

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN NOBANGAN BERBASIS
PERMAINAN TRADISIONAL SUKU KAILI TERHADAP NILAI KEAKTIFAN
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Azizah, Regita Maulinda
Universitas Tadulako, Palu, Indonesia

Diterima : 21 Desember 2020

Disetujui : 5 Januari 2021

Dipublikasikan : Januari 2021

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan model pembelajaran Nobangan pada nilai Keaktifan siswa dan mengetahui kevalidan dan kepraktisan model pembelajaran Nobangan. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian terdiri dari 3 fase, yaitu : 1) Fase penelitian awal, 2) Fase Pengembangan, 3) Fase Validitas. Dalam penelitian ini terdapat dua jenis data yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif yang berupa lembar kuisioner validasi dan kepraktisan sedangkan data kualitatif berupa hasil observasi dan wawancara. Hasil validasi dari penelitian ini adalah validasi silabus memperoleh nilai 3,6 dengan kriteria sangat valid, validasi RPP memperoleh nilai 3,6 dengan kriteria sangat valid dan validasi buku panduan model pembelajaran Nobangan memperoleh nilai 3,7 dengan kriteria sangat valid. Sedangkan tingkat kepraktisan model pembelajaran Nobangan adalah respon siswa memperoleh nilai 3,44 dengan kriteria sangat praktis, respon guru memperoleh nilai 3,68 dengan kriteria “sangat praktis” dan respon pengamat nilai Keaktifan memperoleh nilai 3,17 dengan kriteria praktis. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran Nobangan pada nilai Keaktifan siswa kelas IV sekolah dasar telah memenuhi kriteria valid dan praktis.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Nobangan, Permainan Tradisional, Suku Kaili, Nilai Keaktifan

Abstract

The purpose of this study was to develop the Nobangan learning model on students' activeness values and to find out the validity and practicality of the Nobangan learning model. This type of research is research and development. The research consisted of 3 phases, namely: 1) Initial research phase, 2) Development phase, 3) Validity phase. In this study, there are two types of data, namely quantitative and qualitative. Quantitative data are in the form of validation and practicality questionnaires, while qualitative data are in the form of observations and interviews. The results of the validation of this study were that the validation of the syllabus obtained a value of 3,6 with very valid criteria, the validation of the RPP obtained a value of 3,6 with very valid criteria and the validation of the Nobangan learning model guide book obtained a value of 3,7 with very valid criteria. While the practicality level of the Nobangan learning model is the student's response to get a score of 3,44 with very practical criteria, the teacher's response gets a score of 3,67 with the criteria "very practical" and the observer's response to the value of Activeness gets a value of 3,17 with practical criteria. Based on these results it can be concluded that the development of the Nobangan learning model on the activeness value of grade IV elementary school students has met the valid and practical criteria.

Kata Kunci: Nobangan Learning Model, Traditional Games, Kaili Tribe, Activity Value.

PENDAHULUAN

Konsep model pembelajaran menurut Trianto (2007), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Menurut Joice & Weil dalam Isjoni (2013) model pembelajaran adalah suatu pola atau rencana yang sudah direncanakan sedemikian rupa dan digunakan untuk menyusun kurikulum, mengatur materi pelajaran, dan memberi petunjuk kepada pengajar di kelasnya.

Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Keaktifan belajar siswa merupakan salah satu unsur dasar yang penting bagi keberhasilan proses pembelajaran. Seorang guru diharapkan mampu memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran efektif mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sholihkah (2014). Salah satu aspek afektif adalah keaktifan siswa. Siswa diharapkan dapat aktif di dalam pembelajaran. Siswa memiliki kemampuan untuk berkembang sendiri, membentuk sendiri sedangkan guru akan berperan sebagai pembimbing dan mengamati bagaimana perkembangan siswanya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN Biro Palu tentang model pembelajaran terdapat beberapa permasalahan, diantaranya:

1. Guru menggunakan metode ceramah, pemberian tugas, dan tanya jawab. Dengan menggunakan metode ini menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran.
2. Guru juga menggunakan model pembelajaran yang monoton

Model pembelajaran yang digunakan di sekolah tersebut belum ditemukan model pembelajaran yang

berbasis kebudayaan khususnya budaya yang berada di kota Palu. Model pembelajaran berbasis kebudayaan khususnya budaya Suku Kaili, seperti permainan tradisional. Kondisi demikian apabila tidak segera diatasi akan berdampak terhadap keaktifan siswa. Berdasarkan permasalahan di atas perlunya pengembangan Model baru untuk mengatasi kekurangan pada penggunaan model pembelajaran di SDN Biro Palu. Salah satu alternatif mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan model pembelajaran nobangan berbasis permainan tradisional suku kaili terhadap nilai keaktifan siswa kelas IV sekolah dasar.

Nobangan merupakan salah satu bentuk permainan suku Kaili di Sulawesi Tengah. Nobangan adalah sebutan bagi orang Kaili di Sulawesi Tengah untuk sebuah permainan melempar kemiri. Pada permainan ini dibutuhkan beberapa biji kemiri. Kemiri dibagi menjadi 2 bagian, yaitu pataba dan potaa. Pataba berjumlah 1 biji kemiri yang dicat agar berbeda warna dengan kemiri lainnya. Pataba digunakan untuk melempar kemiri potaa yang terdapat dalam sebuah lingkaran. Potaa terdiri dari beberapa biji kemiri yang ditempatkan dalam sebuah lingkaran. Kedudukan potaa dalam permainan ini adalah sebagai sasaran lemparan (Gufron, 2017). Model pembelajaran Nobangan adalah model pembelajaran yang diawali dengan mencari informasi dari materi atau gambar yang guru berikan kemudian memperkuat penguasaan materi tersebut dengan tugas membuat pertanyaan dan jawabannya. Dibagian akhir pembelajaran, informasi yang telah diperoleh tersebut dipanggil kembali melalui permainan. (Azizah & Mufidah, 2019).

Pengembangan Model Pembelajaran Nobangan memiliki beberapa kelebihan yaitu :

1. Adanya pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan karena siswa dapat belajar di dalam kelas dan bermain di luar kelas.

2. Terjalin hubungan yang hangat dan bersahabat antara guru dan siswa.
3. Siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengekspresikan pengalaman emosi yang menyenangkan.
4. Menanamkan sifat tanggung jawab, disiplin, cermat dan berfikir kritis pada diri siswa.
5. Menumbuhkan rasa kompetisi saat mengikuti permainan nobangan pada diri siswa.
6. Secara langsung dapat mengetahui bagaimana tingkat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang telah dijelaskan oleh guru melalui permainan nobangan.
7. Menumbuhkan nilai keaktifan siswa karena mengajarkan siswa untuk bermain dengan permainan tradisional khususnya daerah kota palu.

Selain kelebihan di atas, Model pembelajaran nobangan juga memiliki kelemahan yaitu:

1. Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, di samping itu membutuhkan lebih banyak waktu, tenaga dan pemikiran.
2. Agar proses pembelajaran berjalan dengan lancar maka dibutuhkan fasilitas, alat dan biaya yang cukup memadai.
3. Memungkinkan kelas menjadi lebih ribut karena adanya permainan nobangan.
4. Waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran akan lebih lama karena pelaksanaannya di dalam kelas dan di luar kelas.

METODOLOGI PENELITIAN

Metode Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Model penelitian yang di gunakan diadopsi dari model R&D tiga fase dari Cobb yaitu: (1) Fase penelitian awal. (2) Fase pengembangan (3) Validitas.

1. Fase Penelitian Awal Studi Pendahuluan. Tahap awal dalam penelitian ini adalah melakukan studi lapangan dan studi literasi. Studi lapangan

dilakukan untuk mencari data dan fakta di SD tentang penggunaan alat peraga. Studi literasi dilakukan dengan analisis kurikulum.

2. Fase Pengembangan. Tahap pengembangan dimulai dengan penyusunan tahap-tahap permainan nobangan, mempersiapkan bahan dan alat yang diperlukan dalam permainan nobangan, pembuatan silabus dan RPP dan instrumen penelitian. Selanjutnya melakukan validasi produk kepada validator yang berkompeten di bidangnya. Tahap validasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kevalidan model pembelajaran nobangan. Model pembelajaran divalidasi oleh dua ahli yaitu (1) tahap validasi langkah-langkah model pembelajaran, kesesuaian materi, dan bahasa pedoman penggunaan oleh dosen Universitas Tadulako, (2) tahap validasi model pembelajaran pada nilai Keaktifan Siswa. Hasil validasi dijadikan bahan masukan untuk melakukan revisi produk sebelum produk di uji cobakan dalam kelompok kecil/terbatas. Para ahli memberikan komentar, saran untuk merevisi beberapa bagian produk agar dihasilkan produk yang valid digunakan di dalam pembelajaran di kelas sebagai model pembelajaran yang berbasis kebudayaan.
3. Fase Validitas. Pada Fase ini dilakukan uji coba produk yang dikembangkan. Setelah produk memenuhi kriteria valid, produk siap untuk dilakukan uji coba pemakaiannya kepada subjek penelitian, yaitu siswa kelas IV SDN Biro, Palu yang berjumlah 8 siswa. Uji coba dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan model pembelajaran nobangan.

Instrumen yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dan angket respon siswa dan guru. Instrumen ini untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan Model pembelajaran yang dikembangkan.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Penetapan tingkat kevalidan dan kepraktisan produk dapat dihitung dengan rumus skala 4 menurut Kunandar (2014) adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil penilaian akan digunakan untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan produk berdasarkan kriteria penilaian menurut Kunandar dengan mengkonversi nilai ke dalam skala 4 adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria penilaian skor kevalidan dan kepraktisan produk

No	Tingkat Penilaian	Kriteria Valid/Praktis
1	3,31 – 4,00	Sangat valid/praktis (tidak perlu revisi)
2	2,34 – 3,33	Valid/praktis (tidak perlu revisi)
3	1,34 – 2,33	Kurang valid/praktis (revisi)
4	0 – 1,33	Tidak valid/praktis (revisi)

Berdasarkan perhitungan tersebut, model pembelajaran dianggap valid dan praktis apabila memenuhi kriteria penilaian skala 4 dengan nilai >2,33 dari semua aspek.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan ini adalah Model pembelajaran nobangan yang valid dan praktis. Model pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas. Model pembelajaran tersebut dituliskan pada Buku panduan model pembelajaran nobangan. Hasil dari setiap tahapan prosedur pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Fase penelitian awal

Tahap awal dalam penelitian ini adalah melakukan studi lapangan dan studi literasi. Studi lapangan dilakukan untuk mencari data dan fakta di SDN Biro Palu tentang pelaksanaan model pembelajaran. Tujuan dilaksanakan studi lapangan adalah untuk mengetahui

pelaksanaan model pembelajaran yang dilaksanakan guru di SDN Biro Palu.

Berdasarkan studi lapangan yang diteliti peneliti mendapatkan permasalahan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan cenderung monoton.
2. Belum ada ditemukan model pembelajaran berbasis kebudayaan.
3. Keadaan Siswa kelas IV pada saat Pandemi menjadi kurang aktif dan belajarnya menjadi kurang semangat karena proses pembelajarannya dilakukan secara daring.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan studi literasi/pustaka. Peneliti melakukan analisis kurikulum yaitu, analisis materi (mengidentifikasi, merinci, dan menyusun konsep secara sistematis untuk pengorganisasian materi pelajaran), dan merumuskan langkah-langkah dalam melaksanakan model pembelajaran di SDN Biro Palu menggunakan kurikulum 2013. Pada Kurikulum 2013 terdapat pengembangan kebudayaan. Hasil dari studi literasi yang dilakukan dengan adanya pengembangan kebudayaan melalui pengembangan muatan lokal.

2. Fase pengembangan

a. Desain produk

Pada tahap ini peneliti, mendesain produk yaitu model pembelajaran nobangan berbasis permainan tradisional suku kaili terhadap nilai keaktifan pada siswa sekolah dasar.

b. Tahap pembuatan produk

Tahap pembuatan produk, peneliti awali dengan penyusunan langkah-langkah model pembelajaran nobangan. Setelah itu peneliti mempersiapkan alat dan bahan seperti media dan materi pembelajaran, kartu warna-warni, kemiri, meteran, dan papan skor. Langkah-langkah pembelajaran model Nobangan dikembangkan berdasarkan tahap permainan Nobangan. Adapun tahap permainan nobangan dalam pembelajaran yaitu terbagi menjadi 3

tahap yaitu tahap pemrosesan informasi, tahap penguatan, dan tahap permainan. Tahap pemrosesan informasi meliputi pemberian materi kepada siswa baik dari ringkasan materi di buku ataupun melalui video. Tahap penguatan dilakukan dengan tanya jawab antara guru dan siswa. Tahap ketiga yaitu permainan. Tahap permainan nobangan ini dikembangkan menjadi model pembelajaran. Setiap anggota kelompok diberi kesempatan untuk melempar potaa dengan menggunakan pataba. Apabila pataba mengenai potaa, maka si pelempar tersebut mendapatkan kartu pertanyaan. Pertanyaan tersebut dipecahkan secara bersama dengan anggota kelompok. Apabila jawaban kelompok tersebut benar, maka kelompok tersebut mendapatkan skor. Setelah kelompok pertama selesai menjawab pertanyaan, maka diberi kesempatan pada kelompok lainnya untuk melakukan lemparan. Begitu seterusnya sampai kartu pertanyaan selesai dijawab. Pada akhir permainan, skor perolehan dijumlahkan untuk menentukan pemenang dari permainan tersebut. Kelompok pemenang akan mendapatkan *reward* sebagai bentuk keberhasilan, kerja keras, dan kerja sama antar anggota kelompok. Setelah draf model pembelajaran nobangan telah selesai dibuat, maka selanjutnya melakukan validasi model pembelajaran.

Validasi model pembelajaran meliputi validasi silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), buku panduan, dan instrumen kepraktisan model pembelajaran nobangan. Hasil validasi dari para ahli digambarkan bahwa nilai validasi silabus sebesar 3,6 atau kriteria “sangat valid”, RPP sebesar 3,6 atau kriteria “sangat valid”, buku panduan sebesar 3,7 atau kriteria “sangat valid”, dan instrumen ke-

praktisan model pembelajaran nobangan telah memenuhi kriteria valid.

3. Fase Validitas

a. Menguji Coba Produk

Produk yang dinyatakan valid oleh ahli kemudian dilakukan uji cobadalam kelompok kecil/terbatas. Subjek dalam uji coba adalah siswa kelas IV SDN Biro Palu yang berjumlah 8 siswa. Tujuan dilakukannya uji coba ini adalah untuk menguji tingkat kepraktisan produk berdasarkan perhitungan hasil analisis data dari respon siswa, respon guru dan pengamat nilai keaktifan siswa dalam proses pembelajaran menggunakan model pembelajaran nobangan. Berdasarkan hasil analisis, diperoleh nilai hasil ujicoba dari respon siswa sebesar 3,44 dengan kriteria sangat praktis.

Hasil uji coba dari respon guru sebesar 3,68 atau kriteria sangat praktis. Hasil pengamatan terhadap nilai keaktifan siswa diperoleh nilai sebesar 3,17 dengan kriteria aktif. Kriteria ini berindikasi bahwa model pembelajaran nobangan dapat menumbuhkan keaktifan siswa pada pembelajaran, sehingga diketahui model nobangan praktis digunakan dalam pembelajaran.

c. Revisi produk

Tahap selanjutnya setelah melaksanakan uji coba produk adalah melakukan revisi produk. Revisi dilakukan atas saran atau masukan dari *expert judgment*, guru dan siswa. Berdasarkan hasil uji coba kevalidan dan kepraktisan produk, diperoleh bahwa model pembelajaran nobangan telah memenuhi kriteria valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran. Meskipun demikian, ada beberapa saran dari *expert judgment* dan guru yang menjadi perhatian peneliti untuk ditindaklanjuti. Beberapa saran dari *expert judgment* seperti butir indikator

instrumen yang digunakan harus memasukan unsur kebudayaan kaili sehingga kekhasan dari model pembelajaran nobangan lebih menonjol, buku panduan dibuat lebih interaktif, jelas serta menambahkan gambar kekhasan daerah suku kaili pada covernya, alat dan bahan yang digunakan dibuat lebih lebih fleksibel sehingga digunakan.

Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran para *expert judgment* dan guru, maka model pembelajaran nobangan siap untuk digunakan pada uji coba lapangan. Uji coba lapangan atau uji coba besar bertujuan untuk mengetahui tingkat keefektifan model pembelajaran nobangan. Pada penelitian ini, uji coba yang dilakukan hanya sampai ujicoba kecil. Hal ini disebabkan karena kondisi yang dialami oleh masyarakat dunia khususnya di Indonesia. Pandemi covid-19 yang dilanda oleh dunia khususnya Indonesia berakibat pada beberapa hal. Salah satunya di bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan ditegaskan bahwa pembelajaran dilaksanakan dengan tatap muka melalui pembelajaran daring. Tidak diperbolehkan melaksanakan pembelajaran secara tatap muka seperti biasanya. Atas dasar tersebut, maka penelitian ini dilakukan hanya sampai pada uji coba kecil.

Hasil dari penelitian pengembangan ini adalah model pembelajaran Nobangan yang memenuhi kriteria valid dan praktis yang dituangkan dalam buku panduan model pembelajaran Nobangan. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan nilai keaktifan siswa dalam pembelajaran Nobangan yang berbasis kebudayaan.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran Nobangan sebagai model pembelajaran berbasis kebudayaan berhasil di ujicobakan dan memenuhi kriteria valid dan praktis. Hal ini sesuai

dengan pendapat Nieveen mengemukakan bahwa model pembelajaran dikatakan baik apabila memenuhi kriteria: Sahih (valid), yaitu apakah model yang dikembangkan didasarkan pada rasional teoritis yang kuat, dan apakah terdapat konsistensi internal dan praktis, hal ini diuji oleh para ahli dan praktisi yang menyatakan bahwa model yang dikembangkan dapat diterapkan.

Model pembelajaran Nobangan sebagai model pembelajaran berbasis kebudayaan dikembangkan dapat meningkatkan nilai keaktifan siswa. Haryanto dalam Wibowo (2016), menyebutkan bahwa terdapat enam hal yang mempengaruhi keaktifan siswa dikelas yaitu: siswa, guru, materi, tempat, waktu, dan fasilitas. Peran guru dibutuhkan dalam proses aktifitas di sebuah kelas, karena guru merupakan penanggung jawab semua bentuk kegiatan pembelajaran dikelas, aktifitas dikelas bisa diskenario guru sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan. Ciri-ciri siswa aktif menurut Suryosubroto dalam Suarni (2017), dibagi menjadi 13 kelompok, yaitu: (1) aktif dalam kegiatan pembelajaran; (2) aktif bertanya dan mengemukakan pendapat; (3) aktif dalam menyelesaikan soal-soal di depan kelas atau soal latihan dari buku paket; (4) memiliki usaha yang menonjol; (5) tidak ribut pada saat pembelajaran berlangsung; (6) bertanggungjawab atas tugas yang diberikan; (7) memiliki semangat belajar yang tinggi; (8) tidak suka membuang-buang waktu; (9) puas terhadap nilai sebagai hasil usaha sendiri; (10) suka berinteraksi dengan orang-orang; (11) pengetahuan dipelajari, dialami, dan ditemukan oleh siswa; (12) mencobakan sendiri konsep-konsep; (13) siswa mengkomunikasikan hasil pikirannya.

Model pembelajaran nobangan menuntut siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Bentuk partisipasi yang dapat mengaktifkan siswa melalui model pembelajaran nobangan yaitu (1) siswa diminta untuk membuat pertanyaan pada kartu yang telah dibagikan guru, (2) siswa

diminta saling menukar kartu soal, setelah semua siswa mendapatkan kartu soal, siswa diminta untuk menuliskan jawaban atau pertanyaan yang di dalam kartu tersebut, (3) siswa berusaha melempar pataba agar mengenai potaa, dengan demikian akan mendapatkan kartu soal, (4) siswa harus menjawab pertanyaan pada kartu soal yang didapatkan setelah melemparkan pataba, jika siswa mengalami kesulitan, mereka diminta untuk berdiskusi dengan teman anggota kelompoknya, (5) setiap siswa bertanggungjawab atas kelompoknya, bentuk tanggungjawabnya yaitu saat giliran melempar, mereka harus mengenai sasaran, (6) setiap siswa diminta untuk mengucapkan secara langsung jawaban yang mereka berikan pada pertanyaan kartu soal.

Melalui penerapan model pembelajaran nobangan, maka selain dapat menumbuhkan rasa cinta akan kebudayaan sendiri juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Rasa cinta akan kebudayaan khususnya kebudayaan suku kaili ditunjukkan dengan semakin beragamnya jenis kebudayaan yang mereka ketahui dan pahami.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran Nobangan Berbasis Permainan Tradisional Suku Kaili dalam pembelajaran di sekolah dasar terhadap nilai keaktifan siswa yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata validasi ahli dari 3 unsur sebesar 3,63 dengan kriteria sangat sangat valid. Selain itu, model ini juga telah memenuhi kriteria praktis. Perolehan nilai dari rata-rata kepraktisan siswa dan guru sebesar 3,56 dengan kriteria sangat praktis. Model pembelajaran nobangan yang diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa. Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran model pembelajaran nobangan, siswa dibuat aktif selama pembelajaran, karena mereka dapat

bertanya dan menjawab pertanyaan, mengkomunikasikan jawaban di depan kelas, bertanggungjawab atas keberhasilan kelompoknya, terus berusaha dalam melempar sampai mengenai sasaran, dan berinteraksi antar anggota kelompok dan kelompok lain. Selain dapat mengaktifkan siswa, model ini juga dapat membuat siswa lebih mengenal kebudayaan mereka sendiri yaitu kebudayaan suku kaili. Dengan mengenal dan memahami kebudayaannya maka siswa dapat dengan mudah melestarikannya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada Rektor Universitas Tadulako, Dekan FKIP Universitas Tadulako, dan Koordinator Prodi PGSD Universitas Tadulako serta kepala sekolah dan guru-guru SDN Biro Palu.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, & Mufidah. (2019). *Pengaruh Permainan Nobangan (Permainan Suku Kaili) Dalam Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Yang Terdampak Bencana Gempabumi Dan Likuifaksi Di SD Inpres Perumnas Balaroa Palu*.
- Gufron. (2017). *Permainan Nobangan (Sulawesi Tengah)*. <https://Uun-Halimah.Blogspot.Com/2008/05/Permainan-Nobangan-Sulawesi-Tengah.Html#:~:Text=Nobangan Adalah Sebutan Bagi Orang,No” Dan “Banga”>.
- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif*. Pustaka Pelajar.
- Kunandar. (2014). *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Raja Grafindo Persada.
- Sholihkah. (2014). Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (Gi) Dan Numbered Heads Together (Nht) Pada Materi Garis Singgung Lingkaran Ditinjau Dari Kecerdasan Majemuk Siswa Kelas VIII SMP Negeri Se-Kota Madiun Tahun Ajaran 2013/2014. *Jurnal Elektronik Pembelajaran*

- Matematika*, 2(7), 727–739.
- Suarni. (2017). Melalui Pendekatan Pembelajaran Pakem Untuk Kelas IV SD Negeri 064988 Medan Johor. *Journal Of Physics And Science Learning*, 01(2), 129–140.
- Trianto. (2007). *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, And Vocational Education)*, 1(2), 128–139.
<https://doi.org/10.21831/Elinvo.V1i2.10621>