



PENGEMBANGAN MEDIA DAKON EDUKATIF BERBASIS PROFIL PELAJAR PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI IDE POKOK PARAGRAF SISWA KELAS V SDN KEMLOKO 01 KECAMATAN NGLEGOK

Heppy Novi Triani¹, Cindya Alfi², Mohamad Fatih³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Blitar

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Diterima: 24 Juli 2024

Revisi: 13 September 2024

Diterima: 15 September 2024

Diterbitkan: 31 Oktober 2024

Keywords:

Media, dakon, education, profile of pancasila student

Kata Kunci:

Media, dakon, edukatif, profil pelajar pancasila

DOI :

10.31932/jpdp.v10i2.3725

Surel Korespondensi:

trianiheppy@gmail.com

Abstract

The study aims to produce educational dakon learning media products based on Pancasila student profiles to improve learning outcomes on the main idea paragraph material for grade V SDN Kemloko 1 Nglekok District which are valid based on material experts and media experts, and are suitable to be used by teachers and students who can improve the learning outcomes of grade V students. This study uses the ADDIE development model. The results of the validity test of the educational dakon product show a level of validity that is very valid and valid with a validation score percentage of 91%, 80% and 80%. The results of the feasibility test of the educational dakon product are very feasible with a percentage of 91.11%. The results of the pretest and posttest of students on the educational dakon product show that the educational dakon media can improve student learning outcomes with the N-gain score obtained reaching 0.45 with a moderate category. Thus, the educational dakon product produced is valid and suitable to be used in learning the main idea paragraph material at grade V.

Abstrak

Penelitian bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran dakon edukatif berbasis profil pelajar pancasila untuk meningkatkan hasil belajar pada materi ide pokok paragraf kelas V SDN Kemloko 1 Kecamatan Nglekok yang valid berdasarkan ahli materi dan ahli media, serta layak digunakan oleh guru serta peserta didik yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil uji kevalidan produk dakon edukatif menunjukkan tingkat kevalidan yaitu sangat valid dan valid dengan persentase skor validasi sebesar 91%, 80% dan 80%. Hasil uji kelayakan produk dakon edukatif yaitu sangat layak dengan persentase sebesar 91,11%. Hasil pretest dan posttest siswa terhadap produk dakon edukatif menunjukkan bahwa media dakon edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan hasil N-gain skor yang didapatkan mencapai 0,45 dengan kategori sedang. Dengan demikian, produk dakon edukatif yang dihasilkan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran pada materi ide pokok paragraf di kelas V.

This is an open access article under the CC BY-SA license.

Copyright © 2024 by Author. Published by STKIP Persada Khatulistiwa



Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu komponen penting bagi suatu Negara. Semua Negara maju didunia selalu

memperhatikan kualitas pendidikan karena dengan pendidikan yang baik akan tercipta sumber daya manusia yang berkualitas dan seiring dengan

hal itu perkembangan suatu Negara akan maju. Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan faktor penting dalam kemajuan suatu Negara. SDM yang berkualitas menjadikan segala bidang dalam suatu Negara akan jauh berkembang dengan pesat. Maka dari itu semua Negara maju didunia ini sangat memperhatikan kualitas dalam sumber daya manusianya. Salah satu upaya untuk meningkatkan SDM adalah dengan peran pendidikan yang harus semakin meningkat. Hal inisenada dengan pendapat bahwa salahsatu upaya untuk meningkatkan SDM adalah dengan peran pendidikan yang harus semakin meningkat (Rahayu, et al.,2023). Di Indonesia sebagai negara berkembang yang akan menuju negara maju perlu peningkatan SDM, SDM yang baik sesuai dengan karakteristik Indonesia seperti tertuang dalam dasar dan prinsip bernegara Indonesia yakni Pancasila.

Pancasila adalah perwujudan sebagai pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, dengan enam ciri utama : beriman, bertaqwa kepada

Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia, berkebhinekaan global, bergotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif (Permendikbud, 2020). Hal ini dapat dijelaskan bahwa pendidikan di Indonesia harus mampu mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, memotivasi siswa, dan dibungkus secara menyenangkan sehingga siswa secura tidak sadar mendapatkan beberapa materi dari proses pembelajaran yang menyenangkan tersebut. Hal ini dapat dilakukan dengan bantuan media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar mengajar. Senada dengan pendapat (Alfi, et al., 2022) bahwa tujuan pendidikan perlu diintegrasikan dengan teknologi dengan menciptakan media pembelajaran yang bersifat inovatif dan interatif bagi siswa.

Media pembelajaran merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran. minat dan keaktifan siswa harus dirangsang terlebih dahulu dengan hal-hal yang baru dan menarik. Penggunaan media pembelajaran minat dan keaktifan siswa dapat terdorong untuk lebih

ingin tahu tentang pembelajaran yang sedang dilaksanakan. Senada dengan pendapat (Fatih, 2018) Penggunaan media belajar dalam proses belajar sangat penting, karena dapat membantu memotivasi siswa dan memudahkan siswa dalam belajar. Juga dipertegas dengan pendapat bahwa penggunaan media akan membantu peran guru dalam penyampaian materi selama proses pembelajaran berlangsung (Alfi, et al., 2022).

Melalui hasil wawancara guru kelas V SDN Kemloko 1 Kecamatan Nglekok pada tanggal bulan November 2022 dijelaskan bahwa beberapa penerapan media dikelas ini memang kurang karena tidak adanya waktu untuk membuat media. Materi yang digunakan dalam proses pembelajaran juga hanya berupa modul dan lks, penggunaan modul dan lks ini dikarenakan fasilitas yang diberikan dari sekolah berupa modul saja. Hal ini juga ditemukan dalam penelitian (Yuliana dkk., 2018) bahwa media pembelajaran untuk kelas SD biasanya masih berupa gambar-gambar di buku pelajaran, guru mengalami kesulitan

dalam penyiapan dan pemilihan media serta cara penggunaan metode ceramah dalam belajar.

Pembuatan media yang seharusnya digunakan juga dalam proses pembelajaran sangat jarang digunakan karena waktu yang sangat singkat. Keterbatasan waktu inilah yang membuat guru kelas jarang sekali menggunakan media, akibat dari kurangnya pemahaman siswa pada materi tentang ide pokok hasil belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia beberapa siswa masih berada di bawah KKM yaitu 70, hal tersebut dibuktikan dengan nilai ulangan harian yang didapatkan. Nilai harian yang didapatkan pada materi ini relative rendah berbanding dengan materi-materi yang lain.

Permasalahan yang ditemukan dilapangan perlu diberi solusi berupa penggunaan media dalam proses pembelajaran. Peneliti memberikan solusi dakon sebagai media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dakon ini untuk menjadi media dalam pembelajaran menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulisan. Penggunaan dakon

dikarenakan pada SD Kemloko 1 juga menjadi juara dalam lomba permainan tradisional tingkat kecamatan terutama pada kelas 5, sehingga para siswa tentunya sudah mengetahui bagaimana cara bermain dakon. Dakon adalah permainan tradisional yang dikenal dengan berbagai macam nama diseluruh Indonesia. Dakon identik dengan sebuah papan yang berisi lubang-lubang cekungan dan dapat digunakan oleh dua orang dengan memindahkan 1 biji ke lubang yang lain secara bergantian.

Berdasarkan uraian diatas, maka dari itu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran melalui penelitian yang berjudul “Pengembangan Dakon Edukatif Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Materi Ide Pokok Paragraf Kelas V SDN Kemloko 1 Kecamatan Nglek”.

Metode

Model pengembangan ini yang digunakan adalah pengembangan model ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and*

Evaluation. Alasan dalam pengembangan ini menggunakan model ADDIE karena, memiliki tahapan-tahapan yang sistematis dan mudah dipelajari menurut Robert Marabe Branch (Sugiyono, 2016).

Tahap *analysis*, pada tahap pertama peneliti melakukan observasi dan menganalisis permasalahan yang terdapat pada tempat penelitian. Dari hasil analisis, kemudian dievaluasi untuk melanjutkan tahapan selanjutnya. Selanjutnya tahap *design*, dimana peneliti membuat draft awal desain media dan melakukan evaluasi dari hasil desain yang telah dibuat. Tahap ketiga adalah *develop*, pada tahap ini peneliti menjabarkan hasil pengembangan rancangan atau desain yang telah dibuat dan melakukan evaluasi dari hasil validasi dan pengujian pada uji terbatas dan uji coba.

Selanjutnya adalah tahap *Implementation*. pada tahap keempat penelitian yang telah dievaluasi dapat digunakan dan diterapkan pada tempat penelitian. Serta yang terakhir adalah tahap *Evaluation*, pada tahap

terakhir mengevaluasi media pembelajaran yang digunakan.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan dan mengumpulkandata dalam penelitian ini adalah wawancara, angket dan tes. Pada penelitian ini wawancara dilakukan pertama kali kepada wali kelas V SDN Kemloko 1 untuk mengetahui permasalahan yang terjadi selama proses pembelajaran, penggunaan sumber daya pembelajaran, media yang digunakan selama proses pembelajaran. Dalam penelitian ini angket digunakan ketika proses pengembangan yaitu berupa angket validasi yang diajukan kepada ahli materi ahli media, ahli peningkatan belajar dan kelayakan guru, serta tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap media dimana tahapan tes ini ada 2 yaitu pretest dan posttest.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan tiga (3) teknik yaitu; (1) Analisa data kevalidan produk, Data yang berisi skor dari pengisian angket yang dilakukan oleh validator ahli materi, ahli media dan ahli peningkatan hasil belajar (2) Analisa data kelayakan produk, data yang berisi hasil pengisian nagket oleh guru kelas kelas V, (3) Analisa pengembangan Dakon edukatif untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan *pretest* dan *posttest*.

Analisa data berguna untuk menganalisis tingkat kevalidan data produk yang dikembangkan. Pengukuran data ini dilakukan dengan menggunakan skala likert yang menggunakan rentang nilai 1 sampai 5 dan dilakukan dengan memberikan tanda centang (Sugiyono, 2013).

Tabel 1. Tabel Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Hasil penilaian yang diperoleh dari angket validasi oleh ahli media dan materi (Arifin, 2010). Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$\bar{P} = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh diinterpretasikan berdasarkan tabel berikut.

Tabel 2. Kriteria Kevalidan

Kriteria Kevalidan	Presentase
Sangat Valid	81%-100%
Valid	61%-80%
Cukup Valid	41%-60%
Kurang Valid	21%-40%
Tidak Valid	<21%

Berdasarkan kategori tingkat ketercapaian yang digunakan pada pengembangan media dinilai sangat valid dan valid oleh ahli jika mendapatkan skor $\geq 81\%$ dan $\geq 61\%$. Namun, apabila hasil uji kevalidan sebesar $\leq 60\%$ maka perlu dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli maupun pengguna untuk

mencapai tingkat kevalidan yang diharapkan.

Dalam penelitian ini analisis data tingkat kelayakan Dakon Edukatif menggunakan angket respon guru dilakukan menggunakan angket skal likert dengan kriteria seperti terlihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Kelayakan

Kriteria Kelayakan	Presentase
Sangat Layak	81%-100%
Layak	61%-80%
Kurang Layak	41%-60%
Tidak Layak	21%-40%
Sangat Tidak Layak	0%-20%

Berdasarkan kategori tingkat ketercapaian yang digunakan pada pengembangan media dinilai sangat layak dan layak oleh ahli jika mendapatkan skor $\geq 81\%$ dan $\geq 61\%$. Namun, apabila hasil uji kelayakan

sebesar $\leq 60\%$ maka perlu dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari para ahli maupun pengguna untuk mencapai tingkat kelayakan yang diharapkan.

Analisis data peningkatan

kemampuan berfikir kritis menggunakan tes yang diperoleh dari hasil nilai pada *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan rumus N-Gain.

$$N - gain = \frac{Sp_{post} - Sp_{pre}}{Sm_{maks} - Sp_{pre}}$$

Dimana perolehan skor N-Gain melalui kriteria sebagai berikut.

Tabel 4. Kategori Skor N-Gain

Nilai	Keterangan
$g > 0,70$	Tinggi
$0,30 < x < 0,70$	Sedang
$G < 0,30$	Rendah

Hasil dan Pembahasan

Sebelum dilakukan penelitian, instrumen penelitian harus divalidasi untuk memenuhi persyaratan kevalidan. Validasi instrumen angket dilakukan oleh ahli materi dan ahli bahasa. Validasi ahli materi dilakukan oleh ahli yakni Dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Hasil validasi instrumen ahli materi tersebut menunjukkan bahwa angket memiliki presentase 94% dengan kualifikasi sangat valid. Hal ini menunjukkan angket penilaian layak digunakan dengan melakukan perbaikan sesuai dengan saran dari ahli instrumen.

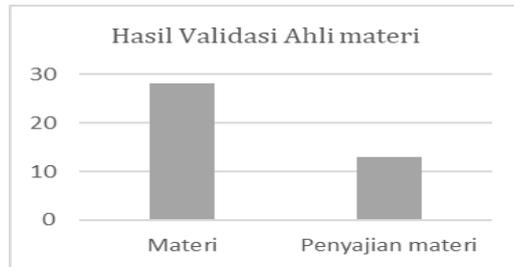
Selanjutnya dilakukan validasi instrumen oleh ahli bahasa yang dilakukan oleh dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Hasil validasi tersebut menunjukkan angket penilaian dengan diperoleh persentase 93% dengan kualifikasi sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa angket layak digunakan dengan melakukan perbaikan sesuai dengan masukan dari ahli instrumen.

Setelah instrumen angket penilaian kevalidan dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan penilaian validitas terhadap media yang telah dikembangkan. Validasi media dapat dilakukan oleh ahli media yang juga dosen Universitas Nahdlatul Ulama Blitar. Hasil validasi ahli media tersebut menunjukkan bahwa angket memiliki presentase 76% dengan kualifikasi valid. Hal ini menunjukkan angket layak digunakan dengan melakukan perbaikan sesuai dengan saran dari ahli instrumen.

Produk dapat selanjutnya divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli peningkatan hasil belajar. Hasil validasi produk ahli materi adalah 41 dengan 9 indikator,

sehingga persentase hasil dari ahli materi adalah 91,11%. Mengacu pada tabel kategori hasil pengolahan data berada ada kategori sangat valid dan dapat digunakan sesuai dengan sara

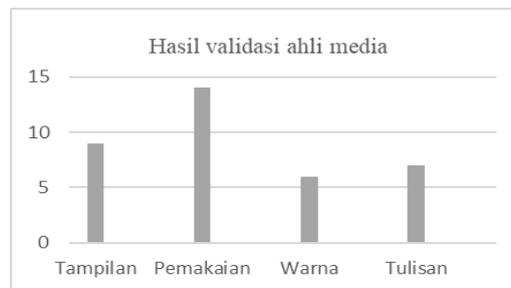
dari ahli materi. Hasil penilaian ahli materi terhadap media dakon yang dikembangkan dapat dilihat pada Grafik 1.



Grafik 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Selanjutnya dilakukan validasi media oleh ahli media. Hasil validasi ahli media adalah 36 dengan 9 indikator, sehingga persentase hasil penilaian dari ahli media adalah 80% Mengacu pada tabel kategori hasil pengolahan data adalah "Sangat

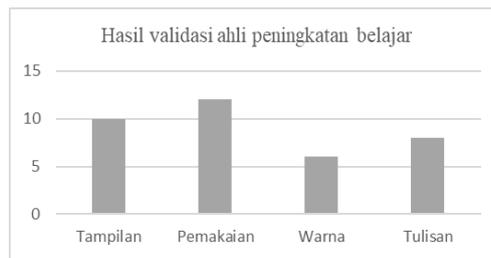
Valid". Produk dakon sangat valid dan layak digunakan setelah revisi sesuai saran. Adapun Hasil penilaian ahli media terhadap media dakon yang dikembangkan dapat dilihat pada Grafik 2.



Grafik 2. Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi peningkatan hasil belajar adalah 80% dengan kategori pada skala likert adalah valid, media dapat digunakan dengan memperbaiki sesuai dengan saran dari ahli. Hasil

penilaian ahli peningkatan belajar terhadap media dakon yang dikembangkan dapat dilihat pada Grafik 3.



Grafik 3. Hasil Validasi Peningkatan Hasil Belajar

Kemudian, peneliti melakukan penelitian pada siswa kelas V SDN Kemloko 1 dengan melakukan *pretest* dan *posttest*. Subjek kelas V berjumlah 15 siswa. Data yang diperoleh digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesuai menggunakan media pembelajaran Dakon Edukatif. Dalam penelitian ini, yang dilakukan peneliti yakni memberikan pengarahannya mengenai ide pokok.

Setelah itu siswa diberikan *pretest*. Setelah itu siswa diperkenalkan dengan produk media pembelajaran Dakon Edukatif. Peneliti membentuk kelompok-kelompok untuk menggunakan media pembelajaran dan mengerjakan tugas yang ada pada dakon, setelah itu siswa diberikan *posttest* untuk menuliskan hasil jawaban mereka. Hasil dari *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No	Responden	Pretest	Posttest	<i>N-gain Score</i>
1	A1	40	71	0,516667
2	A2	43	69	0,45614
3	A3	34	73	0,590909
4	A4	44	78	0,607143
5	A5	39	68	0,47541
6	A6	45	70	0,454545
7	A7	41	62	0,355932
8	A8	40	66	0,433333
9	A9	40	62	0,366667
10	A10	41	65	0,40678
11	A11	42	61	0,327586
12	A12	26	64	0,513514
13	A13	31	59	0,405797
14	A14	28	64	0,5
15	A15	25	60	0,466667
Jumlah		559	992	6,87709
Rata-rata		37,26667	66,13333	0,458473

Berdasarkan hasil diatas perhitungan N-gain dari penelitian coba kelas VI SDN Kemloko 1 *pretest* dan *posttest* memiliki skor 0,45. Sesuai dengan hasil tabel $0,3 < g < 0,7$ dengan memiliki predikat "Sedang". Kevalidan media pembelajaran dakon dikembangkan dengan uji validasi ahli materi, ahli media dan ahli peningkatan hasil belajar. Hasil kevalidan media pembelajaran dakon edukatif ini dapat diuraikan sebagai berikut.

Validasi ahli materi meliputi penilaian terhadap kesesuaian isi materi yang disajikan, penyajian materi dan kesesuaian dengan karakteristik dakon. Hasil penialian memperoleh persentase skor 91,11% sehingga berada pada kategori sangat valid dengan sedikit revisi. Hal ini dapat diartikan jika dalam penyusunan Dakon ini sudah sesuai dengan kompetensi dasar.

Validasi ahli media meliputi penilaian terhadap tampilan dan penyajian dakon. Hasil penilaian ahli media mendapat persentase 80% dengan kategori valid. Hal ini dapat diartikan bahwa desain media dakon

yang dikembangkan sudah baik dengan tampilan dan penyajian.

Tahap penilaian kelayakan yang dilakukan pada guru Kelas V SDN Kemloko 1 yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan respon ini dijadikan dasar untuk perbaikan produk yang dikembangkan (Rayanto dan Sugianti, 2020). Media pembelajaran mendapatkan nilai dengan persentase 91%. Hal ini berada pada kategori sangat layak dan dapat dikatakan bahwa dakon layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Peningkatan hasil belajar siswa pada materi ide pokok diketahui melalui tes yang dilakukan pada peserta didik Kelas V SDN Kemloko 1. Pengerjaan tes dilakukan sebelum dan sesudah proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dakon edukatif. Sesuai dengan pendapat (Susiana & Riyana, 2009), siswa cenderung menyukai media dengan tampilan yang berwarna dibandingkan dengan warna yang hanya hitam putih, selain itu warna juga akan memfokuskan perhatian pada materi. Pada setiap aspek

memiliki kualifikasi sangat baik. Penggunaan media dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pemahaman pada materi ide pokok paragraf Kelas V.

Berdasarkan hasil diatas perhitungan N-gain dari penelitian coba kelas VI SDN Kemloko 1 *pretest* dan *posttest* memiliki skor 0,45. Sesuai dengan hasil tabel $0,3 < g < 0,7$ dengan memiliki predikat "Sedang". Hal ini membuktikan bahwa hasil media pembelajaran ini bernilai sedang. Berdasarkan hal tersebut, maka dakon edukatif berbasisi profil pelajar Pancasila bernilai sedang dan mampu membantu meningkatkan hasil pelajarab Bahasa Indonesia pada materi ide pokok paragraf. Sesuai dengan Arsyad (2017: 10) bahwa media pembelajaran digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Adapun Tujuan pembelajaran dapat tercapai salah satu media yang digunakan dapat merangsang perhatian dan minat serta pikiran dan perasaan siswa (Fatih, et al., 2019).

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pengembangan medial pembelajaran Dakon Edukatif Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk meningkatkan Hasil belajar siswa pada ide pokok paragraf kelas V SDN Kemloko 1 dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dakon edukatif valid dan layak digunakan guru dan siswa. Selain itu, berdasarkan penelitian media pembelajaran dakon ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada materi keberagaman sosial budaya masyarakat.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2017). Media Pembelajaran. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Astutik, W., Fatih, M., Alfi, C., Nahdlatul, U., & Blitar, U. (t.t.). Siswa Kelas V Sdn Sutojayan 3 Kabupaten Blitar.
- Ashar, R. (2014). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Press.
- Azizah, I. M. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permaiana Tradisional Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV MIN Ngronggot

- Nganjuk. *Dinamika Penelitian*, 279-308.
- Cholid Narbuko dan Abu Achmad. (2012). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Kurniatai, E. M. (2016). *Permainan Tradisional Dan perannya dalam Mengembangkan Ketrampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fatih, M., Alfi, C., Santoso, E., & Novianti, R. D. (2022). Pengembangan Ensiklopedi Pembelajaran PKn Siswa Kelas 5 SDN Bendogerit 1 Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 6(1), 112. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i1.46.
- Fatih, M., & Alfi, C. (2021). Pengembangan Monopoli Karakter Berbasis Permainan Simulasi sebagai Upaya Peningkatan Kecerdasan Sosoioemosi Siswa Sekolah Dasar di Kota Blitar. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 5(1), 315. http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v5i1.315
- Kurniati, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional Kotak Dakon KPK Materi Kelipatan Persekutuan Terkecil untuk Kelas IV Sekolah dasar*.
- Luluk Dewi Suyani, Muhamad Jazeri, dan Binti Maunah. (2021). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Permainan Tradisional Daon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Jawa Kelas IV SD*.
- Sudjana, N. & Rivai, A. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Permendikbud. (2022). *Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: kemedikbud.
- Rahayu, D.N., Sundawa, D., dan Wiyanarti, E. (2023). Profil Pelajar Pancasila Sebagai Upaya Dalam Membentuk Karakter Masyarakat Global. *Journal Visipena*, 4(1), 14-28.
- Sadiman, A. (2014). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: PT Graferindo Persada.
- Setyawati, R. (2009). Kondisi Minat Baca Di Indonesia. *Jurnal Pustkawan*, 28-33.
- Slamet Supriyanto, Elok Fariha Sari. (2021). *Pengembangan Media Permainan Tradisional Dakon Berbasis Teori Bruner*.
- Sungkono. (2020). *Pemilihan Penggunaan Media dalam Proses Pembelajaran*. Universitas Negeri Yoogyakarta

Sugiyono. (2015). Metode Penelitian dan Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D). Bandung: Alfabeta.

Yulita, R. (2017). Permainan Tradisional Anak Nusantara. Jakarta Timur: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa.