

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WARTO SUN RATU “WAYANG KARTON SUSUN RANGKA TUBUH” UNTUK MENINGKATKAN BERPIKIR KREATIF PADA MUATAN IPA KELAS V SDN PATI LOR 05**

Triyona Asmaraningtyas<sup>1</sup>, Yohana Setiawan<sup>1</sup>  
<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Kristen Satya Wacana  
[1292019001@student.uksw.edu](mailto:1292019001@student.uksw.edu), [yohana.setiawan@uksw.edu](mailto:yohana.setiawan@uksw.edu)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop Warto Sun Ratu learning media (Wayang Karton Susun Rangka Tubuh) to determine the level of practicality and effectiveness of the media to improve students' creative thinking skills in grade V elementary school science maple. This research uses the Sukmadinata model from the modified development steps of Borg and Gall and uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Develop, Implement & Evaluate). Warto Sun Ratu media development has obtained media validation test results with a percentage of 90% which can be said to be valid. While the results of the material validation test obtained a percentage result of 85% with a valid category. In addition, from grade 5 teachers obtained an assessment result of 94%. In the implementation of media, students show satisfactory enthusiasm from aspects of feelings, interest, attention, and involvement by obtaining a percentage score of 100%. From the results of the study, based on the results of Warto Sun Ratu's T media test in creative thinking skills obtained sig. (2-tailed) of 0.037 which means  $< 0.05$ . So it can be stated that  $H_0$  was rejected and  $H_a$  was accepted, which means that the use of Warto Sun Ratu media has increased creative thinking skills in the material of the human skeleton structure of science subjects Grade 5 elementary school.*

*Keywords: Creative Thinking Skills, Wayang, Science*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Warto Sun Ratu (Wayang Karton Susun Rangka Tubuh) guna mengetahui tingkat kepraktisan serta keefektivitasan media terhadap peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mapel IPA kelas V SD. Penelitian ini menggunakan model Sukmadinata dari hasil modifikasi langkah pengembangan *Borg and Gall* dan menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Develop, Implement & Evaluate*). Pengembangan media Warto Sun Ratu telah memperoleh hasil uji validasi media dengan presentase 90% yang dapat dikatakan sebagai valid. Sedangkan hasil uji validasi materi memperoleh hasil presentase 85% dengan kategori valid. Selain itu, dari guru kelas 5 memperoleh hasil penilaian 94%. Pada implementasi media, siswa menunjukkan antusias yang memuaskan dari aspek perasaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dengan memperoleh nilai presentase 100%. Dari hasil penelitian, berdasarkan dari hasil uji T media Warto Sun Ratu dalam keterampilan berpikir kreatif yang memperoleh sig. (*2-tailed*) sebesar 0,037 yang berarti  $< 0,05$ . Sehingga dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti penggunaan media Warto Sun Ratu terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam materi susunan kerangka manusia mata pelajaran IPA Kelas 5 SD.

Kata Kunci: Kemampuan Berpikir Kreatif, Wayang, IPA

## **A. Pendahuluan**

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan ilmu yang mempelajari fakta-fakta serta gejala-gejala alam yang tersusun secara sistematis dan saling berkaitan yang dihasilkan dari observasi dan eksperimen yang konsisten. Dengan mempelajari IPA, kita dapat mengetahui kebenaran, fakta dan gejala alam di sekitar kita sehingga mampu memberikan pengalaman serta pengetahuan yang relevan. Trowbridge dan Bybee berpendapat bahwa IPA atau *sains* adalah diagram dinamis dari hubungan yang mencakup 3 elemen yaitu "*the extant body of scientific knowledge, the values of science and the method and processes of science*" yang artinya sains merupakan produk dan proses, serta mengandung nilai-nilai (Purbosari, 2016 : 232).

Pelajaran IPA menjadi salah satu mata pelajaran di sekolah yang dapat memberikan peranan serta pengalaman bagi siswa. Sehingga diharapkan pembelajaran IPA di SD (Sekolah Dasar) menjadi wahana siswa untuk mempelajari dirinya sendiri dan alam sekitarnya (Nurdiansyah;

Amalia, 2018 : 4). Oleh karena itu, guru SD harus berusaha keras untuk menanamkan pemahaman dasar IPA kepada siswa agar pada tingkat selanjutnya (SMP dan SMA) siswa tertarik dan mengembangkan minat dalam belajar IPA.

Dalam pembelajaran IPA seharusnya mengoptimalkan keterampilan mengamati, mengelompokkan, mengukur, mengkomunikasikan, meramalkan, dan menyimpulkan. Selain itu siswa perlu memiliki kemampuan dalam memahami konsep IPA (Aen, 2020 : 100). Piaget mengatakan bahwa pengalaman langsung yang memegang peranan penting sebagai pendorong jalannya perkembangan kognitif siswa. Pengalaman langsung yang dialami oleh siswa sesuai dengan stabilitas dari hubungan metode dan objek dengan tingkat perkembangan kognitif siswa (Samatowa, 2016 : 5).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA merupakan ilmu yang mempelajari fakta-fakta serta gejala-gejala alam yang dapat memberikan pengalaman serta

pengetahuan yang relevan kepada siswa. Guru harus memiliki usaha untuk menanamkan pemahaman mengenai IPA kepada siswa agar siswa memiliki ketertarikan serta mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dengan menggunakan pengalaman langsung.

Menurut pendapat Boden seperti yang dikutip oleh Zubaidah (2017 : 78) mengemukakan bahwa berpikir kreatif adalah kemampuan untuk memunculkan ide-ide baru yang mengejutkan dan berharga dalam banyak hal. Keterampilan berpikir kreatif siswa yang berbeda satu sama lain memerlukan kondisi belajar yang melibatkan pengalaman belajar, agar potensi berpikir kreatif dapat berkembang (Zubaidah, 2017 : 78).

Treffinger, Young, dan Selby berpendapat bahwa ada 5 indikator kemampuan berpikir kreatif, yaitu : (1) kelancaran/kefasihan : keterampilan dalam memunculkan ide, cara, saran, pertanyaan, dan jawaban alternatif dengan lancar; (2) fleksibilitas/keluwesannya : keterampilan untuk menghasilkan berbagai ide, jawaban, atau

pertanyaan dari sudut pandang yang berbeda dengan mengubah cara berpikir dan pendekatan yang digunakan; (3) orisinalitas/keasliannya : kemampuan untuk menemukan cara, atau ide untuk menyelesaikan masalah atau membuat kombinasi bagian atau elemen yang tidak biasa dan unik yang tidak terpikirkan oleh orang lain; (4) elaborasi/keterinciannya : keterampilan mengembangkan, meningkatkan, mendeskripsikan atau menentukan detail objek, ide, produk, atau situasi untuk membuatnya lebih menarik; dan (5) pemikiran metaforisnya : keterampilan untuk menggunakan perbandingan atau analogi untuk membuat koneksi baru (Mahanal, 2019 : 62-64).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di lapangan, proses pembelajaran masih menerapkan cara yang lama yaitu siswa duduk diam dan hanya mendengarkan guru menyampaikan materi pembelajaran atau disebut metode ceramah. Dikarenakan hal tersebut, siswa menjadi tidak fokus serta tidak tertarik dengan apa yang disampaikan oleh guru dan asik mengobrol dengan teman

sebangkunya. Oleh sebab itu, perlu adanya media pembelajaran untuk membantu guru menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan dan menarik minat belajar siswa. Media pembelajaran yang digunakan yang mampu membantu siswa untuk mampu berpikir kreatif.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Suryani dkk, 2018). Media memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan siswa memiliki ketertarikan untuk belajar sehingga siswa memiliki kemampuan berpikir kreatif.

Memiliki media bukanlah keharusan tetapi sebagai pelengkap agar kegiatan belajar mengajar semakin berkualitas. Penentuan media belajar yang akan digunakan sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Diharapkan guru dapat menentukan media belajar yang sesuai dengan keadaan siswa dan materi pelajaran agar

tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Aen, 2020 : 103).

Arsyad mengelompokkan jenis media pembelajaran menjadi 2, yaitu media tradisional (visualisasi diam yang diproyeksikan, visualisasi yang tak diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis, cetak, permainan, realita) dan media teknologi mutakhir (media berbasis telekomunikasi dan media berbasis mikroprosesor) (Samatowa, 2016: 47).

Menurut pendapat Herry mengungkapkan bahwa media visual adalah media yang hanya bisa diamati dengan memakai indera penglihatan yang terdiri dari media yang dapat diproyeksikan (*projekted visual*) dan media yang tidak dapat diproyeksikan (*non projekted visual*) (Aen, 2020 : 100-101). Dengan adanya media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, selain itu mampu menumbuhkan minat belajar siswa serta mampu memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata siswa.

Agar menjadi efektif, media visual sebaiknya ditempatkan pada

konteks yang bermakna dan siswa dapat berinteraksi dengan visual untuk meyakinkan terjadinya proses informasi (Mumtahanah, 2014 : 94). perlu adanya 6 hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media visual yaitu : (1) Media yang ditentukan hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran ; (2) Mempertimbangkan aspek materi dalam pemilihan media; (3) Memperhatikan kesesuaian kondisi siswa dalam memilih media yang sesuai; (4) Ketersedian media di sekolah; (5) Media yang dipilih seharusnya mampu menjelaskan maksud dari yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat agar tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal; (6) Biaya yang digunakan harus seimbang dengan hasil yang dicapai (Aen, 2020 : 103).

Dengan memperhatikan kriteria dalam memilih media belajar, guru dapat menentukan media mana yang tepat untuk membantu mempermudah dalam menyampaikan materi. Ada baiknya jika dalam menyediakan media tidak mempersulit guru, namun harus yang mempermudah

guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Wayang merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu untuk mengembangkan kreatifitas dalam berpikir dan dapat membangkitkan minat belajar siswa. Wayang dapat menjadi sarana pembelajaran yang spesifik karena setiap topik materi yang diajarkan dapat menggambarkan suatu pengalaman dan objek (Priyono dkk, 2015 : 4).

WARTO SUN RATU (Wayang Karton Susun Rangka Tubuh) merupakan salah satu media pembelajaran yang ditawarkan dalam menyampaikan materi pembelajaran. Wayang dipilih sebagai media pembelajaran karena wayang merupakan media yang menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media wayang juga mampu menjadi media yang edukatif dan efektif dengan dikemas semenarik mungkin agar mampu menumbuhkan minat belajar siswa (Oktavianti dkk, 2014).

Adapun kelebihan dari media wayang, antara lain: meningkatkan keterampilan menyimak; efisien terhadap waktu, tempat, biaya, dan persiapan; dapat mengembangkan

imajinasi; aktivitas belajar dalam suasana gembira; penggunaan wayang yang sesuai langsung mengenai sasaran dan dapat mengembangkan ide; media yang mudah dibuat, murah dan praktis; bentuknya unik dan menarik; mudah dalam penggunaannya; serta mengasah kreativitas guru dan siswa; dapat digunakan dalam kegiatan individu maupun berkelompok (Sumaryanti et al., 2018 : 3). Sehingga hal ini menjadi sebuah perhatian dalam pembuatan media WARTO SUN RATU (Wayang Karton Susun Rangka Tubuh).

Media WARTO SUN RATU (Wayang Karton Susun Rangka Tubuh) dibuat dari kertas karton yang mudah ditemukan dan mudah digunakan, dan pada bagian badan serta tangan diberi tongkat bambu sebagai pegangan. Gambar wayang pada kertas karton dapat dicetak disesuaikan dengan kebutuhan materi pembelajaran. Dalam penggunaan media wayang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif serta menarik minat belajar siswa. Peneliti mengadakan penelitian ini dengan judul "Pengembangan Media

Pembelajaran Warto Sun Ratu "Wayang Karton Susun Rangka Tubuh" Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif Pada Muatan IPA Kelas V SDN Pati Lor 05".

## **B. Metode Penelitian**

Prosedur penelitian dan pengembangan ini mengacu pada pengembangan model Sukmadinata dari hasil modifikasi langkah pengembangan *Borg and Gall* menjadi 3 langkah pokok mencakup: (1) tahap Studi Pendahuluan; (2) tahap Desain dan Pengembangan; (3) tahap pengujian (Mawardi, 2021 : 9). Selain itu, penelitian ini juga mengacu pada model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement & Evaluate)*.

Peneliti menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai alat pengumpulan data. Pengumpulan data media wayang, peneliti menggunakan lembar validasi, angket siswa, serta tes evaluasi siswa. Lembar validasi digunakan untuk memperoleh ketepatan media pembelajaran yang sesuai dengan penilaian ahli media dan materi, serta guru. Angket siswa digunakan untuk

mendapatkan data mengenai efektivitas media wayang. Tes evaluasi siswa digunakan untuk mengamati prestasi siswa apakah sejalan dengan target penilaian mengenai materi rangka tubuh manusia kelas V SDN Pati Lor 05.

Validasi media dilakukan untuk memperoleh ketepatan pada media pembelajaran agar sesuai dengan penilaian ahli materi dan ahli media, bahkan dari pengguna media yaitu guru. Menurut pendapat Arifin, skor penilaian validasi yang digunakan mengacu pada skala *likert* (Nugroho & Wahyuni, 2021 : 5). Skala *likert* akan berguna bila peneliti melakukan pengukuran secara keseluruhan tentang suatu topik, pendapat atau pengalaman (Sugiyono, 2019 : 165)

1. Validasi ahli media, ahli materi, dan guru

Teknik pengumpulan data pada penelitian adalah validasi pakar media, pakar materi dan praktisi. Validasi ditunjukkan untuk menilai kelayakan media dan materi oleh validator. Selain oleh validator materi dan media, penilaian praktisi juga diperlukan. Sebelum media di

turunkan kepada siswa, peneliti mengajukan kepada guru terlebih dahulu untuk dinilai. Setelah media tervalidasi, selanjutnya media akan diimplementasikan kepada siswa kelas 5.

2. Tes dan Non-tes

Teknik pengumpulan data adalah cara untuk mengumpulkan data-data penunjang dalam penelitian. Terdapat 2 teknik pengumpulan data, yaitu tes dan non tes.

Tes digunakan untuk mengukur pengetahuan siswa setelah mendapatkan pengetahuan. Pada teknik tes, peneliti akan memberikan *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (sesudah diberi perlakuan). Siswa kelas 5 akan diberi 10 soal uraian untuk memperoleh data terkait mengenai keterampilan berpikir kreatif siswa.

Sedangkan non-tes digunakan untuk menilai hasil dan proses belajar siswa menggunakan media. Peneliti akan memberikan kuesioner

kepada siswa untuk menilai keefektivitas media.

Analisis data pada penelitian dan pengembangan media Wartu Sun Ratu menggunakan uji analisis statistik yang terdiri dari uji normalitas, uji homogenitas, dan uji T atau uji rata-rata. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teknik deskriptif kualitatif merupakan proses menganalisis, menggambarkan dan meringkas kejadian dari data wawancara dan observasi (Ferania, 2022 : 29).

### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan pengembangan media Wartu Sun Ratu pada pembelajaran IPA kelas 5 SD yang telah melalui tahap proses validasi media, validasi materi, respon guru serta siswa, dan uji coba terbatas serta uji coba luas.

#### Hasil

Media Wartu Sun Ratu yang telah mendapatkan persetujuan dari dosen pembimbing mengenai media Wartu Sun Ratu, selanjutnya media akan dinilai oleh para ahli yaitu validasi ahli media dan validasi ahli materi.

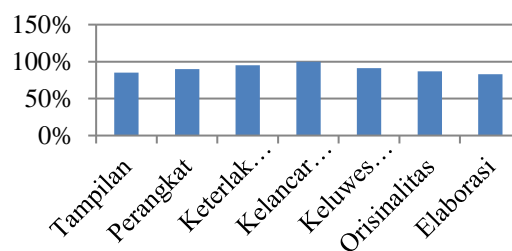
**Tabel 1 Kriteria Penilaian**

%	Tingkat Kevalidan
76%	Valid

100%	
50% - 76%	Cukup Valid
25% - 49%	Kurang Valid (revisi)
0% - 24%	Tidak Valid (revisi)

Berikut merupakan hasil dari validasi ahli media dan validasi ahli materi:

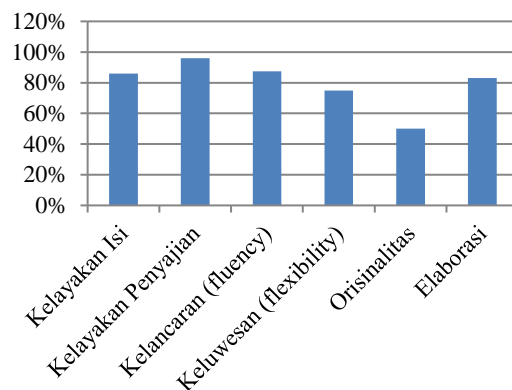
**Data Validasi Ahli Media**



**Gambar 1 Hasil Validasi Ahli Media**

Berdasarkan penilaian ahli media di atas, dapat disimpulkan bahwa media Wartu Sun Ratu memiliki nilai rata-rata 90%, sehingga media termasuk dalam kriteria “valid”.

**Data Validasi Ahli Materi**



**Gambar 2 Hasil Validasi Ahli Materi**



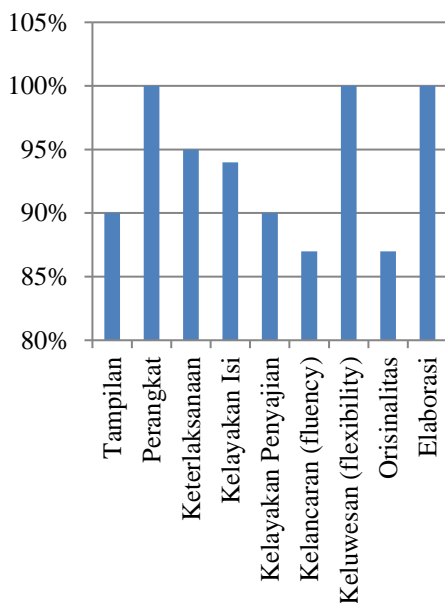
Berdasarkan penilaian ahli materi di atas, dapat disimpulkan bahwa media Wartu Sun Ratu memiliki nilai rata-rata 85%, sehingga media termasuk dalam kriteria “valid”.

Setelah mendapatkan validasi oleh para ahli, selanjutnya yaitu implementasi media kepada praktisi. Peneliti mengajukan penilaian kepada guru kelas 5 dan siswa kelas 5. Berikut merupakan penilaian dari gurudan siswa:

**Gambar 3 Hasil Penilaian Guru**

Berdasarkan

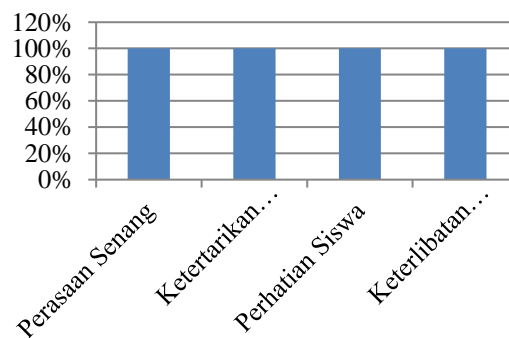
**Data Penilaian Guru**



penilaian dari guru di atas, dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata

media Wartu Sun Ratu yaitu 94%, sehingga media dapat masuk dalam kriteria “valid”.

**Uji Praktis**



**Gambar 4 Hasil Uji Praktis**

Selanjutnya disajikan hasil dari uji praktis media Wartu Sun Ratu oleh siswa diperoleh nilai 100%.

**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas**

**Tests of Normality**

		Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>		
		Statistic	df	Sig.
Kelas				
Berpikir Kreatif	Pretest	.256	30	.150
	Posttest	.267	30	.185

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai signifikan hasil *pretest* dan *posttest* pada *Kolmogorov-Smirnov* lebih dari 0,05, maka dapat dikategorikan sebagai berdistribusi normal.

**Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas**

Test of Homogeneity of Variance				
		Levene Statistic	df1	df2
BerpikirKreatif	Based on Mean	1.009	1	58
	Based on Median	1.238	1	58
	Based on Median and with adjusted df	1.238	1	52.369
	Based on trimmed mean	.894	1	58

Berdasarkan hasil tabel diatas dapat diketahui bahwa kemampuan berpikir kreatif anak menunjukkan signifikan  $> 0,05$ , yang berarti bahwa nilai *posttest* memiliki varian yang sama/homogen. Hal ini dapat dilihat dari *Based on Mean* menunjukkan signifikan 0,319 ; *Based on Median* menunjukkan signifikan 0,27 ; *Based on Median and with adjusted df* menunjukkan signifikan 0,271 ; *Based on trimmed mean* menunjukkan signifikan 0,348.

**Tabel 4 Hasil Uji T**

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances				t-test for Equality of Means				
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Berpikir Kreatif	Equal variances assumed	1.009	.319	12.314	58	.037	27.33333	2.21975	31.77664	22.89003
	Equal variances not assumed			12.314	51.942	.037	27.33333	2.21975	31.78770	22.87896

Berdasarkan hasil tabel uji T diatas, maka dapat diperoleh nilai t sebesar 12,314. Hasil yang diperoleh dari uji T menggunakan asumsi *t-test for Equality of Means* dengan *sig (2-tailed)* yaitu  $0,037 < 0,05$  maka disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.

#### D. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan media Waro Sun Ratu (Wayang Karton Susun Rangka Tubuh) menggunakan pendekatan menurut Sukmadinata yang didampingi dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Develop, Implement & Evaluate)*. Pengembangan media Waro Sun Ratu (Wayang Karton Susun Rangka Tubuh) diawali dengan tahap analisis kebutuhan dan analisis materi yang akan dikembangkan dalam media wayang. Selanjutnya peneliti menyusun desain wayang dengan memperhatikan saran masukan dari dosen pembimbing, menentukan gambar dan warna, ukuran, font, serta desain agar sesuai dan menarik. Peneliti menggunakan aplikasi **ibisPaint X ver.10.10** dan *touch screen pen* serta menggunakan *Microsoft*

Word sebagai pendukung tambahan. Media wayang berukuran 40 cm x 20 cm, dan kartu pengetahuan serta kartu soal dengan ukuran 5,5 cm x 8,5 cm. Terdapat 14 wayang tulang dengan warna yang berbeda dan menarik. Untuk kartu pengetahuan terdapat 30 kartu dan kartu soal terdapat 24 kartu. Terdapat lembar petunjuk penggunaan media Wardo Sun Ratu dengan ukuran 15 cm x 20 cm. Selain itu terdapat lembar kunci jawaban dengan ukuran 15 cm x 20 cm. Media Wardo Sun Ratu difokuskan pada siswa kelas 5 dengan materi kerangka tubuh manusia. Media Wardo Sun Ratu dapat dicetak sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran.

Pengembangan media Wardo Sun Ratu (Wayang Karton Susun Rangka Tubuh) telah memperoleh hasil uji validasi media dengan presentase 90% yang dapat dikatakan sebagai valid. Sedangkan hasil uji validasi materi memperoleh hasil presentase 85% dengan kategori valid. Pada implementasi media Wardo Sun Ratu (Wayang Karton Susun Rangka Tubuh) pada materi kerangka tubuh manusia, siswa

menunjukkan antusias yang memuaskan dari aspek perasaan, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan dengan memperoleh nilai presentase 100%. Kesimpulan dari penelitian ini berdasarkan dari hasil uji T media Wardo Sun Ratu dalam keterampilan berpikir kreatif yang memperoleh sig. (*2-tailed*) sebesar 0,037 yang berarti  $< 0,05$ . Sehingga dapat dinyatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti penggunaan media Wardo Sun Ratu terdapat peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam materi susunan kerangka manusia mata pelajaran IPA Kelas 5 SD.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aen, R. (2020). Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Siswa SD Menggunakan Media Visual Berupa Media Gambar Dalam Pembelajaran IPA. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 3(3), 99–103.  
<https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/collase/article/view/4273>
- Ferania, M. (2022).

- PENGEMBANGAN MEDIA KOMPAS (KOMIK IPA SD) PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR. *Pendidikan*, 8.5.2017, 2003–2005. na.v6i2.4261
- Mahanal, S. (2019). Asesmen Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 3(2), 51. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v3i2.128>
- Mawardi. (2021). *Penelitian Dan Pengembangan ( Research and Development ) Pengertian R & D*. 1–27.
- Mumtahanah, N. (2014). Penggunaan Media Visual Dalam Pembelajaran PAI. *AL HIKMAH Jurnal Studi Keislaman*, 4(1), 91–104.
- Nugroho, A. S., & Wahyuni, W. (2021). Pengembangan Media Wayang Berbasis Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 1–15. <https://doi.org/10.31602/muallimu>
- Nurdiansyah, & Amalia, F. (2018). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. *Jurnal Pendidikan*, 1, 1–8.
- Oktavianti, R., & Wiyanto, A. (2014). Pengembangan Media GAYANGHETUM (Gambar Wayang Hewan dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), 65–70. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v1i1.865>
- Priyono, W., Desak, E. S., Arista, N., & Dewi, R. (2015). Pengaruh Metode Wayang Kulit Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Daerah Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(2), 1–12.
- Purbosari, P. M. (2016). Pembelajaran Berbasis Proyek Membuat Ensiklopedia Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Untuk Meningkatkan Academic Skill Pada Mahasiswa. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 231.

- <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p231-238>
- Samatowa, U. (2016). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar* (T. Indeks (ed.); Cetakan II). Indeks.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)* (S. Y. Suryandari (ed.); Cetakan ke). ALFABETA.
- Sumaryanti, E., Sabri, T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Tanjungpura, U. (2018). Penggunaan Media Wayang Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 1–9. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/24351>
- Suryani, N., Setiawan, A., & Aditin, P. (2018). *Media pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (P. Latifah (ed.); Cetakan 1). PT REMAJA ROSDAKARYA. <https://doi.org/978-602-446-221-5>
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan Abad Ke-21: Keterampilan Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan: Isu-Isu Strategis Pembelajaran* MIPA Abad 21, 2(2), 1–17.
- Zubaidah, S. (2017). Pembelajaran Kontekstual Berbasis Pemecahan Masalah untuk Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Seminar Nasional Universitas Muhammadiyah Makassar, June*, 1–17.