
PENGEMBANGAN MEDIA KARTU BERGAMBAR BERBASIS BUDAYA LOKAL PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA INDAHNYA KERAGAMAN DI NEGERIKU

Oleh

Yuna Chairuna Pulungan¹, Nurmairina²

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

Email: ¹yunachairunapulungan@umnaw.ac.id, ²nurmairina@umnaw.ac.id

Article History:

Received: 22-06-2024

Revised: 13-07-2024

Accepted: 23-07-2024

Keywords:

Development, Picture Cards, Thematic, The Beauty of Diversity in My Country.

Abstract: This research aims to develop picture card media based on local wisdom that is suitable for use in thematic learning on the theme "The Beauty of Diversity in My Country" in class IV elementary school. This research is development research (Research and Development) using the ADDIE development procedure which consists of 5 stages. The test subjects in this research were media experts, material experts, learning experts and student responses. The object of this research is picture card media based on local wisdom in thematic learning with the theme "The Beauty of Diversity in My Country" which is suitable for use in the learning process in class V. The instrument used to collect data is a validation questionnaire given to several expert validators, namely validators. media expert, material expert validator and learning expert validator. The total score obtained from validation by media experts was 97.6, from validation by material experts, namely 85.4, from learning experts it was 96.6 and from student responses a score was obtained of 94.2. The average score from the experts' assessments is 93.45. From this score, it can be said that the picture card media based on local wisdom that was developed is "very suitable" for use in the thematic learning process in class IV of SD Negeri 112137 Rantau Utara

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran memiliki peranan penting di dalam dunia pendidikan. Pembelajaran yang bermutu akan dapat meningkatkan mutu dari pendidikan. Menurut Sukmawarti dkk (2022:202) Pembelajaran diperlukan dalam rangka mempersiapkan siswa menghadapi era revolusi industri 4.0 yang menuntut keterampilan abad 21, yakni berpikir kreatif, berpikir kritis, berkomunikasi, dan berkolaborasi. Menurut Karina & Sujarwo (2023:130) pembelajaran abad-21 ini berpusat pada proses perkembangan khususnya di Era Revolusi 4.0 yang mengutamakan pengaplikasian dalam aktivitas pembelajaran.

Menurut Govin & Dwi, D.F (2023:719) Tokoh penting dalam pencapaian dan pengendalian tujuan dari pembelajaran adalah seorang pendidik. Untuk dapat mencapai tujuan dari pembelajaran, maka guru dituntut dapat melakukan proses pembelajaran dengan sangat baik dan lancar. Guru dituntut dapat mengatasi segala hambatan yang ditemukan dalam proses pembelajaran. Menurut Hidayat dan Khayroiyyah (2018) untuk mengurangi munculnya hambatan belajar, maka guru perlu mempersiapkan perangkat pembelajaran

yang tepat. Inovasi-Inovasi pembelajaran yang menuntut tenaga pendidik maupun peserta didik untuk berfikir kreatif serta mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman untuk menghasilkan peserta didik yang aktif, kreatif, inovatif dan tentunya berakhlak mulia (Sukmawarti dkk., 2021).

Salah satu faktor yang sangat penting dalam mempengaruhi proses belajar siswa di SD/MI adalah kehadiran media pembelajaran. Menurut Dasopang, S & Darwis, U (2023:323) Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk berinteraksi dengan siswa, media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi dan mempermudah siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Sedangkan menurut Fitri, N.Y & Sukmawarti (2022:184) media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar.

Menurut Sinta, S. & Hasanah (2023:353) kemampuan yang harus dimiliki seorang guru sekolah dasar salah satunya adalah mempunyai kemampuan untuk menyusun dan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal-hal baru dalam materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah untuk dipahami. Penggunaan media pembelajaran berperan vital dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran, baik guru maupun siswa dapat lebih memaksimalkan proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di kelas IV SDN 25 Rantau Utara, peneliti menemukan permasalahan pada pembelajaran tematik di kelas IV. Kesulitan yang dihadapi siswa terletak pada tema Indahnnya Keragaman di Negeriku yang masih cukup sulit untuk dipahami oleh siswa karena cakupan materi yang cukup luas. Hal ini berdampak pada minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, sumber belajar masih terbatas, yaitu hanya buku guru dan buku siswa yang ada di sekolah tanpa sumber belajar pendukung yang lain. Belum banyak tersedia media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa dan tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar masih rendah sehingga pembelajaran menjadi kurang optimal. Senada dengan hasil temuan observasi, Guru kelas IV juga menuturkan bahwa hasil belajar tematik siswa masih berada pada kategori rendah dan kurang memuaskan. Banyak siswa yang kesulitan untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan.

Dari temuan pada saat observasi, peneliti berasumsi dibutuhkan adanya solusi untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan. Menurut Silvani N & Silalahi B.R (2023:34) dalam menerapkan kurikulum 2013 Sekolah Dasar hendaknya menyiapkan berbagai sumber ajar, menerapkan model pembelajaran yang tepat dan menyiapkan pendukung pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan pada proses pembelajaran, yaitu media kartu bergambar. Menurut Sandya & Chical (2016) Kartu bergambar adalah media termudah yang dapat dipelajari siapapun dan di manapun. Media kartu bergambar merupakan bahan cetak yang digunakan untuk belajar.

Peneliti menilai bahwa media kartu bergambar sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV. Siswa kelas IV berada pada rentang usia 9-11 tahun, di mana pada usia ini anak cenderung masih sangat suka bermain-main. Selain itu pada usia ini juga anak-anak masih sangat menyukai melihat gambar-gambar, terlebih gambar-gambar kartun. Konsep kearifan

lokal juga dinilai sesuai untuk diterapkan pada kartu bergambar yang dikembangkan, karena dapat menanamkan nilai-nilai kebudayaan sekitar pada peserta didik. Sumatera Utara merupakan salah satu provinsi dengan kearifan lokal yang beragam. Oleh karena itu peneliti akan mengembangkan media kartu bergambar berbasis budaya lokal pada pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman di Negeriku. Menurut Hasanah F, & Nurmainina (2023:232) Untuk meningkatkan wawasan dan pengalaman siswa yang sesuai dengan daerah tempat tinggal siswa, maka pembelajaran tematik dapat diintegrasikan dengan nilai-nilai kearifan lokal daerah siswa. Menurut Wigunani I & Nurmainina (2023:81) Pendidikan yang berkualitas adalah pendidikan yang mampu mengangkat nilai-nilai kearifan lokal yang dapat membantu siswa dalam mengembangkan proses pengembangan diri untuk memperkuat identitas dan jati diri kebangsaan yang telah dimiliki.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media kartu bergambar berbasis budaya lokal pada pembelajaran tematik tema indahnya keragaman di negeriku di kelas IV SD?
2. Bagaimana kelayakan media kartu bergambar berbasis budaya lokal pada pembelajaran tematik tema indahnya keragaman di negeriku di kelas IV SD?

Adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui pengembangan media kartu bergambar berbasis budaya lokal pada pembelajaran tematik tema indahnya keragaman di negeriku di kelas IV SD.
2. Untuk mengetahui kelayakan media kartu bergambar berbasis budaya lokal pada pembelajaran tematik tema indahnya keragaman di negeriku di kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain penelitian *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2017: 407) metode *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini dirancang dengan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE terdiri atas lima langkah pengembangan, yaitu: (1) analisis (*analysis*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*) (Tegeh, 2014:42).

Pada penelitian ini, yang menjadi subjek penelitian yaitu validator yang terdiri dari telaah ahli materi, ahli media dan respon guru. Adapun objek dalam penelitian ini adalah media kartu bergambar berbasis budaya lokal yang layak digunakan pada pembelajaran tematik tema Indahnya Keragaman di Negeriku.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian pengembangan media kartu bergambar berbasis budaya lokal pada pembelajaran tematik tema Indahnya Keragaman di Negeriku, yaitu angket validasi.

Instrumen penilaian validasi produk berbentuk angket yang berisikan butir pertanyaan dan skor pilihan.. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$p = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = Nilai Akhir

F = Rata-rata skor

N = Skor maksimal

Kriteria skor penilaian yang dilakukan oleh validator ahli pada angket validasi terhadap media yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Skor Penilaian

Nilai	Kriteria
5	Sangat Layak
4	Layak
3	Cukup Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

Adapun kriteria skor penilaian kelayakan media yang dikembangkan menggunakan kategori penilaian sebagai berikut ini:

Tabel 2. Kriteria Penilaian

Nilai	Kriteria
81 - 100	Sangat Layak
61 - 80	Layak
41 - 60	Cukup Layak
21 - 40	Kurang Layak
0 - 20	Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi). Tahap-tahap dari prosedur pengembangan ADDIE yang dilakukan pada penelitian ini, dijelaskan, sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi di SD Negeri 25 Rantau Utara.

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Dari analisis ini diketahui bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran, khususnya pembelajaran tematik tema "Indahnya Keragaman di Negeriku". Dari temuan ini peneliti berasumsi bahwa siswa kelas IV SD Negeri 25 Rantau Utara membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan memahami materi pelajaran yang diberikan.

b. Analisis Kebutuhan Media

Dari analisis ini diketahui bahwa siswa kelas IV yang berada pada rentang usia 9-11 tahun, di mana pada usia ini anak cenderung masih sangat suka bermain-main. Selain itu pada usia ini juga anak-anak masih sangat menyukai melihat gambar-gambar, terlebih gambar-gambar kartun. Dari temuan tersebut peneliti berasumsi bahwa media kartu bergambar berbasis kearifan lokal sesuai untuk diberikan kepada siswa. Hal ini karena kartu bergambar berbasis kearifan lokal akan menyajikan gambar-gambar kartun tentang kebudayaan berbasis kearifan lokal daerah tempat tinggal siswa, sehingga siswa dapat lebih mudah dalam menyerap dan memahami materi

yang diberikan.

c. Analisis Kurikulum

Dari analisis ini diketahui bahwa SD Negeri 25 Rantau Utara masih menggunakan kurikulum 2013 (K13) dengan memberikan pembelajaran tematik pada siswa kelas IV. Dari temuan ini peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran kartu bergambar berbasis kearifan local pada pembelajaran tematik tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” di kelas IV SD.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini peneliti mulai merancang, baik isi maupun desain dari kartu bergambar berbasis kearifan lokal yang dikembangkan.

a. Menyusun Materi

Peneliti membangun materi mengenai kebudayaan yang terdapat di Provinsi Sumatera Utara, seperti kebudayaan dari suku Batak, Melayu, hingga suku Nias. Peneliti menyusun materi tentang rumah adat, pakaian adat, hingga tarian khas dari suku-suku tersebut. Materi didapat dari beberapa sumber di situs internet.

b. Desain Media

Desain media dibuat menggunakan *software Adobe Photoshop CS 3*. Peneliti memilih menggunakan *software* ini karena sudah tersedia pada perangkat laptop peneliti. Selain itu *software* ini mudah untuk digunakan dalam menggabungkan gambar maupun teks materi.



Gambar 1. Desain Media

c. Membuat Kartu Bergambar

Pada tahap ini peneliti menggunakan beberapa alat dan bahan, seperti:

- a. Gunting
- b. Karton Padi
- c. Pisau Cutter
- d. Kertas Sticker
- e. Penggaris

Adapun cara membuat kartu bergambar berbasis kearifan lokal yang dikembangkan, yaitu:

- Pertama peneliti memotong karton padi menggunakan pisau cutter dengan ukuran 10 x 14cm.

- Selanjutnya peneliti mencetak hasil desain kartu dan mengguntingnya sesuai dengan ukuran karton padi yang telah dipotong.
- Terakhir peneliti menempelkan cetakan hasil desain yang telah dicetak menggunakan kertas sticker pada karton padi.



Gambar 2. Media Kartu Bergambar Berbasis Kearifan Lokal

3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, media kartu bergambar berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan dibawa kepada beberapa validator ahli untuk dinilai kelayakannya. Adapun validasi yang dilakukan, antara lain:

a. Validasi Ahli Media

Validator ahli media merupakan seorang dosen dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Bapak Muhammad Zulkifli Hasibuan, M.Si. Hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Pernyataan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Rekayasa Media	Kemudahan bahan	1	2	3	4	5
		Media kartu bergambar mudah digunakan					√
		Ukuran media kartu bergambar sesuai dengan ukuran standar kartu					√
		Kemenerikan media					√
		Gambar yang ditampilkan pada media kartu bergambar jelas					√
		Tingkat keawetan media				√	
2	Komunikasi Visual	Bahasa mudah dipahami					√
		Kreatif dan inovatif					√
		Kesesuaian gambar yang mendukung materi					√

	Pemilihan jenis dan ukuran huruf yang digunakan					√
Total Skor		44				
Rata-rata Skor		4,88				

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{4,88}{5} \times 100$$

$$= 97,6$$

Dari hasil tersebut didapatkan skor kelayakan sebesar 97,6. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor kelayakan produk, dapat dikatakan bahwa media kartu bergambar bergambar berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV SD.

b. Validasi Ahli Materi

Validator ahli materi merupakan seorang dosen dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan, yaitu Bapak Saiful Bahri, S.Pd., M.Si. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Pernyataan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Materi	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					√
		Kesesuaian materi dengan indicator pembelajaran				√	
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran				√	
		Kesesuaian media terhadap isi pembelajaran					√
		Materi yang disampaikan mudah dipahami					√
		Materi yang termuat pada media mendorong rasa ingin tahu siswa terhadap budaya lokal disekitarnya				√	
		Materi yang termuat dapat menambah pengetahuan dan wawasan siswa tentang budaya lokal yang ada disekitarnya				√	
2	Media	Media yang dikembangkan sesuai dengan materi				√	
		Media mudah digunakan dalam proses pembelajaran				√	
		Media dapat menambah rasa ingin tahu siswa				√	
		Media tampak jelas dan mudah dipahami				√	
Total Skor		47					

Rata-rata Skor	4,27
-----------------------	-------------

$$\begin{aligned} \text{Skor Kelayakan} &= \frac{4,27}{5} \times 100 \\ &= 85,4 \end{aligned}$$

Dari hasil tersebut didapatkan skor kelayakan sebesar 85,4. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor kelayakan produk, dapat dikatakan bahwa materi pada media kartu bergambar bergambar berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV SD.

c. Validasi Ahli Pembelajaran

Validator ahli pembelajaran merupakan seorang Guru SD Negeri 25 Rantau Utara, yaitu Ibu Rezki Damayani Lubis, S.Pd.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran

No	Aspek	Pernyataan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Media	Tampilan media menarik					√
		Media dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu				√	
		Media menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami					√
2	Materi	Media kartu bergambar memudahkan siswa dalam belajar					√
		Penggunaan media sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dicapai				√	
		Penyajian gambar pada media jelas dan mudah dipahami					√
		Penyajian gambar pada media sesuai dengan materi					√
3	Pembelajaran	Media dapat digunakan sebagai penyalur pesan					√
		Media dapat digunakan sebagai penyampai materi pembelajaran					√
		Media dapat menciptakan proses pembelajaran yang interaktif					√
		Media dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran					√
		Media dapat mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran					√
Total Skor			58				
Rata-rata Skor			4,83				

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{4,83}{5} \times 100$$

= 96,6

Dari hasil tersebut didapatkan skor kelayakan sebesar 96,6. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor kelayakan produk, dapat dikatakan bahwa media kartu bergambar bergambar berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran di kelas IV SD.

4. Penerapan (*Implementation*)

Tahap ini dilakukan untuk menerapkan media kartu bergambar berbasis kearifan lokal pembelajaran tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” yang dikembangkan pada proses pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri 25 Rantau Utara.

Tabel 6. Hasil Respon Siswa

No	Aspek	Pernyataan	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Menarik	Media kartu bergambar berbasis budaya lokal menarik perhatian siswa					√
		Proses pembelajaran menggunakan media kartu bergambar berbasis budaya lokal menambah rasa ingin tahu siswa					√
		Proses pembelajaran menggunakan media kartu bergambar berbasis budaya lokal meningkatkan minat belajar siswa					√
		Proses pembelajaran menggunakan media kartu bergambar berbasis budaya lokal menyenangkan bagi siswa					√
2	Manfaat	Belajar menggunakan media kartu bergambar membuat siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran				√	
		Belajar menggunakan media kartu bergambar dapat merubah cara pandang siswa terhadap materi pembelajaran					√
		Media kartu bergambar merubah cara belajar siswa menjadi lebih nyata				√	
Total Skor			33				
Rata-rata Skor			4,71				

$$\text{Skor Kelayakan} = \frac{4,71}{5} \times 100$$

= 94,2

Dari hasil tersebut didapatkan skor kelayakan sebesar 94,2. Menyesuaikan dengan tabel kriteria skor kelayakan produk, dapat dikatakan bahwa media kartu bergambar bergambar berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses

pembelajaran di kelas IV SD.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Hasil evaluasi terhadap media kartu bergambar bergambar berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 7. Hasil Evaluasi

Validator	Hasil Validasi			
	Total Skor	Rata-rata	Skor Kelayakan	Kategori
Ahli Media	44	4,88	97,6	Sangat Layak
Ahli Materi	47	4,27	85,4	Sangat Layak
Ahli Pembelajaran	58	4,83	96,6	Sangat Layak
Respon Siswa	33	4,71	94,2	Sangat Layak
Rata-Rata		88,47		Sangat Layak

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan prosedur ADDIE yang dilakukan dari tahap Analisis (*Analysis*) sampai pada tahap Evaluasi (*Evaluation*), peneliti menyimpulkan beberapa hal, antar lain:

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah sebuah media kartu bergambar berbasis kearifan lokal. Media kartu bergambar berbasis kearifan lokal yang dikembangkan digunakan untuk membantu kelancaran proses pembelajaran tematik tema “Indahnya Keragaman di Negeriku” di kelas IV SD Negeri 25 Rantau Utara.
2. Total skor yang didapatkan dari validasi ahli media, yaitu 97,6, dari validasi ahli materi, yaitu 85,4, dari ahli pembelajaran sebesar 96,6 dan dari respon siswa didapatkan skor sebesar 94,2. Rata-rata skor dari penilaian para ahli, yaitu 93,45. Dari skor tersebut dapat dikatakan bahwa media kartu bergambar berbasis kearifan lokal yang dikembangkan “Sangat Layak” untuk digunakan pada proses pembelajaran tematik di kelas IV SD Negeri 25 Rantau Utara.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Govin & Dara Fitrah Dwi. 2023. *Pengembangan Media Videoscribe Dengan Model Problem Based Learning Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Perkembangan Teknologi Kelas III SD*.
- [2] <https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada/article/view/705>
- [3] Fairuzziah Hasanah & Nurmainrina. 2023. *Pengembangan Bahan Ajar Buku Tematik Tema Merawat Hewan Dan Tumbuhan Berbasis Kearifan Lokal Sumatera*. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan. Volume 02 Nomor 2 Maret. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2022>.
- [4] Hidayat dan S. Khayroiyah. 2018. *Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri*. Jurnal MathEducation Nusantara Vol. 1 (1), 2018, 15-19. <https://jurnalpascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2/2>
- [5] Isnaini Wigunani & Nurmainrina. 2023. *Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sumatra Utara Tema Daerah Tempat Tinggalku Untuk Kelas IV SD*.

- Pengembangan Buku Ajar Tematik Berbasis Kearifan Lokal Sumatra Utara Tema Daerah Tempat Tinggalku Untuk Kelas IV SD. <https://www.pusdikra-publishing.com/index.php/jies/article/view/1383>.
- [6] Karina & Sujarwo. 2023. *Pengembangan E-LKPD Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Penyajian Data dalam Bentuk Diagram Batang*. Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA) Volume 7 Nomor 2. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/1849>
- [7] Nanda Yulia Fitri & Sukmawarti. 2022. *Pengembangan Media Geometri Berbantuan Software Geogebra Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Koordinat Untuk Mempermudah Siswa Kelas V*. Indonesian Research Journal on Education: Jurnal Ilmu Pendidikan Volume 2 No 1. <https://irje.org/index.php/irje/article/view/187>
- [8] Novia Silvani & Beta Rapita Silalahi. 2023. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Lintas Budaya Pada Tema "Keragaman Budaya Bangsaku" di Kelas IV SD*. Indo Green Journal Volume X No. X.
- [9] Safrida Dasopang & Umar Darwis. 2023. *Pengembangan Media Pakapindo Berbasis Sainifik Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahya Keragaman Di Negeriku di Kelas IV SD*. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 02 Nomor 3. <https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/2065>
- [10] Sandya, Ezra Chical. 2016. *Penerapan Media Kartu Gambar untuk Meningkatkan Motivasi dan hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Boga Dasar Kelas X Tata*.
- [11] Sonia Sinta & Hasanah. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Pada Mata Pelajaran Tematik Tema Perkembangan Teknologi di Kelas III Sekolah Dasar*. EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Volume 02 Nomor 3.
- [12] Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- [13] Sukmawarti, Hidayat, & Suwanto. 2021. *Desain Lembar Aktivitas Siswa Berbasis Problem Posing Pada Pembelajaran Metematika SD*. Jurnal Matheducation Nusantara, 4(1), 10-18. <https://jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/viewFile/118/104>
- [14] Sukmawarti, Hidayat, Lili Amelia Putri. 2022. *Workshop Worksheet Berbasis Budaya bagi Guru MI Jami'atul Qamar Tanjung Morawa*. PaKMas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2(1), Hal : 202-207. <https://doi.org/10.54259/pakmas.v2i1.848>
- [15] Tegeh, Made Dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN