

Pengembangan Media Wayang Karakter Binatang (Wakarbin) pada Materi Bercerita di Kelas II SDN 32 Palembang

Adelina Siregar¹, Bambang Hermansah², Imelda Ratih Ayu³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Jl. Jend. A. Yani Lorong Gotong Royong, 9/10 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan
siregaradelina05@gmail.com

Abstract

The animal character puppet media (wakarbin) developed in this study is made of plywood which is painted using watercolors that are adjusted to the color of the animal characters in the story, then given a handle so they can stand up and equipped with a story box with a background that matches the setting in the story. The research method used is R&D (Research and Development). The procedure used is the ADDIE model which consists of five stages, namely 1) Analyze, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. The results of validating the development of animal character puppet media (wakarbin) on storytelling material have a high level of validity. Based on the results of criticism and suggestions as well as assessments from the validators, the responses of grade II elementary school students and teachers of SD Negeri 32 Palembang were "very valid" and "very practical". Assessments from media experts who were validated by the validator obtained a percentage of 93.33% with a very valid category. Assessment of material experts validated by the validator obtained a percentage of 86.66%, with the category "very valid". Assessment of teacher responses obtained a percentage of 90.66% with a very valid category. The practicality assessment obtained from student responses was 94.66%, in the "very practical" category.

Keywords: Wayang, Animal Characters, Storytelling

Abstrak

Media wayang karakter binatang (wakarbin) yang dikembangkan dalam penelitian ini terbuat dari tripleks yang di cat menggunakan cat air yang disesuaikan dengan warna tokoh binatang dalam cerita selanjutnya diberi gagang agar dapat berdiri dan dilengkapi kotak cerita yang terdapat *background* yang sesuai dengan latar tempat dalam cerita. Metode penelitian yang digunakan yaitu R&D (*Research and Development*). Prosedur yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation*. Hasil validasi pengembangan media wayang karakter binatang (wakarbin) pada materi bercerita memiliki tingkat kevalidan yang tinggi. Berdasarkan hasil kritik dan saran serta penilaian dari para validator, respon siswa kelas II Sekolah Dasar dan guru SD Negeri 32 Palembang mendapatkan "sangat valid" dan "sangat praktis". Penilaian dari ahli media yang di validasi oleh validator memperoleh persentase 93,33% dengan kategori sangat valid. Penilaian dari ahli materi yang di validasi oleh validator memperoleh persentase 86,66%, dengan kategori "sangat valid". Penilaian dari tanggapan guru memperoleh persentase 90,66% dengan kategori sangat valid. Penilaian kepraktisan yang diperoleh dari respon siswa sebesar 94,66%, dengan kategori "sangat praktis".

Kata kunci: Wayang, Karakter Binatang, Bercerita

Copyright (c) 2024 Adelina Siregar, Bambang Hermansah, Imelda Ratih Ayu

✉Corresponding author: Adelina Siregar

Email Address: siregaradelina05@gmail.com(Jl. Jend. A. Yani Lorong Gotong Royong, 9/10 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan)

Received 29December 2023, Accepted 02 January 2024, Published 04 January 2024

PENDAHULUAN

Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah dasar terdapat banyak materi tentang cerita, salah satunya cerita fabel. Cerita fabel itu sendiri merupakan salah satu bentuk cerita tradisional dengan tokoh-tokoh hewan dalam ceritanya. Hewan ini dapat berpikir dan berinteraksi seperti manusia, dan mereka juga dapat hidup seperti manusia. Hewan-hewan tersebut dapat berpikir, memiliki logika, memiliki perasaan, berbicara, bertindak laku. Cerita fabel juga dapat disebut cerita

moral yang mengandung pesan yang berkaitan dengan moral. Hal ini dapat menarik perhatian anak-anak untuk mendengarkan cerita fabel tersebut. Cerita fabel juga menggambarkan watak tokoh para binatang yang jahat dan juga baik dikemukakan oleh Nurgiyantoro dalam (Tussifa, Fikriyah, & Nurhabibah, 2021, p. 154) Disekolah terutama di SDN 32 Palembang pembelajaran bahasa Indonesia jarang sekali menggunakan media saat penyampaian materi bercerita, salah satu faktor tersebut menyebabkan materi bercerita yang disampaikan kurang efektif. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia dibutuhkan media yang tepat dan juga relevan. Dengan pemilihan media yang tepat dan juga relevan saat proses pembelajaran terjadi maka materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa. Pembelajaran harus memiliki tujuan yang harus dicapai. Pada pembelajaran memiliki komponen yaitu: Peserta didik, tujuan pembelajaran, materi, media, model dan teknik yang digunakan dalam pembelajaran (Hermansah, 2022, p. 197). Pada penelitian ini, dilakukan pengembangan media wayang karakter binatang (wakarbin) pada materi bercerita.

Wayang karakter binatang dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan oleh guru untuk kegiatan pembelajaran yang terbuat dari triplek. Kemudian diukir menjadi beragam karakter binatang setelah itu diwarnai dengan cat warna sesuai karakter binatang yang telah diukir. Cara penggunaan wayang karakter binatang dengan cara menggenggam wayang karakter binatang tersebut. Telapak tangan dijadikan pendukung gerakan wayang karakter binatang. (Wiranty, 2018, p. 147) menyimak adalah salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting didalam kehidupan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran, kegiatan menyimak lebih sering dilakukan karena pada umumnya hanya sebagian kecil siswa yang mampu berbicara sedangkan siswa yang lainnya hanya dengan menyimak. Dikegiatan menyimak ini merupakan dasar menguasai keterampilan berbahasa yang lainnya tetapi masih banyak terdapat siswa yang kurang tertarik dan juga kurang memperhatikan saat guru bercerita atau pada saat menjelaskan materi pembelajaran dikelas.

(Hasan & dkk, 2021, p. 29) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan sebagai alat perantara dari pemberi informasi yaitu guru kepada penerima informasi yaitu siswa yang bertujuan untuk menstimulus para siswa agar termotivasi saat mengikuti proses pembelajaran secara utuh dan efektif. Penggunaan media pembelajaran yang efektif merupakan hal yang sangat penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar agar memudahkan siswa dalam memahami materi serta informasi yang disampaikan oleh guru (Ayu, 2023, p. 611). Saat penyampaian informasi materi pelajaran kepada siswa dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa untuk belajar. Dan juga terciptanya lingkungan belajar siswa yang kondusif dimana penerima informasi dapat melakukan proses belajar secara efektif. Penggunaan media pembelajaran juga dapat mengatasi sikap pasif siswa didalam kelas. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah media wayang karakter binatang. Wayang adalah salah satu bentuk kesenian yang mengandung berbagai aspek. Wayang juga dapat menunjuk pada cerita tertentu, baik yang ditulis dalam bentuk karya sastra maupun dalam gambar cerita. Wayang juga bisa dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran untuk memudahkan menangkap materi yang disampaikan terutama pada

materi bercerita. Wayang dimanfaatkan dalam pembelajaran dengan cara dimainkan dalam sandiwaya menggunakan tangan untuk menggerakannya (Sunaryo, 2020, p. 2)

Berdasarkan masalah yang terjadi pada kelas II Sekolah Dasar peneliti mengajukan cara lain pemecahan masalah yang berupa pengembangan media pembelajaran. Dilihat dari materi cerita. Peneliti berpikir terdapat potensi yang bisa dikembangkan sebagai sebuah media pembelajaran yang efektif untuk mendukung pembelajaran berupa media pembelajaran Wayang Karakter Binatang.\

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan penelitian dan pengembangan atau disebut *Research and Development* untuk menghasilkan produk, penelitian ini menggunakan model ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Teknik pengumpulan data merupakan suatu langkah yang dilakukan dalam penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data yang dibutuhkan, adapun teknik yang dipakai dalam penelitian ini, yaitu: observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

HASIL DAN DISKUSI

Penyajian data pengembangan ini diperoleh dari hasil penelitian dilakukan di SD 32 Palembang. Hasil ini menghasilkan produk media wayang karakter binatang (wakarbin) pada materi bercerita kelas II SD. Penelitian ini termasuk jenis penelitian R & D (*Research & Development*) dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Adapun tahapan yang dihasilkan dari hasil penelitian ini, menggunakan pedoman pada pola pengembangan model ADDIE level 3 yang mana melakukan penelitian produk yang sudah ada untuk mengembangkan produk, membuat produk, dan menguji kevalidan serta kepraktisan produk. Adapun deskripsi dari tahapan-tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

Tahap Analisis (Analysis)

Hasil dari analisis inilah yang dapat menjadi landasan untuk mengembangkan media wayang karakter binatang (wakarbin). Adapun analisis yang dilakukan peneliti ada 3 tahapan analisis, yaitu diuraikan sebagai berikut:

Analisis Kinerja

Dilakukan dengan tujuan mengetahui apakah permasalahan kinerja memerlukan solusi yang berupa program pembelajaran. Karena pembatasan yang diberlakukan guru untuk menggunakan buku apa pun yang bukan merupakan teks wajib. Pembelajaran tanpa bantuan media, khususnya narasi.

Analisis Materi

Di SD Negeri 32 Palembang dilakukan pemeriksaan terhadap materi yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Data menunjukkan bahwa penggunaan buku teks tidak membuat siswa beralih ke bentuk media lain untuk membantu mereka belajar.

Maka dari itu peneliti mengenalkan produk media wayang karakter binatang pada materi

bercerita yang bertujuan untuk dapat melihat hewan dengan nyata pada saat bercerita. Di dalam media wayang karakter binatang tersebut juga mempunyai banyak warna, daun dan rumput yang membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan

Analisis Kebutuhan

Dalam hasil observasi di SDN 32 Palembang bulan Januari 2023 ditemukan masalah, kurangnya penggunaan media pembelajaran pada materi bercerita. Praktek pengajaran tradisional membatasi partisipasi aktif siswa di dalam kelas, sehingga menghasilkan hasil belajar yang kurang optimal. Tujuh siswa memperoleh skor KKM mata pelajaran Bahasa Indonesia 80 atau lebih, dan sepuluh siswa menerima skor batas KKM 60. Berkaitan dengan temuan ini, peneliti mengusulkan untuk memasukkan media termasuk boneka karakter binatang ke dalam narasi dalam upaya untuk menarik perhatian para siswa. peserta didik yang enggan. Temuan dari penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai titik tolak pembuatan media edukasi dengan wayang berbagai karakter hewan.

Berdasarkan 3 analisis aspek di atas, maka peneliti akan membuat media yang lebih menarik untuk membantu permasalahan kebutuhan. Di atas peneliti akan mengenalkan produk atau mengembangkan produk media wayang karakter binatang pada materi bercerita agar menarik perhatian siswa, membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran serta membantu mengoptimalkan nilai belajar siswa kelas II SDN 32 Palembang.

Hasil Tahap Desain (Design)

Peneliti melakukan penilaian kebutuhan dengan menggunakan kegiatan observasi, kemudian merancang materi pendidikan, termasuk media wayang yang menampilkan karakter binatang (wakarbin). Berikut ini juga diperhitungkan:

1. Media wayang karakter binatang didesain sesuai gambar yang ada dibuku siswa.
2. Media wayang karakter binatang dibuat menarik dengan warna-warni dan ditambah dengan pepohonan, gunung, dan sungai.
3. Media wayang karakter binatang dapat menjangkau materi bercerita agar siswa minat dalam mendengarkan cerita
4. Media wayang karakter binatang akan dimulai dengan menentukan cerita pada buku siswa, menentukan karakter, warna yang relevan untuk anak seusia Sekolah Dasar dan juga pemandangan yang menarik.

Hasil Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ketiga, pengembangan produk, kami menguji produk wayang karakter hewan (wakarbin), di mana kami men-tweak apa yang sudah kami miliki dan mencoba apa yang telah dihasilkan oleh para peneliti. Setelah verifikasi memeriksa produk, dia dapat memberikan saran dan komentar tentang bagaimana membuat wayang karakter hewan (wakarbin) menjadi lebih baik sebelum merilisnya untuk uji publik.

Hasil Validasi Materi

Tabel 1. Penilaian Validator I

Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Tampilan/Desain	1. Tampilan media wayang karakter bintang menarik				✓	
	2. Penggunaan gambar wayang karakter binatang sesuai dengan tokoh dalam cerita dan relevan dari materi				✓	
	3. Pemilihan warna pada media wayang karakter binatang menarik				✓	
	4. Background dan tema dalam media wayang karakter binatang sesuai dengan cerita				✓	
	5. Apakah bahan background aman digunakan				✓	
	6. Apakah ukuran background sudah pas				✓	
	7. Media aman digunakan			✓		
	8. Media tahan lama				✓	
Konsep Media	9. Kesederhanaan (rapih, teratur dan tidak terdapat objek dan latar belakang yang mengganggu)			✓		
	10. Kesatuan seluruh komponen media yang saling berkaitan			✓		
	11. Media sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran				✓	
Manfaat Media	12. Kemampuan media wayang karakter binatang dapat menarik minat belajar peserta didik				✓	
	13. Media menarik motivasi belajar peserta didik				✓	
	14. Media dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran			✓		
	15. Media dapat digunakan dalam waktu jangka panjang				✓	
		Jumlah				70
	Persentase				93,33%	

Hasil Validasi Materi

Tabel 2. Penilaian Validator II

Aspek Penilaian	Indikator/Rubrik Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
“Isi Materi	1. Materi yang disajikan sesuai dengan SK, KD/kurikulum 2013 dan tujuan pembelajaran			✓		

	2. Kesesuaian materi dengan media pembelajaran wayang karakter binatang	✓
	3. Kelengkapan dan kualitas materi	✓
	4. Konsep materi tepat dan benar	✓
	5. Kesesuaian materi dengan evaluasi	✓
	6. Manfaat untuk menambah wawasan	✓
Pembelajaran	7. Menumbuhkan motivasi belajar dan mudah dipahami peserta didik	✓
	8. Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik kelas rendah di SD	✓
	9. Materi dan media sesuai dengan kemampuan peserta didik	✓
	10. Kejelasan tujuan yang ingin dicapai	✓
Kebahasaan	11. Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir peserta didik	✓
	12. Membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik	✓
	13. Ketepatan dialog/teks dengan materi bercerita	✓
	14. Kesantunan penggunaan bahasa	✓
	15. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien”	✓
	Jumlah	65
	Persentase	86,66%

Hasil Tanggapan Guru

Tabel 3. Penilaian Tanggapan Guru

Aspek	Indikator	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
Materi	1. Apakah anda setuju jika media wayang karakter binatang digunakan di Sekolah Dasar			✓		
	2. Apakah media pembelajaran wayang binatang karakter dapat digunakan anak Sekolah Dasar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia				✓	
	3. Apakah media wayang karakter binatang dapat membantu pembelajaran Bahasa Indonesia mendengarkan cerita				✓	
Media Wayang Karakter Binatang	1. Apakah desain wayang karakter binatang			✓		

	2. Adakah penjelasan cara penggunaan media wayang karakter binatang	✓
	3. Apakah warna media wayang karakter binatang menarik	✓
	4. Apakah media wayang karakter binatang aman digunakan di Sekolah Dasar	✓
	5. Apakah guru bisa memainkan wayang karakter binatang	✓
	6. Apakah memainkan wayang karakter binatang menyulitkan guru	✓
	7. Kesatuan seluruh komponen media yang saling berkaitan	✓
	8. Apakah media wayang karakter binatang terjangkau	✓
	9. Media wayang karakter binatang dapat digunakan kembali dan bertahan lama	✓
	10. Media wayang karakter binatang dapat memotivasi untuk menggunakannya	✓
	11. Media wayang karakter binatang mudah digunakan siswa dan guru	✓
	12. Media wayang karakter binatang yang menarik minat siswa dalam proses pembelajaran	✓
	Jumlah	68
	Persentase	90,66 %

Hasil Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah melakukan validasi untuk produk wayang karakter binatang (wakarbin), Tahap implementasi melibatkan kegiatan pembelajaran tambahan. Uji coba kelompok digunakan untuk mengimplementasikan perubahan. Hal ini dilakukan untuk menguji penggunaan media wayang hewan (wakarbin) dalam pembelajaran bahasa Indonesia sebagai bentuk bercerita. Tahap penilaian melibatkan pemrosesan dan analisis tanggapan siswa terhadap kuesioner.

Hasil Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi ini yakni tahap akhir dari pengembangan model ADDIE, tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan dan pengembangan media wayang karakter binatang (wakarbin), valid dan praktis serta kekurangan dan kelebihan dari *prototype* tersebut. Pada saat tahap implementasi media sudah layak untuk digunakan, karena para ahli memberikan validasi yang baik dan hasil validasi media, validasi materi memberikan kategori sangat layak. Peneliti mengembangkan media wayang karakter binatang (wakarbin) pada materi bercerita kelas II. Media dibuat menggunakan dari bahan triplek. Produk ini memiliki kemenarikan dengan terdapat tambahan gambar pepohonan dan warna cat yang terang sehingga dapat menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran dengan materi bercerita. Media wayang karakter binatang ini dapat mempermudah guru menjelaskan materi bercerita karena membuat siswa menjadi minat dan antusias dalam menyimak cerita yang disampaikan.

Diskusi

Penelitian ini dilakukan untuk bertujuan agar penulis dapat mengetahui produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu berupa media pembelajaran wayang karakter binatang (wakarbin) pada materi bercerita di kelas II Sekolah Dasar valid dan praktis. Penggunaan media dapat membantu guru menyampaikan materi pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Media pembelajaran termasuk komponen yang sangat penting dalam pembelajaran (Tussifa, Fikriyah, & Nurhabibah, 2021, p. 152). Dengan penggunaan media pembelajaran, guru dapat memberikan ilmu yang dimilikinya kepada siswa serta meningkatkan efektifitas pembelajaran (Panggabean, Guslinda, & Kurnianam, 2022, p. 198). Sejalan dengan Faridah dan Widyanto dalam (Badin & Kristiantari, 2021, p. 300) pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif didalamnya dan membuat siswa senang, termotivasi serta merasa tertarik untuk belajar mengenai sesuatu yang baru, sehingga siswa mampu membangun pengetahuannya sendiri dan membuat pembelajaran menjadi bermakna. Hasil penelitian telah di dapatkan dari ahli media dan ahli materi. Berdasarkan hasil yang di dapatkan telah dilaksanakan oleh 2 dosen Universitas PGRI Palembang telah dinyatakan bahwa produk bahan ajar yang dikembangkan dan dibuat oleh peneliti dengan kategori valid untuk digunakan dan dengan revisi sesuai saran. Setelah melakukan revisi atau perbaikan produk yang telah mendapatkan hasil valid tidak perlu lagi untuk melakukan revisi.

Dari analisis kebutuhan dan wawancara bersama guru SD Negeri 32 Palembang kurangnya penggunaan media pembelajaran pada materi bercerita. Saat pembelajaran berlangsung guru masih menggunakan metode konvensional sehingga membuat siswa kurang efektif dalam mengikuti dalam proses pembelajaran di kelas yang menyebabkan rendahnya nilai KKM siswa. Nilai KKM dari mata pelajaran Bahasa Indonesia yaitu 60, ada 7 orang siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM yaitu 80 dan ada 10 orang siswa yang mendapatkan nilai di batas KKM yaitu 60. Sehingga dari hasil tersebut peneliti memberikan solusi dengan pengembangan media wayang karakter binatang (wakarbin) pada materi bercerita, dari media wayang karakter binatang (wakarbin) tersebut dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pengembangan ini, dapat disimpulkan sebagai berikut. Media wayang karakter binatang (wakarbin) pada materi bercerita yang dikembangkan layak digunakan berdasarkan hasil validator ahli materi sebesar 86,66% dengan sangat layak atau valid, hasil validator ahli media sebesar 93,33% dengan kategori sangat layak atau valid, hasil tanggapan guru sebesar 90,66% dengan kategori sangat layak atau valid. Pengembangan media wayang karakter binatang (wakarbin) pada materi bercerita di kelas II SDN 32 Palembang termasuk kategori sangat praktis. Hal ini terlihat dari penilaian hasil angket kepraktisan yang dilakukan pada uji coba small group dengan 94,99%. Dengan demikian, maka dapat dinyatakan bahwa media wayang karakter binatang (wakarbin) yang dikembangkan memenuhi kriteria praktis. Pengembangan Media Wayang

Karakter Binatang (wakarbin) pada Materi Bercerita ini dilakukan pada siswa kelas II SDN 32 Palembang dengan jumlah siswa 17 orang. Respon siswa melalui uji coba *small group* menyatakan media yang dikembangkan menarik, tokoh yang terdapat pada media juga sama dengan yang ada dibuku siswa.

REFERENSI

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar. *PERNIK Jurnal PAUD*, 35.
- Asip, M., & dkk. (2022). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD*. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia.
- Ayu, I. A. (2023). Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Pengamalan Sila-Sila Pancasila Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 611.
- Badin, P. P., & Kristiantari, M. G. (2021). Pengembangan Media Wayang Katon pada Muatan Bahasa Indonesia Siswa Kleas III SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 300.
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Bintiningtiyas, N., & Lutfi, A. (2016). Pengembangan Permainan VARMIZT CHEMISTRY Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Periodik UNSUR. *Unesa Jurnal of Chemical Education*, 304.
- Darmawan, D., & Kustandi, C. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA (Divisi Prenadamedia Group).
- Hamid, M. A., & dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Harahap, H. S. (2019). Pengembangan Media Ajar Interaktif Biologi Berbasis Macromedia Flash Dalam Komputer Pada materi Sistem Pernapasan Manusia. *Jurnal Pembelajaran dan Biologi Nukleus*, 60.
- Hasan, M., & dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hermansah, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Scrapbook Berbasis Cerita Dongeng Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 197.
- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JIPAI; Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 29.
- Katoningsih, I. M. (2021). *Keterampilan Bercerita*. Jawa Tengah: Muhammadiyah University Press.
- Komalasari, D., & Solikin, I. (2018). Penerapan Aplikasi Mading Digital Berbasis Web Pada MA. Miftahul Huda Kabupaten OKI. *Jurnal Sistem Informasi*, 29.
- Mustadi, A., & dkk. (2022). *Bahasa dan Sastra Indonesia SD Berorientasi Kurikulum Merdeka*. Yogyakarta: UNY Press.
- Nurfadhillah, S., & 4A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: CV Jejak, anggota IKAPI.

- Nurmalasari, L., Akhbar, M. T., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan Media Kartu Hewan dan Tumbuhan (TAHETU) Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3.
- Pakpahan, A. F., & dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Panggabean, M., Guslinda, & Kurnianam, O. (2022). Pengembangan Media Wayang Kartun Untuk Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *JURNAL ILMIAH AQUINAS*, 198.
- Purba, R. A., & dkk. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis.
- Puspitasari, W. (2019). *Pintar Bercerita*. Surakarta: CV Kekata Group.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rosidah, C. T., & dkk. (2021). *Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia.
- Safitri, R. w., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan Media Flashcard Temati Berbasis Permainan Tradisional Untuk Kelas IV Subtema Lingkungan Tempat Tinggalku. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 2.
- Sajidan. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Dasheet Guna Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Pada Kelas X Akuntansi 3 SMK Negeri \$ Klaten Tahun Ajaran 201/2017. *Jurnal Pendidikan: Djiwa Utama*, 12.
- Salim, & Haidir. (2019). *Penelitian Pendidikan: Metode, Pendekatan, Dan Jenis*. Jakarta: Kencana (Divisi dari PRENADAMEDIA Group).
- Saputro, B. (2021). *Best Practices Penelitian Pengembangan(Research&Development) Bidang Manajemen Pendidikan IPA*. Lamongan: Academia Publication.
- Sigalingging, R. (2022). *Guru Penggerak Dalam Paradigma Pembelajaran Kurikulum Merdeka*. Bandung: Tata Akbar.
- Sorraya, A., & Anas, Y. (2019). *Menyimak Apresiatif*. Malang: Media Nusa Creative.
- Sudirman, I. N. (2021). *modul Karakteristik dan Kompetensi Anak Usia Dini*. Bali: NILACAKRA.
- Sunaryo, A. (2020). *Rupa Wayang*. Jawa Tengah: CV. Kekata Group.
- Tussifa, N. A., Fikriyah, & Nurhabibah, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Kartun Pada materi Cerita Fabel Kelas II SDN 1 Grogol Kabupaten Cirebon. *Jurnal Education and development*, 156-157.
- Wiranty, W. (2018). Peningkatan Keterampilan Menyimak Komprehensif dan Kritis Dengan Metode Resitasi. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 147.
- Zakariah, M. A., Afriani, V., & Zakariah, K. M. (2020). *Metodologi Penelitian*. Kolaka: Penerbit Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah.