



Pengembangan Media Puzzle Bergambar Berorientasi *Problem Based Learning* Pada Tema Cita-Citaku Kelas IV SD

Dwika Fira Yulanda¹, Nurjannah²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

*Korespondensi: yulandadwikafira@gmail.co

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menghasilkan media pembelajaran Puzzle Bergambar berorientasi PBL pada tema Cita-Citaku di kelas IV SD, (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran Puzzle Bergambar berorientasi PBL pada tema Cita-Citaku di kelas IV SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang mencakup empat langkah yaitu: tahapan define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), disseminate (penyebaran). Tetapi penelitian ini hanya membatasi sampai tiga tahapan saja yaitu hanya sampai tahap development (pengembangan). Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu teknik analisis deskriptif kualitatif. Penelitian ini menghasilkan produk berupa Puzzle Bergambar pada pembelajaran tematik. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, materi dan ahli pembelajaran bahwa media Puzzle Bergambar layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Puzzle Bergambar, Problem Based Learning.*

Abstract

This study aims to: (1) produce PBL-oriented Picture Puzzle learning media on the theme of My Goals in the fourth grade of SD, (2) determine the feasibility of PBL-oriented Picture Puzzle learning media on the My Dreams theme in fourth grade of elementary school. This research is a type of Research and Development (R&D) research with a 4D model developed by Thiagarajan (1974) which includes four steps: define, design, development and disseminate. But this research only limits it to three stages, namely only to the development stage. The subjects in this study were material expert validators, media experts and learning experts. The instrument used to collect data is a questionnaire. The data analysis technique used is descriptive qualitative analysis technique. This research produces a product in the form of Picture Puzzles in thematic learning. Based on the results of validation by media, material and learning experts that the Pictorial Puzzle media is appropriate to be used as a learning medium for fourth grade elementary school students.

Keywords: *Learning Media, Picture Puzzle, Problem Based Learning*

1. Pendahuluan

Guru sebagai pendidik dituntut agar mampu mengembangkan media pembelajaran. Media merupakan bagian penting dalam proses pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan tuntutan kurikulum, karakteristik sarana serta kebutuhan pemecahan masalah belajar. Penggunaan media akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik hendaklah terjadi komunikasi dua arah, dimana dalam hal ini guru harus menciptakan kegiatan belajar dengan melibatkan peserta didik. Selain itu guru juga harus membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat akan menciptakan kualitas pembelajaran yang baik, lebih bermakna dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai.

Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar pesan dari guru kepada siswa agar mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal. Dalam penggunaan media pembelajaran sangat penting khususnya dalam mengajarkan pada usia Sekolah Dasar yang masih tergolong anak-anak. Menurut Sugiarti (2017: 111) mengenai perkembangan proses belajar siswa, bahwa siswa pada usia 7-11 tahun masih tergolong anak-anak yang telah memasuki tahap operasional konkret atau nyata, pada tahap operasional konkret anak dapat mengembangkan pikiran logis. Media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan yang akan dipelajari tentunya akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa, seperti penggunaan media Puzzle Bergambar menurut Haryono (2014 : 4), Puzzle Bergambar merupakan permainan menyusun kepingan gambar sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh. Melalui permainan ini, peserta didik dapat belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk gambar, warna, lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat.

Untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran yang tepat (Hidayat & Siti Khayroiyah: 2018).

Aris Shoimin (2017: 130), mengatakan bahwa Problem Based Learning adalah model pengajaran yang bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para siswa belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.

Menurut Rusman (2014: 254), pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang merupakan suatu sistem pembelajarn yang memungkinkan peserta didik, baik secara individu maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna dan autentik. Pengembangan Kurikulum 2013 merupakan langkah lanjutan menuju Pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi yang dirintis pada tahun 2004 dan KTSP 2006, yang menekankan pada pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara terpadu (Sukmawarti & Hidayat: 2020).

Berbagai keterbatasan pemahaman dan persepsi guru terhadap proses dan aktivitas pembelajaran menjadi salah satu penyebab guru melaksanakan pembelajaran yang monoton (Sukmawarti, Hidayat: 2020). Untuk memudahkan siswa dalam mempelajari konsep materi dalam pembelajaran tematik maka dibutuhkan media sehingga terdapat interaksi langsung antara objek dan subjek pembelajaran, sehingga siswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri (Hidayat, dkk: 2021)

Sebagai bagian dari sistem pendidikan, media mempunyai peran penting dalam proses pembelajaran seperti memungkinkan keseragaman pengamatan dan persepsi bagi pengalaman belajar siswa, membangkitkan motivasi belajar siswa, menyajikan informasi belajar yang dapat diulang menurut kebutuhan, dan lain-lain. Penggunaan media akan membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Buku teks menjadi salah satu sumber belajar dan media yang sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran karena mudah dalam penggunaan dan praktis dalam membawanya. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengembangkan media Puzzle Bergambar untuk peserta didik tingkat Sekolah Dasar agar peserta didik lebih tertarik, tidak mudah bosan dengan kegiatan belajar mengajar dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan oleh guru. Pada media Puzzle Bergambar tersebut disajikan dengan warna-warna menarik dan tentunya mencakup materi sesuai dengan KD secara ringkas dan efektif. Peneliti berharap dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik yaitu berupa Puzzle Bergambar dapat dijadikan sebagai salah satu solusi yang peneliti lakukan dalam mengatasi permasalahan di kelas pada pembelajaran tematik tema cita-citaku.

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan agar permasalahan yang dikaji lebih terarah dan tidak terlalu luas sebagai upaya untuk memperoleh gambaran yang jelas, maka peneliti hanya membatasi masalah penelitian pada pengembangan media Puzzle Bergambar sebagai media pembelajaran yang belum banyak dikembangkan oleh guru-guru di Sekolah Dasar. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media Puzzle Bergambar pada tema cita-citaku subtema aku dan cita-citaku materi daur hidup hewan. Tujuan Pengembangan: 1) Untuk menghasilkan media pembelajaran Puzzle Bergambar berorientasi PBL pada tema Cita-Citaku di kelas IV SD. 2) Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran Puzzle Bergambar berorientasi PBL pada tema Cita-Citaku di kelas IV SD.

2. Metode Penelitian

Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk dan menguji apakah produk tersebut layak digunakan atau tidak berdasarkan penilaian dari para ahli/pakar melalui tahap validasi, Sugiyono (2017: 3-5). Sedangkan menurut Endang Mulyatiningsih, (2015: 161) mengatakan penelitian dan pengembangan (R&D) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui beberapa proses pengembangan. Produk yang dihasilkan dalam Penelitian dan Pengembangan (R&D) bisa berupa media, modul, buku, alat evaluasi, dan perangkat pembelajaran. Pada pengembangan media Puzzle Bergambar ini peneliti akan menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model 4D yang merupakan perpanjangan dari Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan) dan Dissemination (Penyebaran) yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974), Sugiyono, (2017: 37-38). Adapun menurut Endang Mulyatiningsih, (2015: 161) menyatakan terdapat empat tahap dalam pengembangan media pembelajaran dengan model 4D Thiagarajan, akan tetapi dalam pelaksanaannya dalam penelitian ini di modifikasi menjadi 3D yaitu Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan).

Subjek dalam penelitian ini adalah validator ahli media dan ahli materi yang masing-masing dilakukan oleh dua dosen yang mampu di bidangnya dan guru Wali Kelas IV di SD PAB 20 Bandar Klippa yang ahli dalam bidang pembelajaran tematik. Untuk mengetahui respon guru terhadap kelayakan media Puzzle Bergambar yang dikembangkan. Objek dalam penelitian ini adalah Media Puzzle Bergambar pada Tema Cita-citaku. Waktu penelitian pengembangan produk berupa Media Puzzle Bergambar pada Tema Cita-citaku di kelas IV SD yang digunakan untuk penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni 2022. Instrumen dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner (angket)

Kuesioner atau angket merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden), pengumpulan data yang

dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang harus dijawab atau direspon oleh responden Sukmadinata, (2017: 219).

Kuesioner atau angket pada media Puzzle Bergambar tema Cita-citaku di validasi oleh ahli materi, ahli media yaitu dosen, dan ahli pembelajaran yaitu respon guru. Angket tersebut digunakan sebagai pedoman untuk perbaikan, penyempurnaan produk dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran menarik atau tidaknya media Puzzle Bergambar pada tema Cita-citaku yang dikembangkan. Menurut Kusuma, (2016: 78) angket adalah daftar pertanyaan tertulis yang diberikan kepada subjek yang diteliti untuk mengumpulkan data atau informasi yang dibutuhkan peneliti.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kualitatif berupa lembar penilaian angket yang diperoleh dari komentar ataupun saran yang merupakan hasil dari Validasi oleh Ahli Materi yaitu Dosen, Ahli Media yaitu Dosen dan Ahli Pembelajaran yaitu Respon Guru Kelas IV (Sukmawarti dkk, 2020). Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa angket Validasi untuk mengetahui apakah pengembangan media Puzzle Bergambar pada tema Cita-citaku menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk pernyataan yang berupa jawaban “Ya-Tidak”.

3. Hasil dan Pembahasan Penelitian

3.1 Hasil penelitian

Pelaksanaan kegiatan ini telah berhasil dilakukan dengan ditunjukkannya dampak positif bagi mitra, baik bagi guru, siswa, maupun sekolah. Keberhasilan ini dapat dicapai antara lain dikarenakan harapan guru yang sangat besar terhadap keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Sukmawarti dkk, 2021).

3.1.1 Tahap Define

Hasil penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk yang dikembangkan berupa media Puzzle Bergambar Tema Cita-Citaku Subtema Aku dan Cita-citaku Pembelajaran 2 untuk siswa kelas IV SD. Puzzle Bergambar ini berisi materi daur hidup hewan dengan menggunakan model pengembangan 4D. Alasan utama peneliti mengembangkan media Puzzle Bergambar Tema Cita-Citaku adalah penggunaan media pembelajaran sangat kurang sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi-materi dalam pembelajaran tematik. Siswa dapat belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk gambar, warna tekstur, lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat. Peserta didik juga dapat belajar sambil bermain, menjalin komunikasi yang baik antar tim dalam merangkai potongan-potongan puzzle agar menjadi puzzle yang

utuh. Dengan demikian dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar, tidak mudah bosan dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pada tahap analisis kurikulum, analisis ini bertujuan untuk merumuskan indikator dan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Hasil analisis kurikulum dapat dijabarkan sebagai berikut, kurikulum 2013 sudah digunakan di SD PAB 20 Bandar Klippa dan tujuan pembelajaran dalam media dijabarkan dari indikator pembelajaran. Dikarenakan tidak semua materi dapat disampaikan melalui media Puzzle Bergambar perlu adanya pemilihan materi pembelajaran yang berpedoman pada Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar kelas IV semester 2.

3.1.2 Hasil Tahap Design

Media dipilih menyesuaikan dengan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan materi yang diajarkan. Ide penciptaan media Puzzle Bergambar didasarkan atas ketertarikan peneliti pada permainan Puzzle karena kita dapat belajar menganalisis suatu masalah dengan mengenali petunjuk dari potongan gambar yang ada, misalnya bentuk gambar, warna lalu memperkirakan letak posisinya dengan tepat sehingga peneliti ingin mengaplikasikan Puzzle Bergambar sebagai media pembelajaran.

Media Puzzle Bergambar yang dikembangkan berisi gambar tentang daur hidup hewan, yang terbuat dari kardus untuk permainan bongkar pasang dimana peserta didik mencocokkan serta memasang potongan-potongan Puzzle menggunakan tampilan gambar yang menarik dengan warna-warna yang indah. Di dalam media Puzzle Bergambar siswa juga dapat memanfaatkan penggunaan media Puzzle Bergambar untuk interaktif seperti bagian-bagian yang menuntut peranan siswa dengan melibatkan siswa secara langsung menggunakan media Puzzle Bergambar. Pada desain gambar yang digunakan juga menarik.

Ada beberapa proses desain yang dilakukan untuk membuat media Puzzle Bergambar. Hal pertama yang dilakukan adalah storyboard atau sketsa gambar Puzzle Bergambar yang dilanjutkan dengan pembuatan prototype atau merancang Puzzle Bergambar untuk daur hidup hewan.

Tabel 1. Pemilihan Alat dan Bahan Media Puzzle Bergambar

No	Alat	Bahan
1.	<p>Pensil digunakan untuk membuat pola Puzzle.</p> 	<p>1. Kertas TIK berukuran A3 digunakan untuk gambar yang tertera pada Puzzle Bergambar.</p> 
2.	<p>Rol digunakan untuk mengukur bagian kertas dalam pembuatan pola Puzzle Bergambar.</p> 	<p>2. Kertas katon digunakan untuk alas Puzzle Bergambar dan bingkainya.</p> 
3.	<p>Gunting digunakan untuk menggunting pola Puzzle dan membuat bingkai Puzzle.</p> 	<p>3. Lem fox digunakan untuk merekatkan kertas TIK pada kertas katon.</p> 
		<p>1. Double Tape Putih digunakan untuk menempelkan kertas kado polos pada bingkai Puzzle.</p> 
		<p>2. Kertas marmer digunakan untuk membungkus bingkai pada Puzzle Bergambar</p> 

3.1.3 Hasil Tahap Development

Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media Puzzle Bergambar materi Daur Hidup Hewan. Setelah mendapatkan penilaian kelayakan, jika terdapat revisi dari para ahli media Puzzle Bergambar direvisi sesuai dengan kritik dan saran validator. Validator terdiri dari 2 dosen dan 1 guru kelas, yakni dosen ahli materi yaitu Ibu Dara Fitrah Dwi, S.Pd., M.Pd, ahli media yaitu Ibu Lia Afriyanti Nst, S.Pd., M.Pd. dan ahli pembelajaran yaitu Guru Kelas IV Ibu Ratna, S.Pd.

3.1.4 Validasi Produk

Para validator sesuai bidangnya diminta untuk menilainya sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihan. Hasil validasi dari para ahli yang berupa saran dan komentar jika terdapat revisi digunakan untuk merevisi media Puzzle Bergambar yang telah dibuat dan jika tidak terdapat revisi maka produk media Puzzle Bergambar layak untuk digunakan. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian ahli media terhadap produk media Puzzle Bergambar materi daur hidup hewan yang di kembangkan.

Dari 15 pernyataan terdapat 11 kategori penilaian “YA” dan 4 kategori penilaian “TIDAK”. Hal ini mengemukakan bahwa tanggapan ahli media menyatakan media Puzzle Bergambar BELUM LAYAK sebagai media pembelajaran tematik kelas IV Tema Cita-citaku. Adapun saran perbaikan dari ahli media yaitu dibuat sedikit materi, diberi petunjuk berupa gambar yang sudah selesai, dan kualitas gambar dan warna dibuat lebih menarik lagi. Dari saran dan kritik oleh ahli media maka peneliti melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan agar menjadi media yang berkualitas.

3.1.5 Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator pada penelitian ini adalah Ibu Dara Fitrah Dwi, S.Pd., M.Pd. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui penilaian ahli materi terhadap produk media Puzzle Bergambar materi daur hidup makhluk hewan yang di kembangkan. Pelaksanaan validasi di laksanakan pada tanggal 16 Juni 2022.

Dapat diketahui bahwa kualitas media Puzzle Bergambar pada daur hidup hewan berdasarkan penilaian oleh dosen ahli materi tidak terdapat revisi, dan mendapatkan tanggapan penilaian “Ya” dari 15 pernyataan dengan masukan validator yaitu “Alangkah lebih baiknya disajikan daur hidup belalang agar siswa dapat mencari perbedaannya”. Media ini layak untuk dipergunakan saat proses belajar mengajar di Sekolah” dengan demikian media Puzzle Bergambar pada materi daur hidup hewan menunjukkan kriteria Valid atau Layak.

Berdasarkan hasil data keseluruhan validasi ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran pada media Puzzle Bergambar dapat disimpulkan bahwa media Puzzle Bergambar pada pembelajaran tematik mengalami perkembangan agar media Puzzle Bergambar layak untuk diuji cobakan.

3.2 Pembahasan

Pengembangan media dilakukan dalam beberapa tahap. Pada tahap awal peneliti memilih materi dengan berpedoman pada Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), Indikator dan buku Tema Cita-Citaku kelas IV. Setelah memilih materi yang akan dikembangkan dengan membuat desain media pembelajaran Puzzle Bergambar. Puzzle Bergambar yang telah di rancang atau di desain kemudian dicetak (Print). Selanjutnya dipotong dan ditempel yang selanjutnya di bentuk atau di rangkai sesuai teknik Puzzle yang digunakan. Media pembelajaran Puzzle Bergambar yang sudah selesai dirangkai kemudian dilakukan validasi oleh 3 validator yakni ahli materi yaitu dosen, ahli media yaitu dosen dan ahli Pembelajaran yaitu respon guru kelas IV.

Hasil penelitian ahli media, ahli materi dan ahli pembelajaran menunjukkan bahwa media Puzzle Bergambar sudah mengalami perbaikan sehingga media tersebut dinyatakan Valid atau Layak digunakan untuk siswa kelas IV SD berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh dari uji validasi. Dengan adanya media Puzzle Bergambar proses pembelajaran lebih efektif, lebih semangat dalam belajar dan sangat membantu dalam penyampaian materi dan media pembelajaran Puzzle Bergambar bersifat konkret atau nyata yang apat digunakan secara langsung.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan menggunakan tahapan-tahapan dengan model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D dengan langkah-langkah (1) Define (Pendefinisian), (2) Design (Perancangan) dan (3) Development (Pengembangan) telah menghasilkan suatu produk berupa media Puzzle Bergambar pada tema Cita-citaku materi daur hidup hewan. Di dalam media Puzzle Bergambar memiliki keunggulan yaitu selain menarik, siswa juga dapat memanfaatkan penggunaan media Puzzle Bergambar untuk interaktif seperti bagian-bagian yang menuntut peranan siswa dengan melibatkan siswa secara langsung menggunakan media Puzzle Bergambar.

Berdasarkan kelayakan media dari masukan para ahli media yaitu dosen, ahli materi yaitu dosen dan ahli pembelajaran yaitu respon guru kelas IV menunjukkan bahwa media Puzzle Bergambar sudah mengalami perbaikan. Dari data hasil validasi tersebut, maka pengembangan media Puzzle Bergambar materi daur hidup hewan yang di kembangkan peneliti dinyatakan Layak digunakan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran.

5. Daftar Pustaka

- Endang, Mulyatiningsih, (2015). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society)*, 2(1), 209-217.
- Harahap, S. R. A. K., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan Media Berbasis Power Point Untuk Penyajian Bagian-Bagian Tumbuhan Melalui CTL Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 128-137.
- Haryono, (2014), *Pengembangan Media Puzzle Pada Pembelajaran PKn Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hidayat & Siti Khayroiyah. (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal Math Education Nusantara*, Vol. 1 (1), 2018, 15-19.
- Hidayat, Sukmawarti, Suwanto. (2021). "The application of augmented reality in elementary school education". *Research, Society and Development*. v. 10, n. 3, ISSN 2525-3409 | DOI: <http://dx.doi.org/10.33448/rsd-v10i3.12823>.
- Hijjah, N., & Bahri, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerpen di Kelas V SD Negeri 064970 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 24-32.
- Kusuma. (2016). *Pengembangan Media Puzzle Berbasis Budaya Lokal Keberagaman Budaya Bangsa Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

- Marini, K., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Monopoli Tematik Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa Di SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 159-167.
- Nasution, T. F. Z., & Lestari, N. (2021). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Problem Based Learning (PBL) Pada Mata Pelajaran Kewarganegaraan Di Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 94-104.
- Rangkuti, D., Lubis, S. I., Salayan, M., Sari, D. E., & Mujib, A. (2022). Development of Learning Tools Assisted by Manipulative Teaching Aids Through Problem-Based Learning. *Development*, 5(2).
- Rusman, (2014). *Pembelajaran Terpadu Tematik (Teori, Praktik, dan Penilaian)* Bandung: Alfabeta.
- Santika, A., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan media gambar berseri untuk meningkatkan keterampilan berbahasa Indonesia di kelas 2 sd. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 83-96.
- Shoimin, Aris. (2017). *Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Sugiarti, Handayani. (2017). *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sukmawarti, Pulungan, Aprileni Julina. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika SD Bernuansa Rumah Adat Melayu. *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA*. 5 (1), 31-36. DOI: <https://doi.org/10.32696/jp2mipa.v5i1.534>
- Sukmawarti, Erica. (2021). *Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD*. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN AL-Washliyah Medan.
- Sukmawarti & Hidayat. (2020). *Implementasi worksheet berbasis budaya pada Matematika SD*. Makalah disajikan pada Seminar Hasil Penelitian 2020. UMN Al Washliyah. 28 April 2021.

Sukmawarti & Hidayat (2020). "Cultural-Based Alternative Assessment Development in Elementary School Mathematics" Proceedings of the First International. Conference on Science, Technology, Engineering and Industrial Revolution 2020. Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah Medan.

Triskawati, T., & Silalahi, B. R. (2021). Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(01), 55-67.