

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WAYANG PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS V SD

Listia Nurbaiti¹, Ahmad Gawdy Prananosa², Tri Juli Hajani³

Universitas PGRI Silampari
listianurbaiti3@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui desain pengembangan media pembelajaran berbasis wayang mengembangkan media pembelajaran berbasis wayang dalam pembelajaran Tematik SD Negeri 3 Srikaton yang valid, praktis dan memiliki efektifitas atau efek potensial. Jenis penelitian ini yaitu Research and Development dengan model pengembangan 4-D. Subjek penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SD Negeri 3 Srikaton. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket dan tes tertulis. Berdasarkan hasil validitas media wayang berdasarkan penilaian ahli bahasa, materi dan media menunjukkan bahwa media wayang memenuhi kriteria valid dengan skor rata-rata 0,78. Sedangkan dari analisis penilaian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa media pembelajaran berbasis wayang memenuhi kriteria praktis dengan skor rata-rata 86%. Pada uji lapangan diperoleh N-gain (g) sebesar 0,58 dengan klasifikasi sedang, yang artinya media pembelajaran berbasis wayang memiliki efektifitas sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis wayang terbukti valid, praktis dan memiliki keefektifan dalam pembelajaran Tematik SD Negeri 3 Srikaton.

Kata kunci: Media, Wayang, Tematik

ABSTRACT

This study aims to determine the design of the development of wayang-based learning media to develop wayang-based learning media in thematic learning of SD Negeri 3 Srikaton that is valid, practical and has effectiveness or potential effects. This type of research is Research and Development with a 4-D development model. The subjects of this study were fifth grade students of SD Negeri 3 Srikaton. Data collection techniques used interviews, observations, questionnaires and written tests. Based on the results of the validity of the wayang media based on the assessment of linguists, materials and media experts, it shows that the wayang media meets the valid criteria with an average score of 0.78. Meanwhile, from the analysis of the teacher and student practicality assessment sheets, it was found that the wayang-based learning media met the practical criteria with an average score of 86%. In the field test, the N-gain (g) was 0.58 with a moderate classification, which means that puppet-based learning media has moderate effectiveness. Based on the results of the study, it can be concluded that the wayang-based learning media is proven to be valid, practical and effective in thematic learning at SD Negeri 3 Srikaton.

Keywords : Wayang, Media, Thematic

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar saat ini adalah pembelajaran tematik. Materi yang disajikan dalam pembelajaran tematik disusun berdasarkan tema dan tidak terfokus pada mata pelajaran. Menurut Sumardjan (2017:1), dalam pembelajaran media sangat berperan penting untuk membantu aktivitas di sekolah terutama dalam kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat diperlukan karena dengan menggunakan media pembelajaran akan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan agar peserta didik dapat lebih mudah memahami materi yang disajikan. Menggunakan media pembelajaran secara kreatif dapat mempermudah dan meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan juga dapat menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran akan berfungsi secara optimal jika sesuai dengan tujuan dan sasaran yang ingin dicapai. Pembelajaran tematik di sekolah dasar membutuhkan media sebagai sarana penunjang pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis wayang belum digunakan di Sekolah Dasar Negeri 3 Srikaton. Oleh karena itu, alangkah baiknya apabila wayang tersebut selain memiliki nilai estetika juga memiliki nilai fungsional yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran berbasis wayang ini dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran tematik agar peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran yang kreatif dan inovatif serta suasana pembelajaran yang tidak monoton. Media wayang bisa dibuat dengan bahan yang mudah (Oktavianti & Wiyanto, 2014). Media wayang ini dapat menjadi alat yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran berupa cerita yang digambarkan melalui wayang yang diberi tangkai untuk digerakan. Penggunaan wayang sebagai media pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bercerita secara interaktif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 9 Desember 2021 di SD Negeri 3 Srikaton pada tanggal peneliti memperoleh informasi bahwa peserta didik masih kesulitan dalam memahami beberapa materi pelajaran dikarenakan materi yang ada di buku hanya sedikit dan peserta didik mencari tahu sendiri materi yang dibutuhkan. Selain itu peserta didik masih bingung tentang kurikulum 2013 yang mana sistem pembelajarannya terintegrasi sehingga peserta didik sulit membedakan mata pelajaran yang satu dengan yang lain. Kurangnya fasilitas media pembelajaran yang tersedia di sekolah juga berdampak pada peserta didik yang kurang memperhatikan saat proses pembelajaran berlangsung.

Hasil wawancara di SD Negeri 3 Srikaton dengan guru kelas V yaitu ibu Nailul Faujiyah S.Pd., peneliti mendapatkan informasi bahwa ketika guru menggunakan media pembelajaran banyak peserta didik yang tertarik karena dengan menggunakan media pembelajaran perhatian peserta didik lebih fokus dan materi pelajaran cepat tersampaikan. Kurangnya minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dapat dilihat dari peserta didik yang kurang berkonsentrasi dan lebih memilih untuk mengobrol dengan teman sebangku untuk mendiskusikan hal-hal diluar materi pelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Untuk itu perlu adanya media wayang yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media pembelajaran.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Abdurrohman, dkk., (2020) dengan hasil menunjukkan bahwa tingkat kelayakan *e-comic* berbasis wayang sudah mencapai kategori valid, efektif dan praktis. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat kelayakan *e-comic* berbasis wayang berdasarkan analisis kevalidan mencapai 93,3% dengan kategori sangat valid, berdasarkan analisis kepraktisan mencapai presentase sebesar 90,35% dengan kategori praktis dan berdasarkan analisis keefektifan mencapai presentase 88% dengan kategori efektif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti perlu untuk melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Wayang Pada Pembelajaran Tematik Kelas V SD Negeri 3 Srikaton”. Media pembelajaran berbasis wayang selain dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran tetapi juga menjadi inovasi dalam kegiatan pembelajaran sehingga peserta didik dapat ikut aktif dalam mengikuti pembelajaran secara optimal.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah sebuah proses atau langkah-langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan (Winarni, 2018). Penelitian ini menghasilkan produk baru berupa media pembelajaran berbasis wayang.

Model pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model Four-D (4-D). Karakteristik pengembangan ini akan sesuai dengan langkah-langkah model pengembangan 4-D. Model 4-D memiliki aktivitas revisi mulai dari tahap *define* (pendefinisian), tahap *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran) sehingga akan didapatkan sebuah media pembelajaran berbasis wayang yang valid, praktis dan efektif.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis yaitu wawancara, observasi, angket dan tes. Teknik analisis data angket menggunakan skala *likert* dengan kategori jawaban (Ya) atau (Tidak). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Kevalidan media wayang didapatkan dari angket validasi oleh ahli bahasa, ahli materi dan ahli media. Data penilaian kevalidan dari ketiga validatir tersebut diidentifikasi dengan langkah-langkah sebagai berikut. Lembar validasi angket untuk ahli bahasa, ahli materi dan ahli media dengan menggunakan skala *Likert* dan diisi dengan ketentuan yang tertera dalam tabel 1 dibawah ini:

Tabel. 1
Pedoman Pemberian Skor Penilaian Kevalidan Media Wayang

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

Pemberian nilai kevalidan diukur dengan rumus *Aiken's* sebagai berikut.

$$V = \frac{\sum S}{\{n(c-1)\}}$$

Keterangan:

$S = r - lo$

lo = angka penilaian validitas terendah (dalam hal ini = 1)

c = angka penilaian validitas tertinggi (dalam hal ini = 5)

n = jumlah validator

Untuk menentukan tingkat kevalidan media pembelajaran berbasis wayang dengan menggunakan kriteria pada tabel 2 dibawah ini.

Tabel. 2
Kriteria Pencapaian Uji Validitas Media

Koefisien Korelasi	Klasifikasi
> 0,80	Tinggi
0,60 ≤ V < 0,80	Cukup Tinggi
0,40 ≤ V < 0,60	Cukup
0 ≤ V < 0,40	Buruk

Data yang digunakan untuk menguji kepraktisan media pembelajaran diperoleh dari lembar angket respon guru dan respon peserta didik yang dikumpulkan peneliti. Data lembar penilaian kepraktisan media Wayang dianalisis menggunakan langkah-langkah berikut. Pada angket kepraktisan menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk menetralkan pertanyaan-pertanyaan positif dan negatif. Untuk skor penilaian pertanyaan positif dan negatif sebagai berikut; Ya (1) dan Tidak (0).

Menghitung skor rata-rata dari seluruh aspek yang dinilai dengan menggunakan rumus berikut.

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Sumber : Fitra & Maksum (2021: 4)

Keterangan:

P = Nilai

f = Perolehan skor

n = Skor maksimum (dalam hal ini = 5)

Untuk menentukan tingkat kepraktisan media pembelajaran berbasis wayang dengan menggunakan kriteria pada tabel 3 dibawah ini.

Tabel. 3
Kriteria Pencapaian Uji Kepraktisan Media

Interval Rata-Rata Skor	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Analisis keefektifan media pembelajaran berbasis wayang dapat dilakukan dengan terlebih dahulu melakukan pengujian terhadap penilaian hasil belajar peserta didik. Data soal tes dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1) Siswa akan menjalankan soal test berupa *pretest* dan *posttest*; 2) Memberikan soal test berupa 10 soal uraian dan menghitung skor jawaban; 3) Menentukan nilai akhir dengan rumus, sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Menghitung hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan rumus sebagai berikut.

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Dari hasil hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* akan dihitung hasil tes dengan rumus N-gain (g).

$$N\text{-gain (g)} = \frac{S_{\text{post}} - S_{\text{pre}}}{S_{\text{maks}} - S_{\text{pre}}}$$

Keterangan:

N-gain (g) = Normalized

Spost = Skor *Posttest* (dalam rata-rata)

Smaks = Skor Maksimal

Spre = Skor *Prestest* (dalam rata-rata)

Tabel. 4
Kategori *N-gain* (g)

Besarnya <i>N-gain</i> (g)	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berbasis wayang kelas V yang telah disusun perlu dilakukan validasi sebelum diuji cobakan kelapangan. Media wayang yang telah selesai dirancang kemudian melakukan tahap validasi dengan memberikan lembar validasi kepada masing-masing ahli. Validasi ahli dilakukan untuk mendapatkan masukan dan saran sekaligus memberikan penilaian terhadap media video animasi yang telah disusun dan dirancang.

Uji coba validasi yang dilakukan oleh Dosen Universitas PGRI Silampari yang berkompeten dalam bidang Bahasa dan Sastra Indonesia yaitu Ibu Dr. Rusmana Dewi, M.Pd. Ahli bahasa yang direkomendasikan memberikan penilaian terhadap komponen bahasa. Pada lembar validasi ahli bahasa terdapat 8 pernyataan. Berikut ini hasil validator bahasa terhadap pengembangan media wayang dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel. 5
Hasil Penilaian dari Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Banyak Butir	Jumlah Nilai <i>Aiken's V</i>	Klasifikasi
Kelayakan Bahasa	8	24	-
$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$		$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{24}{8(5-1)} = \frac{24}{32} = 0,75$	Cukup Tinggi

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai V 0,75 yang masuk klasifikasi cukup tinggi. Sehingga media pembelajaran berbasis wayang valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dari segi bahasa.

Uji coba validasi ahli materi yang dilakukan oleh guru kelas V SD Negeri 3 Srikaton yaitu Ibu Nailul Faujiyah, S.Pd. Ahli materi yang direkomendasikan memberikan penilaian terhadap komponen materi. Pada lembar validasi ahli materi terdapat 12 pernyataan. Berikut ini hasil validator materi terhadap pengembangan media wayang dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel. 6
Hasil Penilaian dari Ahli Materi

Aspek Penilaian	Banyak Butir	Jumlah Nilai <i>Aiken's V</i>	Klasifikasi
Kelayakan Materi	12	39	-
$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$		$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{39}{12(5-1)} = \frac{39}{48} = 0,81$	Tinggi

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai V 0,81 yang masuk klasifikasi tinggi. Sehingga media pembelajaran berbasis wayang valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dari segi materi.

Uji coba validasi ahli media yang dilakukan oleh Dosen Universitas PGRI Silampari yang berkompeten dalam bidang desain yaitu Bapak Dr. Dodik Mulyono, M.Pd. Ahli media yang direkomendasikan memberikan penilaian terhadap komponen desain produk media wayang. Pada lembar validasi desain terdapat 12 pernyataan. Berikut ini hasil validator materi terhadap pengembangan media wayang dapat dilihat pada Tabel 7 berikut.

Tabel. 7
Hasil Penilaian dari Ahli Media

Aspek Penilaian	Banyak Butir	Jumlah Nilai Aiken's V	Klasifikasi
Kelayakan Media	12	34	-
$V = \frac{\sum s}{n(c-1)}$		$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} = \frac{34}{12(5-1)} = \frac{34}{48} = 0,70$	Cukup Tinggi

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai V 0,70 yang masuk klasifikasi cukup tinggi. Sehingga media pembelajaran berbasis wayang valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran dari segi media.

Tabel. 8
Hasil Rekapitulasi Seluruh Validator

No	Ahli	Skor Yang Diperoleh
1	Bahasa	0,75
2	Materi	0,81
3	Media	0,70
Rata-rata		0,75 (Cukup Tinggi)

Hasil evaluasi dari ahli bahasa, materi dan ahli bahasa terhadap media pembelajaran berbasis wayang memperoleh rata-rata skor 0,75 yang masuk klasifikasi Cukup Tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis wayang dalam pembelajaran Tematik valid dan dapat digubakan dalam pembelajaran.

Uji kelompok kecil dilakukan untuk melihat tingkat kepraktisan media wayang. Uji kelompok kecil menggunakan instrument berupa angket yang berisi 8 pernyataan yang mana terdapat 5 butir soal positif yang digunakan untuk penilaian dan dijawab oleh siswa. Siswa dapat memberi jawaban terhadap pernyataan dengan memberikan tanda *checklist* (\surd) pada angket kepraktisan siswa yang terdiri dari “ya” atau “tidak” dengan jumlah respnden 6 orang.

Tabel. 9
Hasil Respon Siswa Pada Uji Kelompok Kecil

Kode Siswa	Pertanyaan Positif					Skor Maksimal	Jawaban Ya	Jawaban Tidak	Presentase Respon
	P1	P2	P3	P4	P5				
X1	1	1	1	1	1	5	5	0	100%
X2	1	0	1	1	1	5	4	1	80%
X3	1	1	1	0	0	5	3	2	60%
X4	1	1	1	1	0	5	4	1	80%
X5	1	1	1	1	0	5	4	1	80%
X6	1	1	1	1	1	5	5	0	100%
Jumlah						30	25	5	
Rata-rata						5	4,1	0,8	83%
Klasifikasi						Sangat Praktis			

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa rata-rata respon siswa uji kelompok kecil pada 5 pernyataan yaitu 83% dengan klasifikasi sangat praaktis. Sehingga media wayang dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain dari angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan guru juga menjadi respondennya yaitu dengan memberikan instrument berupa angket kepraktisan.

Tabel. 10
Hasil Uji Kepraktisan Guru

No	Responden	Jumlah Skor yang Diperoleh	Jumlah Skor Total	Tingkat Kepraktisan	Klasifikasi
1.	Nailul Faujiyah, S.Pd.	7	8	88%	Sangat Praktis
	Jumlah	7	8		
Hasil				88%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas diketahui bahwa rata-rata 88% yang termasuk dalam klasifikasi “Sangat Praktis”. Sehingga, media wayang dinyatakan praktis dari segi respon guru dan dapat digunakan dalam pembelajaran Tematik.

Tabel. 11
Rekapitulasi dari penilaian Respon Guru dan Siswa

No	Penilai	Jumlah butir pertanyaan	Skor yang diperoleh	Persentase	Kriteria
1	Nailul Faujiyah, S.Pd	8	7	88%	Sangat Praktis
2	6 Siswa Kelas V SD Negeri 3 Srikaton	5	25	83%	Sangat Praktis
Rata-rata				85,5%	Sangat Praktis

Berdasarkan analisis dan perhitungan nilai angket dari ahli bahasa, media pembelajaran berbasis wayang tergolong dalam klasifikasi cukup tinggi dengan nilai V 0,75 artinya media pembelajaran berbasis wayang dalam kebahasaan telah valid. Media pembelajaran berbasis wayang direvisi sesuai dengan masukan, kritik dan saran dari ahli bahasa. Selanjutnya yaitu analisis dan perhitungan nilai angket dari ahli materi, media pembelajaran berbasis wayang tergolong dalam klasifikasi sangat tinggi dengan nilai V 0,81, artinya media pembelajaran berbasis wayang dalam materi telah valid. media pembelajaran berbasis wayang direvisi sesuai dengan masukan, kritik dan saran dari ahli materi. Proses validasi terakhir yaitu, analisis dan perhitungan nilai angket dari ahli media. Media pembelajaran berbasis wayang tergolong dalam klasifikasi cukup tinggi dengan nilai V 0,70, artinya media pembelajaran berbasis wayang dalam segi media telah valid. Media pembelajaran berbasis wayang direvisi sesuai dengan masukan, kritik dan saran dari ahli media. Senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Liza Anna Afi (2020) dengan judul jurnal Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor rata-rata 93,75%, hasil validasi ahli media memperoleh skor rata-rata 94,23%. Adapun hasil uji coba skala kecil memperoleh skor rata-rata 89,20% sedangkan hasil presentasi respons siswa memperoleh nilai 88,57% dengan kategori “sangat baik”.

Kepraktisan dari media pembelajaran berbasis wayang, dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji respon guru. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan enam orang siswa, dengan menjawab sejumlah pernyataan yang mengandung tentang kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis wayang serta mengisi angket dan tergolong sangat praktis persentase 83%. Adapun uji coba kepraktisan guru dengan pemberian angket kepada guru kelas untuk menilai

kepraktisan penggunaan media pembelajaran berbasis wayang tergolong sangat praktis dengan persentase 88% dengan persentase tersebut guru kelas berpendapat media wayang yang telah di susun dan dikembangkan sudah praktis untuk digunakan. Secara keseluruhan hasil dari analisis dan perhitungan nilai angket siswa dan guru, media pembelajaran berbasis wayang tergolong dalam kategori sangat praktis dengan persentase 85,5%. Sehingga media pembelajaran berbasis wayang dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran Tematik kelas V.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis wayang dalam pembelajaran Tematik SD Negeri 3 Srikaton, dapat disimpulkan bahwa kevalidan media pembelajaran berbasis wayang yang dikembangkan didapat berdasarkan hasil penilaian lembar angket yang telah oleh ahli bahasa, materi dan media, produk berada dalam kategori “ valid”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis wayang dalam pembelajaran Tematik valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kepraktisan media pembelajaran berbasis wayang yang dikembangkan didapat berdasarkan hasil pengisian lembar angket dari hasil uji coba kelompok kecil dan uji kepraktisan guru diperoleh tingkat kepraktisan dengan kriteria sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis wayang yang dikembangkan dinyatakan praktis dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran Tematik dikelas V.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrohim, M., & Tryanasari, D. (2020). Pengembangan E-Comic Berbasis Wayang Materi Perubahan Bentuk Energi dan Sumber Energi Alternatif Untuk Kelas IV SD. *Jurnal Pancar (Pendidik Anak cerdas dan Pintar)*, 4(2), 92-97.
- Afi, L. A. (2020). Pengembangan Media Wayang Kartun Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Skripsi. Fakultas Tarbiyah dan Tadris. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Institut Agama Islam Negeri (Iain). Bengkulu.*
- Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). Pengembangan Media Gayangetum (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 65-70.
- Sumardjan, S. P., & Pd, M. M. (2017). *Media Kartu Sekolah Dasar*. Formaci.
- Winarni, E. W., (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.