni mampu mengikuti perkembangan zaman dan menyesuaikan dengan perubahan-perubahan yang semakin cepat. Pembelajaran yang diimplementasikan dan disusun secara ter-organize melalui suatu metode yang dinamakan kurikulum haruslah mampu beradaptasi dan terus mengikuti perkembangan zaman. Maka dari itu lembaga pendidikan dituntut untuk menerapkan berbagai macam strategi pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran dalam hal penerapan teknologi informasi dan komunikasi (Siregar, 2020: 62-69). Pemanfaatan perkembangan teknologi ini diharapkan dapat menunjang proses belajar mengajar. Selain itu penggunaan media pembelajaran juga diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar dan menarik perhatian siswa sehingga kegiatan belajar mengajar tidak membosankan serta mempermudah pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran. Metode pembelajaran ini dapat diterapkan dalam seluruh mata pelajaran yang ada termasuk dalam mata pelajaran seni budaya yang berfokus untuk mempelajari seni budaya.

Pembelajaran pada seni budaya ini menjadi hal yang penting mengingat seiring dengan perkembangan zaman, teknologi, informasi dan komunikasi yang semakin masif di era globalisasi jangan sampai menggerus ciri khas ataupun kebudayaan suatu bangsa. Budaya dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang diciptakan manusia mengenai cara hidup berkembang secara bersama pada suatu kelompok yang mengandung unsur keindahan (estetika) secara turun temurun dari generasi ke generasi (Sulasman, 2013:20). Di Indonesia sendiri dilimpahi dengan kebudayaan yang beraneka ragam yang didapati dari Sabang sampai Merauke dengan beraneka macam adat istiadat yang dituangkan dalam berbagai bentuk seperti misalnya pakaian

adat, tarian daerah, lagu daerah dan sebagainya.

Keunikan dan kebudayaan lokal ini amatlah autentik, berharga dan diharapkan jangan sampai hilang karena merupakan ciri khas keunikan bangsa Indonesia. Bagaimanapun juga kebudayaan seperti ini harus dipertahankan dan diperjuangkan agar tidak hilang. Ini merupakan keharusan yang harus diperjuangkan mengingat perkembangan globalisasi dan modernisasi semakin masuk dan melunturkan pengetahuan dan kecintaan generasi muda kepada kebudayaan lokal. Ini menjadi tantangan bagi pendidikan di Indonesia mengingat situasi yang terjadi pada saat ini sering ditemui bahwa generasi muda lebih mengenal kebudayaan, lagu-lagu negara lain dibandingkan kebudayaan lokal yang dimilikinya. Generasi muda yang ada di Indonesia lebih banyak mengetahui kebudayaan negara lain dibandingkan kebudayaan Indonesia karena dianggap lebih menarik ataupun lebih unik dan praktis (Sunyoto, 2018 : 80).

Dari sini, peran pendidikan kebudayaan dan pengenalan akan seni budaya harus mampu dioptimalkan melalui pendidikan seni budaya terutama di dalam pendidikan formal di tingkat paling dasar seperti sekolah dasar. Tujuan adanya pembelajaran Seni Budaya di dalam proses pembelajaran ini tidak lain adalah untuk mengenalkan dan meningkatkan pengetahuan siswa pada bidang seni dan menjaga agar siswa mampu mengenali kebudayaan yang ada sedari dini. Bukan hanya itu dengan adanya pembelajaran Seni Budaya ini diharapkan siswa tidak hanya fokus pada pembelajaran yang berhubungan dengan eksakta tetapi juga paham dengan pendidikan yang berhubungan dengan seni. Hal ini dilakukan dikarenakan Pembelajaran Seni Budaya juga dapat menjadi salah satu cara mengetahui minat dan bakat yang ada di dalam diri siswa. Pendidikan seni budaya dan Keterampilan diberikan di sekolah karena keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatannya terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik. Yang terletak

pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi /berkreasi melalui pendekatan: “belajar dengan seni” “belajar melalui seni” dan “belajar tentang seni.” (Widaningsih, 2012).

Pendidikan seni budaya haruslah dilakukan dengan cara yang menarik dan partisipatif untuk dapat mengembangkan kreativitas, kesenangan, dan pengetahuan siswa. Maka dari itu diperlukan metode pengajaran dengan media pembelajaran yang unik, partisipatif dan adaptif yang dapat dilakukan oleh pengajar untuk memancing minat siswa mengenai kebudayaan. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan memperjelas isi pembelajaran yang abstrak menjadi lebih nyata (Farida, 2022 :164). Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai strategi dalam memberikan materi kepada siswa. Terlebih dengan adanya berbagai teknologi yang sudah tersedia, guru dapat menerapkan teknologi-teknologi tersebut dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru juga dapat berupa media yang kreatif sehingga siswa tidak akan merasa bosan dengan proses pembelajaran yang diikuti. Menurut Kurniasih dan Sanu dalam (Herwandanu,2018), model pembelajaran word square merupakan sebuah model pembelajaran yang berorientasi kepada ketelitian siswa. Word square merupakan model yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencocokkan jawaban pada kotak-kotak jawaban hampir sama dengan teka teki silang tetapi bedanya jawabannya sudah ada, namun disamarkan dengan menambahkan kotak tambahan dengan sembarang huruf atau angka penyamar atau pengecoh (Rinjani et,al, 2021: 52-59).

Penerapan metode pembelajaran melalui media pembelajaran word square

ini telah diterapkan di SD Negeri 1 Talang dalam mempelajari seni budaya dalam mata pendidikan seni budaya. Dengan memanfaatkan media pembelajaran word Square, guru SD Negeri 1 Talang berupaya mengenalkan lagu-lagu daerah dalam pembelajaran seni budaya khususnya di kelas 5. Hal ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menyanyikan lagu daerah. Tujuannya agar lagu daerah di Indonesia tetap lestari. Pembelajaran lagu daerah ini dirancang agar peserta didik dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan yakni menumbuhkan motivasi belajar dan menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar dan tertarik dalam mengenal kebudayaan terutama lagu daerah. Hal ini tak lain karena mereka tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga melakukan beberapa aktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan sebagainya.

Pada dasarnya tolak ukur keberhasilan peningkatan kualitas pendidikan salah satunya dapat dilihat dari hasil belajar. Hasil belajar siswa dapat dibagi ke dalam tiga jenis yaitu hasil belajar kognitif yang berhubungan dengan materi yang diperoleh siswa, hasil belajar afektif yang berhubungan dengan sikap siswa dalam melakukan dan setelah proses pembelajaran, dan hasil belajar psikomotorik siswa yang berhubungan dengan keterampilan siswa. Tiga hasil belajar ini seharusnya dimiliki oleh siswa setelah mendapatkan pembelajaran seni budaya khususnya pada materi lagu daerah. Di mana dalam pembelajaran Seni Budaya khususnya dalam materi lagu daerah diharapkan siswa dapat mengetahui materi mengenai lagu daerah. Selain itu juga diharapkan dapat terampil dengan menyanyikan lagu daerah. Siswa juga diharapkan dapat memiliki sikap bijak di dalam menyikapi perkembangan teknologi dan juga pengaruh globalisasi terhadap lagu daerah nusantara.

Jika siswa tidak memahami materi yang disampaikan pendidik maka hasil belajar siswa berdampak rendah. Pada

dasarnya pembelajaran dikatakan berhasil apabila guru dapat menguasai kelasnya dan hasil belajar dapat meningkat. Hasil belajar meningkat tidak hanya dilihat dari nilai siswa yang meningkat tetapi juga dilihat dari bagaimana sikap seorang siswa setelah mendapatkan pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal di dalam proses pembelajaran berasal dari diri guru dan diri siswa sendiri. Guru yang memiliki semangat mengajar tinggi dapat meningkatkan keberhasilan di dalam pembelajaran. Begitu pula siswa yang memiliki semangat belajar yang tinggi juga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Namun, jika siswa dan guru tidak saling mendukung di dalam proses pembelajaran, tentu proses pembelajaran akan gagal. Proses pembelajaran tidak akan mencapai kata maksimal. Selanjutnya, di dalam faktor eksternal, keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor lingkungan belajar. Lingkungan belajar yang nyaman akan meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, faktor eksternal dari proses pembelajaran juga disebabkan adanya media yang maksimal yang digunakan di dalam proses pembelajaran.

Banyak ditemukan beberapa kendala yang umum terjadi, diantaranya yaitu siswa kesulitan untuk menghafal lirik dan menyanyikan berbagai lagu nusantara. Hal ini disebabkan karena belum tersedianya media pembelajaran yang tepat untuk mendukung dan menarik bagi siswa, siswa belajar dari buku yang hanya menyediakan liriknya saja dan cara menyanyikannya masih harus dibimbing oleh guru seni musik mereka. Untuk mempermudah siswa dalam proses belajar lagu nusantara, maka diperlukan suatu media yang dapat mempermudah siswa untuk belajar dan menghafal dengan cara membuat media pendukung yang mampu menarik minat dan motivasi siswa untuk melestarikan lagu-lagu daerah (Wahyu, 2017).

Pada observasi yang telah dilakukan peneliti pada hari senin tanggal 17 oktober

2022 di SD N 1 Talang dalam pembelajaran Seni Budaya khususnya pada materi lagu-lagu daerah dianggap susah oleh siswa. Siswa merasa tidak mengerti dengan apa yang dipelajari jika hanya diberikan suatu materi saja tetapi tidak ada contoh yang dapat diterima oleh siswa. Beberapa faktor juga yang menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran lagu-lagu daerah nusantara yaitu ketidaktahuan siswa terhadap lagu-lagu daerah nusantara, minimnya contoh aplikatif yang dimiliki sekolah, siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, dan gaya mengajar guru yang cenderung bersifat konvensional akhirnya berdampak pada kurang optimalnya keterampilan dalam pembelajaran seni budaya khususnya kemampuan menyanyikan lagu-lagu daerah.

## B. METODE PENELITIAN

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian aktivitas di kelas yang mengkaji proses pembelajaran materi lagu daerah melalui penerapan media permainan word square pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Talang. Penelitian kali ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang hasil temuannya diperoleh berdasarkan hasil analisis secara deskriptif dan bukan dari prosedur statistik atau penyajian dalam bentuk hitungan lainnya (Sugiyono, 2020). Melalui jenis penelitian kualitatif ini dapat memunculkan karakteristik alamiah atau dengan setting apa adanya dari fenomena yang terjadi di lapangan dan memfokuskan pada kualitas fenomena itu sendiri (Strauss & Corbin, 2003).

### 2. Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan desain fenomenologi dimana melalui desain ini dapat memperoleh ilmu pengetahuan yang baru atau mengembangkan pengetahuan yang ada dengan langkah-langkah logis, sistematis kritis, tidak berdasarkan prasangka/judgment, dan tidak dogmatis

(Hadi dkk, 2021). Dengan menggunakan desain penelitian ini, peneliti menghendaki adanya sejumlah asumsi yang berlainan dengan cara yang digunakan untuk mendekati perilaku orang dengan maksud untuk menemukan fakta dan penyebab (Subadi, 2006).

Penelitian ini bertujuan untuk mendapat gambaran dan informasi yang lebih jelas, lengkap, serta memungkinkan dan mudah bagi peneliti untuk melakukan penelitian observasi. Oleh karena itu, maka penulis menetapkan lokasi penelitian adalah tempat di mana penelitian akan dilakukan. Dalam hal ini, lokasi penelitian di SDN 1 Talang, yang terletak di sebelah selatan Dusun II, Talang, Kec. Bayat, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah.

Waktu penelitian merupakan waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan (Sugiyono, 2020). Penelitian ini dilakukan pada bulan September hingga bulan Desember 2022 dengan tabel sebagai berikut:

**Tabel 1. Jadwal Penelitian**

Kegiatan	Bulan
Penyusunan Proposal	9
Perizinan Penelitian	9 & 10
Pengumpulan Data	10
Analisis Data	11
Pembuatan Laporan	11 & 12

Data dalam penelitian kualitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk kata-kata atau verbal dan bukan dalam bentuk angka (Muhadjir, 1996). Dalam penelitian kualitatif, data penelitian mencakup semua keterangan informan yang dijadikan responden maupun yang berasal dari dokumen-dokumen, baik dalam bentuk statistik atau dalam bentuk lainnya yang digunakan untuk kepentingan penelitian.

Moleong (2018) mengemukakan bahwa sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya berupa data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagian ini jelas datanya dibagi ke dalam kata-kata dan tindakan, sumber



data tertulis, foto dan statistic. Sumber data merupakan subjek darimana data dapat diperoleh oleh peneliti. Sumber data dijabarkan menjadi dua (Sugiyono,2020), yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder yang dijelaskan sebagai berikut:

a. Sumber data primer

Data primer merupakan data yang dapat diperoleh langsung dari lapangan atau tempat penelitian. Dikarenakan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, sumber data utama penelitian ini diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini sumber data primer berupa kata-kata diperoleh dari wawancara dengan para informan yang telah ditentukan yang meliputi berbagai hal yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran SPDB di SDN 1 Talang.

b. Sumber data sekunder

Data sekunder diperoleh dari sumber bacaan yang mendukung penelitian ini. Sumber bacaan yang digunakan untuk melengkapi informasi yang memperkuat penelitian ini. Dalam penelitian ini, sumber data sekunder dalam penelitian ini berupa data kurikulum, daftar nama siswa kelas 5, profil SDN 1 Talang, serta foto-foto kegiatan belajar mengajar yang ada di SDN 1 Talang.

### 3. Kehadiran Peneliti

Penelitian kualitatif ini dapat memunculkan karakteristik alamiah atau dengan setting apa adanya dari fenomena yang terjadi di lapangan dan memfokuskan pada kualitas fenomena itu sendiri (Strauss & Corbin, 2003). Oleh karena itu, kehadiran peneliti menjadi suatu hal yang mutlak kepentingannya di lapanga. Dalam penelitian ini nantinya peneliti memiliki peran sebagai pengamat (observer) yang terlibat secara langsung dalam proses penggalan data melalui wawancara, observasi, dan pengambilan dokumentasi kepada subjek atau informan. Kajian penelitian ini difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran materi Lagu Daerah dengan media permainan Word Square bagi kelas 5 di SDN 1 Talang, yang meliputi apa saja materi yang diajarkan, metode yang digunakan dalam pembelajaran, dan teknik penilaian yang dilakukan.

### 4. Teknik Pengumpulan Data

Pengertian teknik pengumpulan data menurut Arikunto (2011) adalah cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data, di mana cara tersebut menunjukkan pada suatu yang abstrak, tidak dapat di wujudkan dalam benda yang kasat mata, tetapi dapat dipertontonkan penggunaannya. Dalam hal pengumpulan data ini, penulis terjun langsung pada objek penelitian untuk mendapatkan data yang valid, maka peneliti menggunakan metode sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi atau pengamatan dapat diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada objek penelitian. Dengan melakukan observasi, peneliti akan mengamati aktivitas seseorang, karakteristik fisik situasi sosial, dan apa yang akan menjadi bagian dari hal yang akan terjadi nantinya (Hadi dkk, 2021). Observasi ini menggunakan observasi partisipasi, di mana peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Dalam observasi secara langsung ini, peneliti selain berlaku sebagai pengamat penuh yang dapat melakukan pengamatan terhadap gejala atau proses yang terjadi di dalam situasi yang sebenarnya yang langsung diamati oleh observer, juga sebagai pemeran serta atau partisipan yang ikut melaksanakan proses belajar mengajar di SDN 1 Talang, baik di dalam maupun di luar kelas. Observasi langsung ini dilakukan peneliti untuk mengoptimalkan data mengenai pelaksanaan pembelajaran, interaksi guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar, keadaan sarana dan prasarana yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar, serta keadaan siswa, guru, dan karyawan di SDN 1 Talang.

2. Wawancara

Metode yang digunakan dalam penelitian ini salah satunya adalah wawancara, dimana wawancara memiliki tujuan untuk memperoleh informasi mendalam dari diri subjek (Poerwandari

dalam Akbar, 2008). Wawancara merupakan percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai (interviewee) yang memberikan jawaban atas pertanyaan. Dalam hal ini, peneliti menggunakan wawancara terstruktur, di mana seorang pewawancara menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan untuk mencari jawaban atas hipotesis yang disusun dengan ketat. Dalam melaksanakan teknik wawancara (interview), pewawancara harus mampu menciptakan hubungan yang baik sehingga informan bersedia bekerja sama, dan merasa bebas berbicara dan dapat memberikan informasi yang sebenarnya. Teknik wawancara yang peneliti gunakan adalah secara terstruktur (tertulis) yaitu dengan menyusun terlebih dahulu beberapa pertanyaan yang akan disampaikan kepada informan. Hal ini dimaksudkan agar pembicaraan dalam wawancara lebih terarah dan fokus pada tujuan yang dimaksud dan menghindari pembicaraan yang terlalu melebar. Selain itu juga digunakan sebagai patokan umum dan dapat dikembangkan peneliti melalui pertanyaan yang muncul ketika kegiatan wawancara berlangsung. Metode wawancara peneliti gunakan untuk menggali data terkait pelaksanaan pembelajaran Lagu Daerah dengan media permainan Word Square bagi kelas 5 di SDN 1 Talang. Adapun informannya antara lain:

- a. Guru Wali Kelas, untuk mendapatkan informasi tentang pelaksanaan pembelajaran Lagu Daerah dengan media permainan Word Square di SDN 1 Talang.
  - b. Siswa kelas 5, untuk mendapatkan informasi tentang tingkat kesulitan saat pembelajaran Lagu Daerah dengan media permainan Word Square di SDN 1 Talang.
3. Dokumentasi
- Arikunto (2011) menjelaskan bahwa metode dokumentasi merupakan metode

yang digunakan dalam penelitian yang menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Dokumentasi, dari asal kata dokumen yang artinya barang-barang tertulis. Dalam pelaksanaan metode dokumentasi, peneliti menyelidiki benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya. Melalui metode dokumentasi, peneliti gunakan untuk menggali data berupa dokumen terkait pembelajaran SPDB, di antaranya: silabus, RPP, dokumen penilaian, buku acuan pembelajaran SPDB, jadwal kegiatan pembelajaran, daftar nama siswa kelas 5, sarana dan prasarana, foto-foto dokumenter, dan sebagainya.

#### F. Keabsahan Data

Keabsahan data atau yang biasa disebut dengan validitas data merupakan proses untuk menghasilkan ilmu pengetahuan yang sah, valid, benar dan beretika (Alwasilah, 2008). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data triangulasi. Triangulasi dapat diartikan sebagai suatu proses mencari dengan cepat pengujian data yang sudah ada dalam memperkuat tafsir dan meningkatkan kebijakan serta program yang berbasis pada bukti yang telah tersedia (Bachri, 2010). Triangulasi ini digunakan untuk menyatukan informasi, menyertakan pencegahan, kepedulian memprogram data, dan membuat penggunaan pertimbangan pakar. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu. Dalam penelitian ini menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber digunakan untuk pengecekan data tentang keabsahannya, membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen dengan memanfaatkan berbagai sumber data informasi sebagai bahan pertimbangan. Dalam hal ini penulis membandingkan data hasil observasi

dengan data hasil wawancara, dan juga membandingkan hasil wawancara dengan wawancara lainnya. Triangulasi dapat dilakukan melalui lima cara antara lain, triangulasi sumber, triangulasi waktu, triangulasi teori, triangulasi peneliti, triangulasi Teknik (Bachri, 2010). Namun, triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini hanya dua yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Triangulasi Sumber merupakan suatu usaha membandingkan dan mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda. Pada penelitian ini sumber data yang digunakan adalah wawancara dengan guru wali kelas dan siswa kelas V.
2. Triangulasi Teknik merupakan suatu usaha untuk mengecek keabsahan data atau mengecek keabsahan temuan penelitian. Pada penelitian ini ada beberapa teknik pengumpulan data yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi.

#### G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah metode deskriptif analitik, yaitu mendeskripsikan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka (Sugiyono, 2020). Data yang berasal dari naskah, wawancara, catatan lapangan, dokumen, dan sebagainya, kemudian dideskripsikan sehingga dapat memberikan kejelasan terhadap kenyataan atau realitas. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan dan setelah selesai di lapangan. Analisis data wawancara pada penelitian kali ini dilakukan menggunakan teknik analisis data model Analysis Interactive yang digagas oleh Miles & Huberman (1992). Analisis terdiri dari tiga jalur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi.

- a) Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan

transformasi data “kasar” yang muncul dari catatan lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data, dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, menulis memo, dan lain sebagainya, dengan maksud menyisihkan data atau informasi yang tidak relevan, kemudian data tersebut diverifikasi.

- b) Penyajian data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif, dengan tujuan dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah dipahami.
- c) Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan kegiatan akhir penelitian kualitatif. Peneliti harus sampai pada kesimpulan dan melakukan verifikasi, baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang disepakati oleh tempat penelitian itu dilaksanakan. Makna yang dirumuskan peneliti dari data harus diuji kebenaran, kecocokan, dan kekokohnya. Peneliti harus menyadari bahwa dalam mencari makna, ia harus menggunakan pendekatan emik, yaitu dari kacamata key information, dan bukan penafsiran makna menurut pandangan peneliti (pandangan etik).

#### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

SD Negeri 1 Talang Kecamatan Bayat Kabupaten Klaten termasuk salah satu SD yang ada dalam Daftar Nama SPF SD Negeri di Kabupaten Klaten sebagaimana tercantum dalam Peraturan Bupati Klaten Nomor 4 Tahun 2018.

1. Nama : SDN 1 Talang
2. NPSN : 20310261
3. Alamat
  - a) Dusun : Kendon
  - b) Desa/Kelurahan: Talang
  - c) Kecamatan/Kota: Bayat
  - d) Kabupaten : Klaten



- e) Provinsi : Jawa Tengah
- f) Kode Pos : 57462
- 4. Status Sekolah : Negeri
- 5. Waktu Penyelenggaraan: Pagi/6 hari
- 6. Jenjang Pendidikan : SD
- 7. Naungan : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- 8. No. SK. Pendirian : -
- 9. Tanggal SK. Pendirian : -
- 10. No. SK. Operasional : 421.2/1431/11
- 11. Tanggal SK. Operasional: 01-01-1910
- 12. Akreditasi : B
- 13. No. SK. Akreditasi: 044/BANSM-JTG/SK/X/2018

SD N 1 Talang terletak di wilayah Desa Talang, Kecamatan Bayat, Kabupaten Klaten. Penulis ditugaskan sebagai guru kelas I di SD N 1 Talang yang merupakan bagian dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Klaten. SD N 1 Talang dipimpin oleh Kepala Sekolah bernama Bapak Bambang Susena, S.Pd.SD, memiliki tenaga pendidik guru kelas 6 orang, guru agama 1 orang, guru olahraga 1 orang, tenaga perpustakaan 1 dan penjaga 1 orang.

SDN 1 Talang mempunyai peserta didik yang berjumlah 81 orang. SD N 1 Talang memiliki 6 rombongan belajar yang menerapkan kurikulum 2013 sebagai kurikulum dalam melaksanakan penyelenggaraan kegiatan pembelajaran.

Dasar hukum dalam penyusunan program SDN 1 Talang tahun pelajaran 2022/2023 adalah sebagai berikut :

- a. Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 tentang tujuan Nasional yakni Melindungi segenap Bangsa Indonesia, memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial.
- b. Undang – undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- c. Peraturan Pemerintah No.19 tahun 2005, tentang Standar Pendidikan Nasional.
- d. Undang – undang Nomor 14 Tahun 2015

tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia No 4586).

- e. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 45, Tambahan Lembaran Negara 5670 tanggal 6 Maret 2015)
- f. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2017 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 107, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6058)
- g. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Tahun 2010 Nomor 23, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5105) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan (Lembaran Negara Tahun 2010 Nomor 112, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5157)
- h. Kalender Pendidikan tahun pelajaran 2021/2022
- i. Rapat Dewan Guru
- 2. **Perencanaan Media pembelajaran Permainan Word Square Dalam Pembelajaran Materi Lagu Daerah Kelas V SDN 1 Talang**  
Untuk merencanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan word square kepala sekolah akan memberikan himbauan baik langsung maupun tidak langsung, namun biasanya kepala sekolah memberikan himbauan secara langsung

pada saat rapat, kepala sekolah mewanti-wanti kepada para guru agar menggunakan sumber-sumber dan memaksimalkannya dalam proses pembelajaran. Kepala sekolah juga sering memberikan instruksi secara personal kepada guru yang sekiranya belum menggunakan inovasi atau kreatifitasnya dalam proses pembelajaran.

Biasanya para guru melakukan pelatihan terutama kepada guru yang tertinggal dalam bidang penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bisa melalui partner teaching atau yang biasa disebut tutor teman sejawat seperti itu. Jadi sesama guru harus saling mengajari misalnya guru mata pelajaran A belum menguasai sedangkan guru kelas B sudah menguasai maka dapat bertukar informasi dan pengalaman dan itu para guru juga sangat terbuka sekali jika guru-guru lain ingin mengadakan program misalnya ingin pelatihan secara serentak untuk guru-guru SDN 1 Talang.

### **3. Penerapan Media pembelajaran Permainan Word Square Dalam Pembelajaran Materi Lagu Daerah Kelas V SDN 1 Talang**

Pada tahap perencanaan ini, guru menjelaskan materi terlebih dahulu. Kemudian guru meminta murid-murid membaca macam lagu daerah dan asalnya sebagai pengetahuan awal mereka. Setelah itu, guru membagi mereka ke dalam 4 kelompok besar, mereka menjawab pertanyaan dengan menuliskan masing-masing anak 1 huruf di 1 kotak, sehingga membentuk kata yang diinginkan. Misalnya terdapat pertanyaan "lagu suwe ora jamu berasal dari daerah mana", jawabannya Jawa Tengah berarti terdapat 10 huruf yang harus di tuliskan pada kotak sesuai nomornya bisa mendatar atau menurun. Dengan begitu siswa menjadi antusias dan bersemangat belajar sambil bermain.

### **4. Faktor penghambat penerapan media pembelajaran Permainan Word Square Dalam Pembelajaran Materi Lagu Daerah Kelas V SDN 1 Talang**

Pada penerapan media pembelajaran word square yaitu terletak

pada waktu pembuatan word square itu sendiri, karena guru harus menyesuaikan jawaban dengan jumlah kata dan harus di sinkronkan dengan pertanyaan lain. Apabila penerapan di dalam kelas, faktor pengambatnya jika siswa terlalu ramai dan berpotensi mengganggu pembelajaran di kelas sebelahnya. Selain itu juga ketika para siswa lupa mengeja huruf apa yg harus dituliskan.

### **5. Solusi mengatasi faktor penghambat penerapan media pembelajaran Permainan Word Square Dalam Pembelajaran Materi Lagu Daerah Kelas V SDN 1 Talang**

Pada bagian ini, hal yang dilakukan guru untuk mengatasi hambatan yang terjadi biasanya guru menggunakan bantuan teknologi dalam membuat word square itu sendiri agar lebih akurat dan efisien waktu. Jika siswa terlalu ramai maka guru mengkondisikan dengan cara menarik fokus mereka kembali melalui pertanyaan. Jika siswa lupa huruf yang akan di tulis guru meminta teman satu kelompok yang lain untuk membantunya.

## **D. PEMBAHASAN**

Word square adalah sebuah media yang memadukan kemampuan menjawab pertanyaan dengan kejelian dalam mencari jawaban pada kotak-kotak jawaban yang dapat merangsang kreatifitas siswa. Word square yang mirip teka-teki silang tapi penuh dengan sembarang huruf pengecoh. Tujuan adanya huruf pengecoh bukan untuk melatih sikap kritis, teliti dan focus. Belajar dengan menggunakan media word square dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir dan bertindak imajinatif serta penuh daya khayal yang erat hubungannya dengan perkembangan kreatifitas siswa. Dalam metode word square yang digunakan terdapat beberapa tahapan. Tahapan permainan word square dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan materi sesuai kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Gurumembagikan lembar kegiatan sesuai contoh.

- 3) Siswa menjawab soal kemudian mengarsir huruf dalam kotak sesuai dengan jawaban.

Dengan digunakan metode word square ini diharapkan siswa-siswi lebih memahami kebudayaanya sendiri melalui pembelajaran seni musik ini. Manfaat mengenalkan lagu daerah sendiri diantaranya adalah :

- 1) Mengenalkan Ragam Budaya

Mungkin bagi usia kanak-kanak masih belum mengerti mengenai keragaman budaya, tetapi melalui lagu daerah dan musik tradisional maka Anda bisa langsung mengenalkan ragam budaya negeri dengan lebih mudah. Selain mengenalkan lagu daerah, Anda bisa menceritakan adat istiadat dari setiap daerah secara lengkap seperti pakaian adat, tarian, dan alat musiknya.

- 2) Memetik Pesan Positif

Memberikan materi mengenai lagu daerah kepada si kecil bisa memberikan pesan positif mengenai isi dari lagu tersebut. Bagi orang tua atau guru sangat penting memahami maksud di setiap lagu daerah agar si anak bisa menangkap dengan mudah maksud dari isi lagu tersebut.

- 3) Memperkaya Jenis Musik Bagi Anak  
Sangat penting untuk memperkenalkan lagu anak daerah bagi anak karena kedepannya mereka bisa mengenalkan keragaman jenis musik sehingga pengetahuan mengenai musik daerah bisa lebih banyak.

- 4) Menumbuhkan Rasa Percaya Diri dan Kreativitas

Ekspresi dan rasa percaya diri saat menyanyikan lagu bisa jadi modal penting pada masa dewasa dimana rasa percaya diri dan kreativitas akan terus berkembang seiring dengan bertambahnya pengetahuan mengenai lagu daerah.

- 5) Meningkatkan Kecerdasan Emosi Anak

Memberikan pengetahuan mengenai lagu anak bisa menambah kecerdasan dalam mengelola emosi. Nantinya kemampuan dalam mengelola emosi anak akan berdampak positif pada psikologi, jika anak mulai merasa senang setelah

mendengar atau menyanyikan lagu daerah maka kecerdasan dalam mengelola emosi bisa lebih.

Penelitian ini merupakan penelitian aktivitas di kelas yang mengkaji proses pembelajaran seni musik melalui materi lagu daerah melalui penerapan media permainan word square pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Talang. Penelitian kali ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Adapun dalam penelitian ini, model pembelajaran word square dikombinasikan dengan media gambar, sehingga langkah-langkah pun berkembang dan berbeda dari langkah-langkah yang tercantum diatas. Akan tetapi tidak sampai keluar jauh dari konteks yang sesungguhnya. Metode pembelajaran word square yang diterapkan di SD Negeri 1 Talang pada siswa kelas V adalah sebagai berikut :

- a) Guru menempelkan media gambar di papan tulis berupa gambar.
- b) Guru menjelaskan materi dengan menggunakan bantuan gambar.
- c) Guru memberikan lembar kerja siswa yang berupa sebuah soal dan

Pada observasi yang telah dilakukan peneliti pada hari senin tanggal 17 Oktober 2022 di SD N 1 Talang dalam pembelajaran Seni Budaya didapatkan hasil dari adanya pembelajaran metode word square. Dari obserbvasi yang dilkukan khususnya pada materi lagu-lagu daerah dianggap susah oleh siswa. Siswa merasa tidak mengerti dengan apa yang dipelajari jika hanya diberikan suatu materi saja tetapi tidak ada contoh yang dapat diterima oleh siswa. Beberapa faktor juga yang menyebabkan siswa merasa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran lagu-lagu daerah nusantara yaitu ketidaktahuan siswa terhadap lagu-lagu daerah nusantara, minimnya contoh aplikatif yang dimiliki sekolah, siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran, dan gaya mengajar guru yang cenderung bersifat konvensional akhirnya berdampak pada kurang optimalnya keterampilan dalam pembelajaran seni budaya khususnya kemampuan menyanyikan lagu-lagu daerah. Hal ini

didasarkan pada perkembangan digital saat ini.

Diera saat ini siswa ataupun anak milenial lebih menyukai menonton ataupun mendengarkan lagu-lagu yang bernuansa pop, jazz, dangdut ataupun lagu-lagu barat. Sehingga mereka tidak memahami dan menghafal adanya lagu-lagu daerah. Padahal lagu daerah harus dilestarikan agar nantinya budaya kita terjaga dan tidak diambil alih oleh negara lain.

Dengan diadakannya metode pembelajaran metode word square diharapkan siswa memahami berbagai lagu-lagu yang kita memiliki sejak dahulu kala. Metode word square ini juga digunakan dalam pembelajaran agar siswa-siswi tidak bosan dengan pembelajar yang monoton dan dianggap siswa menjenuhkan. Dalam menjalankan metode word square ini memiliki manfaat diantaranya adalah lebih menarik dari sisi tampilan karena latar background menggunakan gambar, siswa lebih aktif karena semua siswa mendapat kesempatan yang sama, gambar yang menarik dapat mencakup semua keluasaan materi, menjadikan siswa untuk berfikir lebih kritis, dan menekankan kemandirian siswa-siswi dalam menyelesaikan tugasnya. Namun, realitanya masih ditemukan berbagai kelemahan dalam menjalankan metode pembelajaran word square diantaranya adalah prosedur penggunaan media word square menjadi lebih rumit dibanding sebelum dilakukan pengembangan dari pembelajaran sebelumnya. Memerlukan perencanaan yang benar-benar matang untuk menerapkan media word square ini. Memerlukan alokasi waktu pembelajaran yang lebih panjang untuk menerapkan media ini. Dan guru harus dapat mengkondisikan kelas agar tidak terjadi kegaduhan.

## **E. SIMPULAN**

Hasil belajar siswa dapat dibagi ke dalam tiga jenis yaitu hasil belajar kognitif yang berhubungan dengan materi yang diperoleh siswa, hasil belajar afektif yang berhubungan dengan sikap siswa dalam melakukan dan setelah proses

pembelajaran, dan hasil belajar psikomotorik siswa yang berhubungan dengan keterampilan siswa. Maka dari situ pembenahan-pembenahan dan inovasi-inovasi di ranah pendidikan terus diupayakan demi mewujudkan tujuan tersebut. proses pencerdasan bangsa dan mengoptimalkan proses pendidikan ini dilakukan dengan suatu proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada dasarnya dapat didapatkan dari mana saja, namun sejauh ini proses pembelajaran lebih sering didapatkan pada pendidikan yang dilakukan baik secara pendidikan formal, informal maupun non-formal sebagaimana yang telah dijelaskan dalam Undang-undang. Karakteristik pertama dalam proses pembelajaran yang harus dipahami ialah bahwa pembelajaran haruslah melibatkan siswa secara aktif bukan hanya menuntut siswa sekedar mendengar, mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berpikir. Kedua, dalam pembelajaran haruslah membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, yang pada gilirannya kemampuan berpikir itu dapat membantu siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri. pemahaman akan karakteristik pembelajaran ini perlu dipahami secara mendalam agar esensi dari proses pembelajaran yang sesungguhnya dapat didapatkan. Metode pembelajaran ini dapat diterapkan dalam seluruh mata pelajaran yang ada termasuk dalam mata pelajaran seni budaya yang berfokus untuk mempelajari seni budaya. Tujuan adanya pembelajaran Seni Budaya di dalam proses pembelajaran ini tidak lain adalah untuk mengenalkan dan meningkatkan pengetahuan siswa pada bidang seni dan menjaga agar siswa mampu mengenali kebudayaan yang ada sedari dini. Bukan hanya itu dengan adanya pembelajaran Seni Budaya ini diharapkan siswa tidak hanya fokus pada pembelajaran yang berhubungan dengan eksakta tetapi juga paham dengan pendidikan yang

berhubungan dengan seni. Hal ini dilakukan dikarenakan Pembelajaran Seni Budaya juga dapat menjadi salah satu cara mengetahui minat dan bakat yang ada di dalam diri siswa. Pendidikan seni budaya haruslah dilakukan dengan cara yang menarik dan partisipatif untuk dapat mengembangkan kreativitas, kesenangan, dan pengetahuan siswa. Maka dari itu diperlukan metode pengajaran dengan media pembelajaran yang unik, partisipatif dan adaptif yang dapat dilakukan oleh pengajar untuk memancing minat siswa mengenai kebudayaan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat akan meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal. Media pembelajaran yang digunakan oleh seorang guru juga dapat berupa media yang kreatif sehingga siswa tidak akan merasa bosan dengan proses pembelajaran yang diikuti.

#### F. DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M. A. (2008). *Gambaran Stres dan Stratefi Coping pada Orang Tua dengan Anak Tunaganda*. Skripsi, FPSI, UI.
- Amalia Dita Rizki, Wahyu Rdiansyah. (2017). *Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Lagu Daerah Berbasis Teknologi Multimedia*. Jurnal ICT: Information Communication & Technology. Vol.16, No.2 tahun 2017.
- Arikunto, S. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, VII. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bachri, B. S. (2010). *Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif*. Jurnal Teknologi Pendidikan, 10(1), 46-62.
- Basar, Zulfa Rahmani, Arifin Maksum, and Andi Arif Saladin. 2021. "Analisis Pembelajaran Kooperatif Tipe Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *Wahana Sekolah Dasar* 29 (2): 71-79.
- Burhan, Nurul, Muhammad Misbahul Munir, and Aan Widiyono. 2022. "Pengaruh Model Word Square Terhadap Aktivitas Belajar IPA Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar." *Journal on Teacher Education* 3 (3): 374-80.
- Dwiputri, Irfa Aulia. "EFEKTIVITAS PENERAPAN MEDIA WORD SQUARE BERBASIS KOOPERATIF TIPE STAD PADA MATA PELAJARAN SENI TARI KELAS VIII SMPN 3 POLEWALI." UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR, 2018.
- Farida, Zahrotul, Dkk. (2022). *Systematic Literature Review: Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Model Team Games Tournament*. Seminar Nasional Lppm Ummat Universitas Muhammadiyah Mataram Mataram, 13 Juli 2022 Volume 1 Juli 2022
- GOWA, KEC BONTOLEMPANGAN KAB. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE WORD SQUARE PADA MURID KELAS V SD INPRES BORONGBULO," n.d.
- Hadi, A., Asrori, & Rusman. (2021). *Penelitian Kualitatif: Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi*. Banyumas: CV. Pena Persada.
- Herwandannu, B. (2018). *Penerapan Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 3 Sdn 2 Slempit Kedamean Gresik*. *Jpgsd,06* (12), 2201-2210
- Ikhsani, Putri Amalia, Nurhasanah Nurhasanah, and Heri Hadi Saputra. n.d. "PENGARUH MODEL WORD SQUARE TERHADAP HASIL BELAJAR MUATAN IPS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR." *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10 (1): 202-12.
- Katadata.Co.Id. *Ini Negara Dengan Penduduk Terbanyak Di Dunia, Indonesia Urutan Berapa?. Diakses Online Pada <https://Databoks-Series.Katadata.Co.Id/Datapublish/2022/09/21/Ini-Negara-Dengan->*



[Penduduk-Terbanyak-Di-Dunia-Indonesia-Urutan-Berapa.](#)

- Listanti, Winda, Muhammad Sahudra, Dini Ramadhani, and Sukirno Sukirno. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Word Square Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Tema 8 'Daerah Tempat Tinggalku' Di SD Negeri 7 Langsa." *Journal of Basic Education Studies* 2, no. 1 (September 16, 2019): 45-45.
- Miles dan Huberman. (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Muhadjir, N. (1996). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ralersarasin.
- Panji, Kurnia, Hendri Wince, and Angreni Siska. "PENINGKATAN HASIL BELAJAR DAN AKTIVITAS SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN IPA MENGGUNAKAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE WORD SQUARE DI SDN 06 EMPANG TERAS LUMPO KAB. PESISIR SELATAN." Universitas Bung Hatta, 2020.
- Rinjani, Cintia, Dkk. *Kajian Konseptual Model Pembelajaran Word Square Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Jiepp : Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran* Vol. 1 No. 2 (2021).
- Siregar, Zakaria Dan Topan Bilardo Marpaung. (2020). *Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Dalam Pembelajaran Di Sekolah*. *Best: Journal Of Biology Education, Science, Technology* : Vol.3 No.1 Hal. 61 - 69 Juni 2020.
- Strauss, A., & Corbin, J. (2003). *Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Subadi, T. (2006). *Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulasman Dan Gumilar, S. (2013). *Teori-Teori Kebudayaan (Dari Teori Hingga Aplikasi)*. Bandung: Cv Pustaka Setia.
- Sunyoto, S. (2018). *Tradisi Bersih Kali (Studi Nilai Budaya Dan Potensinya Sebagai Sumber Pembelajaran Ips Sd)*. Gulawentah: *Jurnal Studi Sosial* Vol. 3, No. 2, Desember 2018, Hal 79-89.
- Utami, Ni Made Melani, Made Putra, and DB Kt Ngr Semara Putra. 2020. "Implementasi Nilai-Nilai Tri Kaya Parisudha Dalam Pembelajaran Dengan Model Pembelajaran Word Square Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS." *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia* 3 (2): 94-102.
- Widaningsih, Endang. (2018). *Pembelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Menumbuhkan Kecerdasan Moral Secara Kompetitif*. *Jurnal Pendidikan Dasar Eduhumaniora* Vol 4 No 22 Tahun 2018.
- Wiguna, D., Rusdiana, A., & Rusmardiana, A. (2021). *Perancangan aplikasi Pembelajaran Lagu Daerah Berbasis Android*. *Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)* Vol 02 No 04 Tahun 2021