

## Pengembangan Media *Sembung Ukara* Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV di SD Negeri 2 Karanggintung

Mafida Syifa' Fauziyah<sup>1</sup>, Aji Heru Muslim<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Purwokerto, Jl. KH. Ahmad Dahlan, PO BOX 202 Purwokerto 53182, Indonesia  
mafidasifa@gmail.com

### Abstract

Instructional media is expected to serve as a means to preserve the culture present in society, as education incorporating local wisdom in schools plays a significant role in providing positive experiences for students. It aims to instill great aspirations such as ensuring safety and addressing various social dynamics in the future, one of which is achieved by developing and utilizing instructional media based on local wisdom. This study aims to develop and determine the feasibility of the *Sembung Ukara* instructional media based on local wisdom. The research employs the RD method with the ADDIE model. Data collection techniques include interviews, observations, questionnaires, and documentation. The results of data analysis are reflected in the product validation outcomes by media and subject matter experts. The media expert validation yielded a score with a percentage of 70%, while the subject matter expert validation scored 91.43%. Both scores fall into the valid category, indicating that the *Sembung Ukara* media can be used in the instructional process. The research results, based on responses from teachers and students, show that the scores obtained fall into the highly attractive category, with 100% from teacher responses and 97% from student responses. Thus, it can be concluded that the *Sembung Ukara* instructional media received positive feedback from both teachers and students.

**Keywords:** Instructional Media, Local Wisdom, *Sembung Ukara*

### Abstrak

Media pembelajaran diharapkan dapat menjadi wadah untuk mempertahankan budaya yang ada di masyarakat karena pembelajaran yang mengandung kearifan lokal di sekolah memberikan peran yang besar dalam memberikan pengalaman yang positif bagi peserta didik karena telah menetapkan cita-cita besar yaitu menciptakan keselamatan dan mengatasi setiap dinamika kehidupan sosial kelak, salah satunya dengan mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran berbasis kearifan lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *sembung ukara* berbasis kearifan lokal. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Hasil analisis data dapat diketahui dalam hasil validasi produk oleh validator ahli media dan ahli materi. Hasil validasi ahli media mendapat skor dengan presentase 70% sedangkan hasil validasi ahli materi mendapat skor dengan presentase 91,43%. Keduanya termasuk dalam kategori valid dan menunjukkan bahwa media *sembung ukara* dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian dapat dilihat dari hasil respon guru dan peserta didik yang menunjukkan bahwa skor yang diperoleh termasuk dalam kategori sangat menarik yakni 100% hasil respon guru dan 97% hasil respon peserta didik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *sembung ukara* mendapat respon yang baik dari guru maupun peserta didik.

**Kata kunci:** Media Pembelajaran, Kearifan Lokal, *Sembung Ukara*

Copyright (c) 2024 Mafida Syifa' Fauziyah, Aji Heru Muslim

□ Corresponding author: Mafida Syifa' Fauziyah

Email Address: mafidasifa@gmail.com (Jl. KH. Ahmad Dahlan, PO BOX 202 Purwokerto 53182, Indonesia)

Received 26 May 2024, Accepted 29 May 2024, Published 5 June 2024

## PENDAHULUAN

Fokus perkembangan pendidikan di Indonesia dengan menggunakan keterampilan berpikir tingkat tinggi akan searah dengan era globalisasi karena berpikir tingkat tinggi mempunyai peran penting dalam kemandirian peserta didik dan akan menciptakan generasi bangsa yang mampu mengimbangi laju perkembangan. Perkembangan pendidikan pada ilmu pengetahuan dimanfaatkan untuk mencari inovasi dalam proses pembelajaran. Hal tersebut memungkinkan adanya temuan-

temuan baru berdasarkan perkembangan untuk menunjang proses belajar mengajar yang lebih bermakna.

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi. Pembelajaran dapat tercipta dengan baik jika guru dapat merancang pembelajaran secara terstruktur dan teliti. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi merupakan salah satu komponen perencanaan pembelajaran yang perlu mendapat perhatian untuk dapat menarik minat peserta didik dalam belajar karena media pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Namun saat ini penggunaan media pembelajaran belum maksimal, salah satu penyebabnya yaitu kurangnya kreativitas guru dalam mengembangkan media. Hal tersebut berdampak pada ketercapaian tujuan pembelajaran yang kurang maksimal. Demikian juga dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, dimana ketepatan penggunaan media sangat menentukan keberhasilan pembelajaran.

Bapak Pendidikan Ki Hajar Dewantara (Fatonah, 2022) mengatakan bahwa guru berperan sebagai penuntun yang senantiasa mengawasi, membimbing peserta didik menuju cita-cita yang diinginkan. Ki Hajar juga mengingatkan para guru untuk tetap terbuka namun sadar akan perubahan yang terjadi : “Waspada, cari hal-hal yang bermanfaat bagi kita dan dapat meningkatkan keselamatan kita dari segi budaya internal dan eksternal. Jangan hanya ditiru, sesuatu yang baru harus disesuaikan terlebih dahulu. Ki Hajar Dewantara mengistilahkan benda sebagai simbol, benda yang dapat kita tiru namun harus selalu diingat bahwa di Indonesia juga terdapat peluang budaya yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar.

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keberagaman budaya, suku dan adat istiadat. Setiap daerah memiliki ajaran hidup dan ciri khas tersendiri sebagai pembeda dengan daerah lainnya atau bisa disebut dengan kearifan lokal. Fungsi utama dari kearifan lokal yaitu sebagai benteng utama untuk mempertahankan budaya yang ada di masyarakat sehingga dapat memilih terhadap budaya asing yang kemungkinan tidak sesuai dengan norma yang ada di Indonesia. Budaya Indonesia akan tergal dengan adanya pendidikan berbasis kearifan lokal seperti menggunakan media pembelajaran yang di dalamnya memuat kearifan lokal.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Bapak Taryono (Kepala Sekolah SD Negeri 2 Karanggintung) pada tanggal 20 November 2023, diperoleh kesimpulan bahwa proses pembelajaran di SD Negeri 2 Karanggintung dalam mata pelajaran PPKn masih kurang inovasi dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Minimnya inovasi media pembelajaran untuk diterapkan di kelas dapat membuat pembelajaran membosankan, maka guru perlu berinovasi menciptakan suatu media pembelajaran yang menarik. Upaya dalam memenuhi kebutuhan media tersebut yaitu peneliti akan mengembangkan media pembelajaran dengan nama media *sembung ukara* berbasis kearifan lokal yang mengadopsi dari media *crossword puzzle*. Media ini dipilih berdasarkan referensi penelitian sebelumnya. Rizal, dkk 2023 mengembangkan media teka-teki silang dapat mendukung proses belajar mengajar

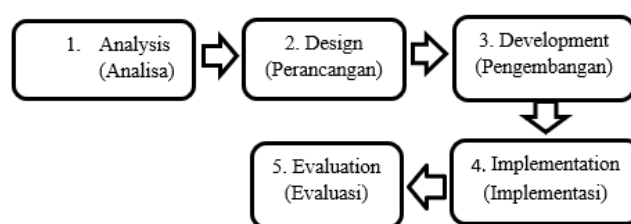
Ariwibowo (Tri, 2020) menjelaskan bahwa *crossword puzzle* atau dalam Bahasa Indonesia itu Teka-Teki Silang adalah sebuah permainan yang dilakukan dengan cara mengisi ruang yang kosong berbentuk kotak putih dengan menggunakan huruf sehingga akan membentuk sebuah kata yang didasarkan pada petunjuk yang digunakan.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan dan mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *sembung ukara* berbasis kearifan lokal.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *research and development* (R&D) atau penelitian dan pengembangan. *Research and Development* adalah langkah-langkah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk atau mengembangkan produk yang sudah ada dan menguji keefektifan dari produk tersebut serta dapat dipertanggungjawabkan. Soenarto (Firda dkk, 2022) mengemukakan bahwa penelitian pengembangan adalah proses mengembangkan dan validasi produk untuk digunakan dalam pelatihan dan pendidikan. Adapun produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *sembung ukara* berbasis kearifan lokal. Dick and Carry (1996) mengungkapkan ada lima tahap dalam proses penelitian pengembangan yakni *analysis, design, development, implementation, and evaluation*.

Sezer dkk (Yudi, 2020) menyampaikan bahwa model ADDIE berfokus pada suatu analisa bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berkaitan dengan yang lain sesuai dengan fase yang ada. Selaras dengan pendapat Hess dan Greer (Ramly dkk, 2022) yang berpendapat bahwa model ADDIE sangat cocok untuk lingkungan pembelajaran yang berkelompok karena dapat memberikan petunjuk pengembangan yang terstruktur dan memiliki proses penilaian untuk setiap fase. Adapun tahap-tahap prosedur pengembangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Karanggintung. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Maret 2024. Subyek penelitian pada penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Karanggintung, ahli media, ahli materi dan guru kelas IV. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah untuk menggali informasi tentang permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk mengamati proses pembelajaran mata pelajaran PPKn kelas IV. Angket digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan menurut peserta didik, ahli media, ahli materi dan guru.

### 1. Angket validasi ahli media

Angket validasi ahli media ini digunakan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu selaku ahli media terhadap kualitas produk media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media *sembung ukara* berbasis kearifan lokal serta sebagai landasan untuk melakukan revisi perbaikan dan penyempurnaan media. Adapun rumus yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut yaitu :

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Menghitung setiap angketnya, validator menentukan penilaiannya yaitu : skor 5 = sangat valid; skor 4 = valid; skor 3 = cukup; skor 2 = kurang valid dan skor 1 = tidak valid.

Tabel 1. Kriteria Validasi

Presentase	Kriteria Validasi	Keterangan
51 – 100	Layak	Dapat digunakan
0 – 50	Tidak Layak	Tidak dapat digunakan

Sumber : Haryanti (2023: 42)

Kesimpulan :

Pengembangan media pembelajaran *sembung ukara* berbasis kearifan lokal pada pembelajaran PPKn kelas IV di Sekolah Dasar dinyatakan : 1. Layak digunakan tanpa revisi, 2. Layak digunakan dengan revisi sesuai saran dan 3. Tidak layak digunakan.

### 2. Angket validasi ahli materi

Angket validasi ahli materi ini digunakan untuk mengetahui pendapat bapak/ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan produk media pembelajaran *sembung ukara* berbasis kearifan lokal serta untuk mengetahui produk yang dihasilkan itu valid atau tidak. Adapun analisis data angket validasi ahli materi akan diolah dengan rumus presentase sama halnya dengan menghitung data angket validasi ahli media.

### 3. Angket respon guru

Skala pengukuran yang digunakan untuk menganalisis angket respon guru adalah skala *guttman*. Skala *guttman* merupakan instrument pengukuran data yang menggunakan jawaban lebih tegas. Skala ini hanya menawarkan dua jawaban yaitu “ya dan tidak” serta berbentuk *checklist*. Skor jawaban terdiri dari 0-100. Menghitung hasil akhir dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

P : presentase respon guru

f : jumlah skor hasil pengumpulan data

N : skor maksimal

Sumber : Saputri (2017: 195) yang dikutip oleh Bachtiar (2023: 31)

Hasil presentase yang diperoleh dijelaskan dalam kinerja sebagai berikut :

Tabel 2. Presentase Kriteria Penilaian

Presentase	Kriteria
0 – 20	Tidak menarik
21 – 40	Kurang menarik
41 – 60	Cukup menarik
61 – 80	Menarik
81 – 100	Sangat menarik

Sumber : Mulyatiningsih, E. (2019:36) yang dikutip oleh Bachtiar (2023:31)

#### 4. Angket respon peserta didik

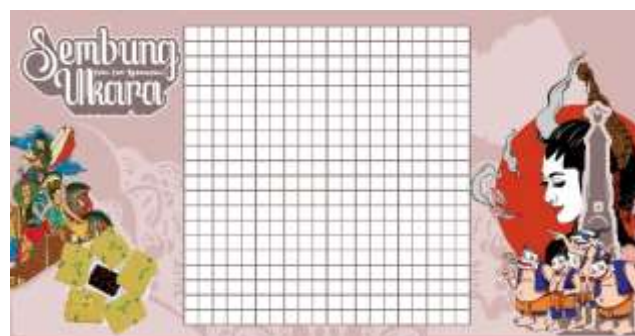
Skala pengukuran analisis data angket respon peserta didik menggunakan skala *guttman*. Analisis data angket respon peserta didik akan diolah dengan rumus presentase sama halnya terhadap menghitung analisis respon guru. Skala *guttman* berbentuk *checklist* pada bagian perolehan jawaban “ya dan tidak”.

## HASIL DAN DISKUSI

### **Tahapan Membuat Pengembangan Media Sembung Ukara Berbasis Kearifan Lokal**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *sembung ukara* berbasis kearifan lokal yang berisi materi pelajaran keragaman budaya di lingkungan sekitar. Media *sembung ukara* mengadopsi dari media *crossword puzzle* yang merupakan bentuk pemeriksaan kembali dari penyampaian materi yang telah disampaikan dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang berbentuk teka-teki. Dengan berbasis kearifan lokal, maka pembelajaran mengandung nilai-nilai yang relevan dalam dunia pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Kearifan lokal yang ada pada pengembangan media *sembung ukara* ini berupa permainan “Hompimpa”. Permainan ini dilakukan dengan cara seluruh peserta permainan mengucapkan kalimat “Hompimpa alaium gambreng” secara bersamaan sambil meletakkan tangan yang berdekatan. Adapun tahap membuat media *sembung ukara* berbasis kearifan lokal sebagai berikut :

1. Gunakan aplikasi *corel draw* untuk membuat kotak teka-teki silang. Kemudian desain banner menggunakan aplikasi *canva*. Tempelkan kotak teka-teki silang pada desain banner.



Gambar 2. Desain banner media pembelajaran *sembung ukara*

2. Cetak banner dengan ukuran 100 x 125m, lalu pasang triplek dibagian belakang sebagai pondasi banner. Kemudian setiap kotak diberi paku untuk memasukkan huruf.



Gambar 3. Tampilan media *sembung ukara*

3. Buatlah huruf A sampai Z sebanyak jumlah yang diperlukan, lalu diprint dan laminating dengan ukuran 4,2 x 4,2cm. Setelah jadi, lubangi semua huruf pada bagian tengah menggunakan hole punch.



Gambar 4. Tampilan huruf

4. Desain kartu soal menggunakan aplikasi canva kemudian cetak kartu sebanyak 20 dengan ukuran 9 x 6cm.



Gambar 5. Tampilan kartu soal

5. Buatlah soal atau pertanyaan lalu print dengan label. Tempelkan label pada kartu soal bagian belakang.



Gambar 6. Kartu soal yang sudah berisi soal

6. Desain *guide book* menggunakan aplikasi *canva* kemudian cetak.



Gambar 7. Tampilan *guide book*

**Analisis Penilaian Validasi Ahli Media dan Ahli Materi**

Berdasarkan keseluruhan hasil uji coba produk oleh para ahli dan pengguna untuk menilai kelayakan media *sembung ukara* yang berupa media pembelajaran konkret mata pelajaran PPKn materi keragaman budaya di lingkungan sekitar diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Uji validasi media dilakukan oleh Bapak Tri Yuliansyah Bintaro, M.Pd. selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Hasil validasi ahli media terdapat enam pernyataan dan dari validator memberikan skor sebesar 21 dari skor maksimal 30. Sehingga diperoleh rata-rata nilai sebesar 70% dengan kriteria valid. Adapun hasil penilaian akhir validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut :

Tabel 3. Tabel Analisis Hasil Penilaian Validasi Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Butir	Total Skor yang Diperoleh	Rata-Rata
1.	6 indikator	6 butir	21	$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{21}{30} \times 100\%$ $= 70\%$
Jumlah		6	21	Valid

Analisis hasil penilaian validator ahli media disimpulkan bahwa media pembelajaran *sembung ukara* berbasis kearifan lokal layak untuk uji coba sesuai revisi dan saran dari validator ahli media. Selain itu validator juga memberikan saran terhadap media *sembung ukara* yaitu :

Tabel 4. Revisi Media Setelah Validasi

Sebelum revisi	Sesudah revisi
 <p>Saran validator : Pemilihan warna yang cerah untuk menarik perhatian dan semangat belajar sama halnya dengan cetakan <i>guide booknya</i>.</p>	 <p>Perbaikan : Pemilihan warna yang cerah untuk menarik perhatian dan semangat belajar sama halnya dengan cetakan <i>guide booknya</i>.</p>



2. Uji validasi materi dilakukan oleh Ibu Dr. Ana Andriani, M.Pd. selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Hasil validasi ahli materi terdapat tujuh pernyataan dan dari validator memberikan skor sebesar 32 dari skor maksimal 35. Sehingga diperoleh rata-rata nilai sebesar 91,43% dengan kriteria valid. Hasil penilaian akhir validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini :

Tabel 5. Tabel Analisis Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi

No	Indikator	Jumlah Butir	Total Skor yang Diperoleh	Rata-Rata
1.	7 indikator	7 butir	32	$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{32}{35} \times 100\%$ $= 91,43$
Jumlah		7	32	Valid

Analisis hasil penilaian validator ahli materi disimpulkan bahwa media pembelajaran *sembung ukara* berbasis kearifan lokal layak untuk uji coba sesuai revisi dan saran dari validator ahli materi. Selain itu, validator juga memberikan saran terhadap media *sembung ukara* yaitu :

Tabel 6. Revisi Materi Setelah Validasi

Sebelum revisi	Setelah revisi
 <p>Saran validator : Ukuran gambar diperbesar, gunakan kata yang mudah dipahami peserta didik dan penggunaan kalimat yang efektif.</p>	 <p>Perbaikan : Ukuran gambar diperbesar, gunakan kata yang mudah dipahami peserta didik dan penggunaan kalimat yang efektif.</p>

Berdasarkan hasil validasi di atas, maka media pembelajaran *sembung ukara* berbasis kearifan lokal berada pada kategori valid yang berarti media tersebut layak digunakan untuk peserta didik. Hamalik (Sapriyah, 2019) berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat merangsang kegiatan belajar, menumbuhkan motivasi dan minat yang baru pada peserta didik. Media pembelajaran akan membantu guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran serta dapat menarik perhatian peserta didik untuk tetap fokus saat pembelajaran berlangsung.

Selaras dengan pendapat Maesyarah (Sakti, 2021) yang menyebutkan bahwa media pembelajaran merupakan alat interaksi antara guru dan peserta didik sehingga tercipta proses belajar yang baik. Media pembelajaran juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan dan memperluas interaksinya dengan teman, alam dan sekitarnya. Selain itu, media



bermanfaat untuk menjadikan metode mengajar lebih bervariasi sehingga peserta didik tidak cepat merasa bosan.

**Analisis Angket Respon Guru dan Peserta Didik**

1. Hasil uji kelayakan menurut penggunaan oleh guru terdapat 10 butir pertanyaan dan dari guru memberikan jawaban “Ya” 10 dan jawaban “Tidak” 0. Sehingga diperoleh rata-rata nilai sebesar 100% dengan kriteria sangat menarik. Adapun analisis angket respon guru dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut :

Tabel 7. Analisis Angket Respon Guru

No	Jumlah Butir Pertanyaan	Jawaban “YA”	Jawaban “TIDAK”	Total Skor yang diperoleh	Persentase
1.	10 butir pertanyaan	100	0	100	$P = \frac{f}{N} \times 100$ $= \frac{100}{100} \times 100$ $= 100\%$
	Jumlah	100	0	100	Sangat Menarik

Hasil perhitungan angket respon guru mendapatkan presentase berjumlah 100% dengan kategori “Sangat Menarik”. Analisis hasil penilaian angket respon guru disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Sembung Ukara* Berbasis Kearifan Lokal sangat menarik.

2. Hasil uji kelayakan menurut penggunaan oleh peserta didik terdapat 10 butir pertanyaan dan dari peserta didik memberikan jawaban “Ya” 214 dan jawaban “Tidak” 6. Sehingga diperoleh rata-rata nilai sebesar 97% dengan kriteria sangat menarik. Analisis angket respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini :

Tabel 8. Analisis Angket Respon Peserta Didik

No	Jumlah Butir Pertanyaan	Jawaban “YA”	Jawaban “TIDAK”	Total Skor yang diperoleh	Persentase
1.	10 butir pertanyaan	214	6	220	$P = \frac{f}{N} \times 100$ $= \frac{214}{220} \times 100$ $= 97\%$
	Jumlah	214	6	220	Sangat Menarik

Hasil perhitungan angket respon peserta didik mendapatkan presentase berjumlah 97% dengan kategori “Sangat Menarik”. Analisis hasil penilaian angket respon peserta didik disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Sembung Ukara* Berbasis Kearifan Lokal sangat menarik.

**KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan media pembelajaran *sembung ukara* berbasis kearifan lokal telah dikembangkan secara sistematis sesuai dengan model penelitian dan pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang terdiri dari lima tahap yakni *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Uji coba produk media pembelajaran *sembung ukara* untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Karanggintung berjalan lancar dan mendapat respon yang baik dari guru dan peserta didik.
2. Analisis hasil validasi media pembelajaran *sembung ukara* dikatakan valid berdasarkan hasil validasi media diperoleh presentase 70% dengan kriteria valid. Sedangkan analisis hasil validasi materi memperoleh presentase 91,43% dengan kriteria valid.
3. Analisis angket respon guru terhadap media pembelajaran *sembung ukara* menunjukkan bahwa guru sangat tertarik dengan media tersebut. Hasil angket respon guru menunjukkan presentase 100% dengan kategori sangat menarik.
4. Analisis angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran *sembung ukara* memperlihatkan peserta didik yang tertarik dan antusias mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *sembung ukara*. Hasil angket respon peserta didik menunjukkan presentase 97% dengan kategori sangat menarik.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media *Sembung Ukara* Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas IV Di SD Negeri 2 Karanggintung”. Dalam menyusun penelitian ini, penulis banyak mendapatkan motivasi, bimbingan, dukungan dan saran dari berbagai pihak sehingga dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Bapak Aji Heru Muslim, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang senantiasa selalu memberi motivasi, arahan dan bantuan untuk menyusun skripsi. Tidak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada kedua orang tua tercinta, Alm. Bapak Arwin dan Ibu Asiatul Munawaroh yang senantiasa selalu mendoakan, membimbing dan memberikan segalanya kepada penulis dengan tulus dan ikhlas. Adiku tersayang, Fika Auliya Fauziyah yang selalu memberikan semangat dan kasih sayang kepada penulis. Sahabat-sahabat penulis yang senantiasa memberi semangat, dukungan dan berproses bersama sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan ini.

### REFERENSI

- Firda, N., Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). Media Development Using Video with the ADDIE Model in the 4th Grade English Subject at the Karitas III Surabaya SDK. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 5(2), 17322–17335. <https://bircu-journal.com/index.php/birci/article/view/5679>
- Haryanti, E.S. (2023). Pengembangan Media Sains Crossword Puzzles Untuk Memaksimalkan Long

Term Memory Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Thesis*. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.

- Masripah, M., Fatonah, N., Nasrullah, Y. M., & Nurhasanah, N. (2023). Penerapan Strategi Pembelajaran Crossword Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Negeri. *Allimna: Jurnal Pendidikan Profesi Guru*, 2(01), 23–37. <https://doi.org/10.30762/allimna.v2i01.680>
- Rahmanto, R., dkk. (2023). *Pengembangan Media Teka Teki Silang Pada Pembelajaran IPS Secara Daring Kelas VIII SMP Materi Masa Penjajahan*. 8 (1)
- Ramly, S. N. F., Ahmad, N. J., & Mohd Said, H. (2022). The Development of Innovation and Chemical Entrepreneurship Module for Pre-University Students: An Analysis Phase of ADDIE Model. *Journal of Natural Science and Integration*, 5(1), 96. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v5i1.16751>
- Rifai, B.Y. (2023), Pengembangan Media Pembelajaran Paper Football Game and Unitear Card Pada Mata Pelajaran PJOK untuk Peserta Didik Kelas V SD Di Daerah Rawan Bencana Banyumas. *Skripsi*. Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- Sakti, I., & Napsawati. (2021). Jurnal Pendidikan Fisika The Development of Learning Media Using Powtoon for. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(3), 198–208. <https://doi.org/10.26618/jpf.v9i3.5565>
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>