Jurnal Al Fikrah
Volume 4 No 1 April 2022

Pengembangan Media Wayang Karakter Dalam Pembelajaran Tematik Tentang Teks Fabel Untuk Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah Islam Gading Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar

Ika setiawati, Lutfi Ainul Aziz
Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Muslihuun Tlogo Kanigoro Blitar, Indonesia
E-Mail: ikast@yahoo.com, Lutfiainulaziz@gmail.com

Abstract: *One of the language skills that must be possessed by students is listening material. Listening skills have a higher position than other language skills, because in listening skills a human can absorb a language so that it can be applied to communicate and is the basis for developing other language skills. Therefore, listening skills need to be fostered from an early age through elementary school education. Especially with the material understanding of fable texts, it is felt that students' listening comprehension is less than optimal. With such problems in the field, the researchers present the Puppet Character media in Thematic Learning About Fable Texts for Class II at Madrasah Ibtidaiyah Islam Gading, Selopuro District, Blitar Regency so that the learning objectives can be achieved optimally. Based on the review above, the problems that arise are; How is the development of character puppet media design in thematic learning about the skills of listening to fable texts in class II MI Islam Gading, Selopuro District, Blitar Regency?. How is the application of character puppet media to improve the skills of listening to fable texts in class II MI Islam Gading, Selopuro District, Blitar Regency?*

In this study using research and development (research and development), Sugiyono argues that research and development methods are research methods used to produce certain products, and test the effectiveness of these products. From the results of the research that the researchers have carried out, it can be seen that the character puppet media can help students more easily understand fable texts. This is evidenced by the results of material expert validation showing the material with a final result of 88% with the criteria of "very good". The results of media expert validation showed that the media was very suitable by obtaining 94% results in the second stage with the "very good" criteria. While the trial experienced a significant increase, namely from the pre-test 65% to the post-test 90%. Based on the results of the description above, the product developed by the researcher, namely the puppet character media, is said to be very feasible to be used as a learning medium.

Keywords: *Character puppet media, Thematic Learning, Fable text*

Pendahuluan

Bahasa merupakan alat komunikasi bagi manusia. Pengenalan bahasa Indonesia yang ideal dapat dilakukan mulai dari lingkungan keluarga. Penggunaan bahasa Indonesia untuk berkomunikasi terutama dengan anggota keluarga menjadikan anak-anak terbiasa mendengar (menyimak) dan berbicara dalam bahasa Indonesia.[1]

Sehubungan dengan bahasa Indonesia sebagai bahasa pengantar dalam kegiatan sehari-hari, utamanya dalam proses pembelajaran, secara otomatis manusia sebagai pengguna bahasa tersebut harus memiliki ketrampilan berbahasa. Dalam keterampilan berbahasa ada beberapa komponen diantaranya terdiri dari empat komponen yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis.[2]

Keterampilan menyimak mempunyai kedudukan yang lebih tinggi dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya, karena pada keterampilan menyimak seorang manusia dapat menyerap suatu bahasa sehingga dapat diaplikasikan untuk berkomunikasi dan merupakan dasar pengembangan keterampilan bahasa yang lain. Oleh karena itu, keterampilan menyimak perlu dibinakan sejak dini melalui pendidikan sekolah dasar.[3]

Pada zaman sekarang ini, banyak siswa tingkat dasar yang kurang menyukai pembelajaran bahasa indoneasia. Alasanya hampir sama, yaitu siswa malas membaca dan menganggap pembelajaran bahasa indonesia mudah serta membosankan. Peserta didik malas membaca dan bosan dihadapkan dengan teks-teks yang dianggap dapat membuat siswa mengantuk dan tidak beranjak dari teks saja, apalagi dengan dibacakan cerita yang tidak semua siswa menyukai cerita tersebut akan menambah kemalasan dalam mendengarkannya.

Dalam dunia pendidikan, sekarang ini di Indonesia sudah menerapkan kurikulum baru yakni kurikulum 2013. Pada taraf sekolah dasar kurikulum 2013 diterapkan dengan menggunakan pendekatan tematik, berbeda dengan kurikulum 2006 atau KTSP, pelajaran di sekolah dasar dibuat tematik atau diintegrasikan atau dihubungkan dengan pelajaran lainnya.

Pembelajaran Tematik telah dikenalkan sejak tahun 2006. Pada tahun tersebut kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP 2006), Kurikulum KTSP menekankan pembelajaran yang terintegrasi dalam satu pokok pembahasan yang disebut dengan tema. Sebagian besar sekolah-sekolah di Indonesia telah melaksanakan Pembelajaran Tematik sesuai dengan peraturan pada Kurikulum KTSP 2006.[4]

Pembelajaran tematik merupakan sebuah pembelajaran yang berusaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, kemampuan, nilai, kelakuan, dan fikiran kreatif dalam sebuah tema. Masing-masing tema terdiri atas beberapa Standar Kompetensi (SK), Kompetensi Dasar (KD), dan Indikator-indikator ketercapaian Pembelajaran Tematik.[5]

---

[1] Yeti Mulyati dan Isah Cahyani, *Keterampilan berbahasa Indonesia SD* (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2015), hlm. 2.

[2] *Ibid*...2

[3] *Ibid*...2-3.

[4] Sutirjo dan Mamik, Sri Istuti, *Tematik:Pembelajaran Efektif Dalam Kurikulum 2004*, (Malang: Bayu Media, 2005). hlm. 6.

[5] *Ibid*...6

Pembelajaran ini akan lebih menarik dan bermakna bagi anak karena model pembelajaran ini menyajikan tema-tema pembelajaran yang lebih aktual dan kontekstual dalam kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan UU No. 19 tahun 2003, kompetensi pedagogi menuntut. Pengajar agar dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik, pembelajaran dapat terlaksana dengan baik apabila pengajar dapat merencanakan atau merancang pembelajaran dengan sistematis dan cermat. Salah satu komponen yang perlu mendapat perhatian dalam perencanaan adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai. Namun demikian masih banyak kendala-kendala dalam penerapan pembelajaran tematik tersebut.[6]

Di antara kendala-kendala dalam pembelajaran tematik adalah sebagai berikut:[7]

1. Masih banyak guru yang merasa sulit dalam melaksanakan pembelajaran tematik ini. Hal ini terjadi antara lain karena guru belum dapat membuat media pembelajaran sendiri. Disamping itu guru juga masih sulit meninggalkan kebiasaan kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah.
2. Guru masih bingung membuat silabus dan RPP. Hal ini terjadi antara lain karena sebelum menyusun silabus guru harus faham tema-tema yang akan diajarkan, sedangkan dalam menyusun RPP guru harus membuat model pembelajaran tema (*spider webbed*) dari tema-tema yang akan ditulis dalam RPP tersebut. Selanjutnya dalam memecah indikator dalam RPP juga harus mempertimbangkan materi-materi tercakup dalam tema pilihan. Dengan demikian antara indikator yang satu dengan yang lain harus ada kecocokan karena dalam ruang lingkup tema yang sama.
3. Buku sumber masih belum merata di daerah-daerah tertentu. Bahkan kebanyakan sekolah masih menggunakan buku lama, akan tetapi pembelajaran dengan model tematik. Hal ini tentunya akan mengganggu proses pembelajaran tematik yang seharusnya dengan sumber belajar yang tematik juga.
4. Media pembelajaran tematik masih konvensional, guru belum menemukan media pembelajaran apa yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran tematik guna menunjang proses belajar-mengajar.

Kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif apabila pengajar memiliki motivasi dan kreatifitas dalam mengolah setiap bahan ajar. Salah satu upaya untuk meningkatkan pembelajaran adalah menguasai media pembelajaran, karena media pembelajaran sangat berdampak langsung terhadap kegiatan pembelajaran dan sangat mempengaruhi hasil akhir tujuan pembelajaran.[8]

Dalam rangka meningkatkan mutu pembelajaran dan pendidikan, tidak hanya tergantung kepada guru saja, melainkan komponen-komponen yang lain diantaranya siswa, sarana dan prasarana, dana, lingkungan masyarakat dan kepemimpinan kepala sekolah.[9] Adapun beberapa kendala dalam pembelajaran tematik dapat diselesaikan dengan beberapa solusi diantaranya yaitu:[10] *pertama*, guru membuat analisis kebutuhan pembelajaran. Analisis ini digunakan untuk

---

[6] Depag, *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik* (Departemen Agama Ri : Jakarta, 2005), hlm. 7.

[7] *Ibid*, hlm. 19.

[8] *Ibid*, hlm. 20.

[9] *Ibid*, hlm. 20.

[10] Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran* (Jakarta: Predana Media Group: 2008), hlm. 91.

mendesain pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan desain pengembangan produk dengan kebutuhan siswa. *Kedua,* mengembangkan subjek pembelajaran. Subjek pembelajaran adalah semua materi yang diatur oleh kurikulum. Semua siswa harus menguasai Standar Kompetensi (SK) dalam rangka untuk mencapai Kompetensi Dasar dan Indikator-indikator pada masing-masing mata pelajaran. Sebelum guru mengajarkan suatu materi ajar, ia harus menguasai materi tersebut dan membuat perencanaan agar nanti siswa dapat memahami penjelasan guru. *Ketiga,* mengembangkan pengalaman belajar. Pengembangan pengalaman belajar merupakan sejumlah aktivitas yang harus dilakukan peserta didik agar mendapatkan informasi dan kemampuan baru yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. *Keempat,* mengembangkan sumber dan media pembelajaran. Hal ini sangat penting karena media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran menyajikan gambaran yang nyata dalam berbagai bentuk, sehingga materi ajar lebih mudah difahami oleh siswa.

Dari beberapa solusi alternatif tersebut, peneliti mencoba untuk menyelesaikannya dengan mengembangkan media pembelajaran wayang karakter, karena wayang sebagai sebuah karya yang semula milik salah satu etnis di Nusantara, yaitu Jawa, meluas menjadi milik sejumlah daerah (misalnya Bali dan Sunda), kemudian menjadi milik bangsa secara nasional, dan dan akhirnya diakui dunia sebagai sebuah karya agung internasional, kita bangsa Indonesia pantas untuk berbangga. Di dunia internasional wayang kini telah tercatat sebagai karya seni budaya adiluhung, yaitu oleh UNESCO, sebuah lembaga di bawah PBB yang menangani masalah pendidikan, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan.

Pada tahun 1972 UNESCO menggariskan sebuah konvensi yang berkaitan dengan warisan budaya yang kasatmata, situs, dan pemandangan alam, maka berkembanglah kesadaran bahwa warisan budaya yang bersifat lisan dan tak benda juga penting untuk dilestarikan. Hal itu didasari pemikiran bahwa warisan budaya tersebut yang terbukti sarat nilai dikhawatirkan punah terdesak oleh arus globalisasi atau perusakan lingkungan. Maka, UNESCO kemudian juga memusatkan perhatian pada perlindungan budaya tradisional termasuk di dalamnya budaya wayang di Indonesia. Pada tahun 1997 UNESCO menyusun peraturan mengenai *Masterpiece of Oral and Intangible Heritage of Humanity* (Karya-karya Agung Lisan dan Tak Benda Warisan Manusia).[11]

Tujuan peraturan itu adalah untuk meningkatkan kesadaran masyarakat dunia terhadap warisan budaya tak benda, mengevaluasi dan mendaftar situs dan warisan budaya tak benda, membangkitkan semangat pemerintah negara agar mengambil tindakan-tindakan hukum dan administrasi untuk melestarikan warisan budaya tak benda, dan mengikut sertakan seniman setempat dalam dokumentasi pelestarian dan pengembangan warisan budaya tak benda.

Pada penelitian ini Peneliti mencoba dengan kreatifitasnya membuat Wayang Karakter yang terbuat dari kertas karton yang telah digunting dan dibentuk sedemikian rupa sehingga sesuai dengan karakter pada tokoh cerita teks narasi sebagai media pembelajaran tematik kelas II MI dalam materi menyimak teks fabel, peneliti juga peduli terhadap budaya nusantara yang patut dilestarikan kepada generasi muda, serta peneliti mengetahui bahwa sebagian besar anak-anak khususnya yang sangat menyukai gambar 2 dimensi. Dengan bagitu, wayang

[11] Singgih, Wibisono. *Wayang Karya Agung Dunia*. http// www. Sastra Indonesia 2009. Di unduh 1 Juni 2020.

karakter dapat menarik perhatian peserta didik kelas II untuk lebih fokus mendalami materi teks fabel sekaligus penulis ingin membangkitkan kreativitas pendidik terhadap pembuatan kertas karton yang dapat digunakan sebagai wayang yang bisa dibentuk sebagai media pembelajaran dalam materi menyimak teks fabel.

Berkaitan dengan media pembelajaran yang hendak dikembangkan, maka peneliti juga perlu mengetahui keadaan psikologi siswa agar media yang dikembangkan sesuai dangan kebutuhan peserta didik. Pada usia kelas II, umur peserta didik berkisar antara 8-9 tahun, peserta didik berada pada tahap *operartional concrete*. Pada tahap ini peserta didik memilik karakteristik sebagai berikut:[12] *Pertama,* anak dapat menyelesaikan masalah konkret secara logika. Berdasarkan pernyataan tersebut kita mengetahui bahwa anak hanya dapat menyelesaikan masalah yang konkret, jelas, dan tidak abstrak. Masalah konkret adalah permasalahan nyata yang dapat diselesaikan tanpa dengan berfikir mendalam. *Kedua,* anak dapat memahami konservasi, klasifikasi, dan urutan. Pada kemampuan ini mengandung arti bahawa anak dapat membandingkan satu sama lain. Hal ini dapat diketahui dari ukuran, warna, dan bentuk suatu benda. Dari segi lain, anak juga dapat mengelompokkan dan menyusun suatu benda. Hal ini sangat membantu anak apabila sesuatu itu beruapa hal yang nyata. Dengan demikian, anak dapat meyelesaikan masalah secara cepat dan tepat.

Pada tahap perkembangan, anak akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran apabila materi ajar tidak sesuai dengan tingkat perkembagannya. Dengan mengetahui hal ini, maka guru harus menghindari hal-hal yang abstrak supaya anak dapat memahami materi ajar dengan baik. pada umumnya hal yang abstrak itu terbentuk dari kalimat-kalimat verbal. Untuk membantu pemahaman peserta didik, maka guru disarankan untuk membuat/menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar. Media pembelajaran akan mengubah kalimat verbal/abtrak ke dalam bentuk visual 2 dimensi.[13]

Dari pernyataan diatas peneliti akan mengembangan media Wayang Karakter untuk melakukan penelitian. Alasan peneliti mengapa memilih tempat di MI Islam Gading? karena sekolahan tersebut merupakan salah satu sekolah tingkat dasar yang terakreditasai A dan siswanya banyak, diminati banyak orang karena ada kegiatan pagi sebelum mulai KBM melaksanakan sholat dhuha berjamaah, sebelum pulang sholat jamaah dhuhur, hafalan juz 30, yasin, tahlil, kantin sekolah buka hanya 1 tahun sekali setiap bulan Agustus saja, tidak boleh membeli makanan di luar sekolah, hanya boleh membawa bekal atau snack dari rumah saja, itulah alasan peneliti memilih tempat tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis bermaksud mengadakan penelitian berjudul ”Pengembangan Media Wayang Karakter Dalam Pembelajaran Tematik Tentang Teks Fabel Untuk Kelas II Di Madrasah Ibtidaiyah Islam Gading Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan semangat dan meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam menyimak teks fabel.

Metode

Pada penelitian ini menggunakan penelilitian *Research and development*

[12] Sugeng Listyo Prabowo, dan Faridah Nurmaliyah, *Perencanaan Pembelajaran* (Malang: UIN Press, 2010), hlm. 52.

[13] *Ibid,* hlm. 52.

(penelitian dan pengembangan), Sugiyono berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keektifan produk tersebut.[14]

Tujuan metode penelitian pengembangan ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dalam menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini harus menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian ini dilakukan guna mengembangkan media wayang karakter dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III di MI Islam Gading. Media pembelajaran ini juga dapat digunakan oleh guru dalam proses penyampaian materi pembelajaran dan dapat pula digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media wayang karakter sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran Bahadsa Indonesia, dimana media wayang merupakan hal yang unik untuk dikembangakan dan menarik bagi peserta didik.

prosedur penelitian dan pengembangan berpedoman dari design penelitian pengembangan bahan intruksional oleh Borg and Gall. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran wayang yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa dalam meningkatkan proses pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian ini menggunakan model penelitian dan pengembangan *(Research and Development).* Prosedur pengembangan model *Brog and Gall* yang terdiri 10 tahapan sebagai berikut:[15] a) potensi dan masalah, b) pengumpulan data, c) desain produk, d) validasi desain, e) revisi desain, f) uji coba produk, g) revisi produk, h) uji coba pemakaian, i) revisi produk, J) produk massal.

Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan, peneliti melakukan penyerdehanaan dan pembatasan menjadi delapan tahapan, penyerdahanaan dilakukan karena beberapa faktor adapun faktor tersebut adalah keterbatasan waktu, keterbatasan dana

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah teknik non tes dan tes. Sedangkan teknik analisis data menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif[16]

Hasil dan pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan sebuah produk yaitu media wayang karakter pada pembelajaran Bahahasa Indonesia dengan materi mendengarkan cerita dongeng, fabel dari guru, siswa mampu memahami isi dongeng. Produk media wayang karakter ini sudah divalidasi oleh para ahli media, dan ahli materi. Produk ini juga sudah di lakukan uji coba respon kepada siswa.

[14]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif dan R & D,* (Bandung: Alfabet, 2017). hlm. 407

[15] Emzir, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2017), hlm. 271.

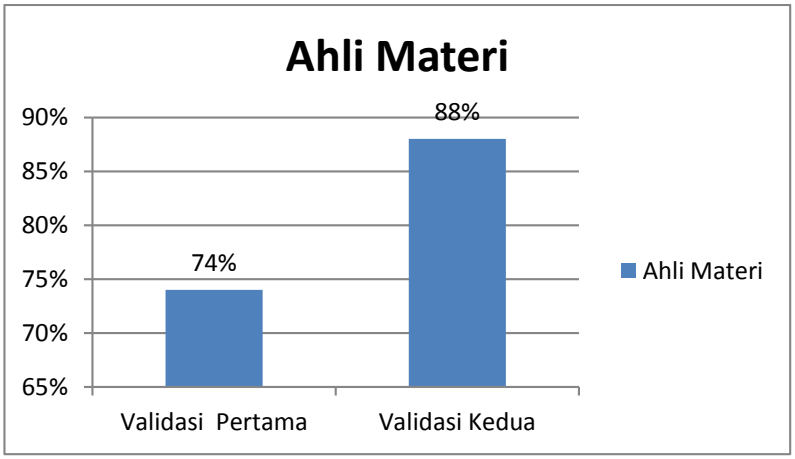
[16] Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011). hlm. 133.

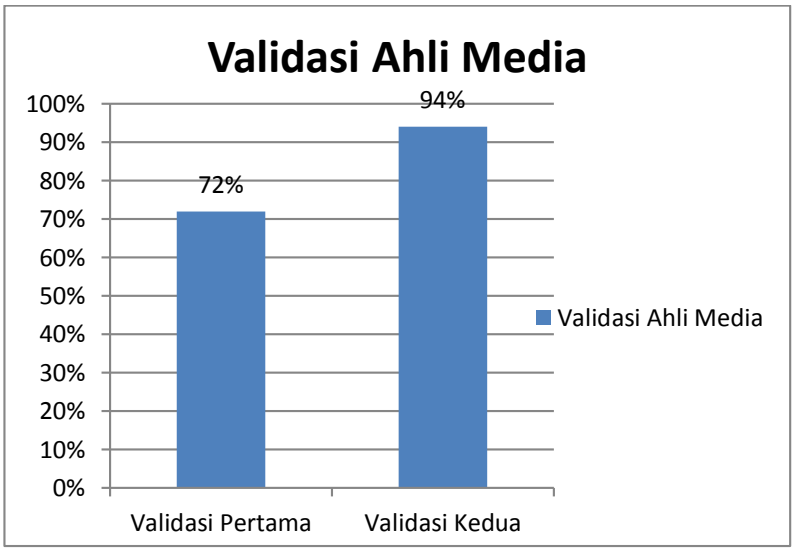
Hasil

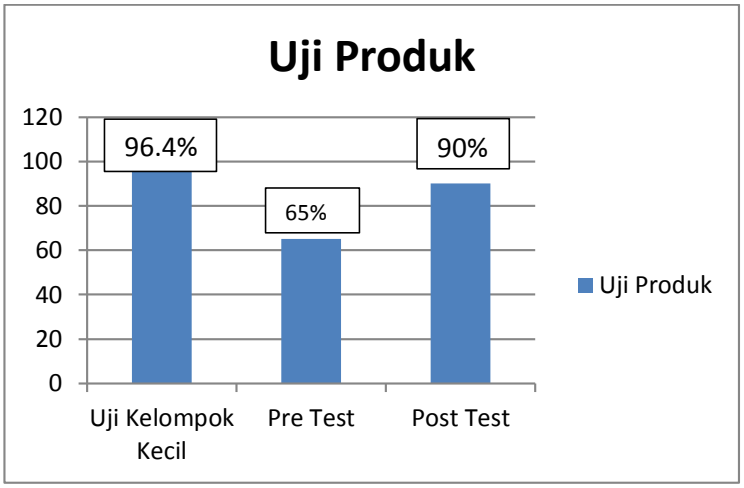
Berdasarkan hasil penelitian ahli materi terhadap media pembelajaran wayang karakter, maka dapat dihitung presentase tingkat validasi materi media pembelajaran wayang karakter sebagai berikut:

$$\text{Prentase} = \frac{\sum \times}{\sum \times i} \times 100$$

Penilaian kevalidan dan kepraktisan media wayang karakter oleh ahli materi, ahli media dan hasil uji coba produk di lapangan diperoleh hasil sebagai berikut:



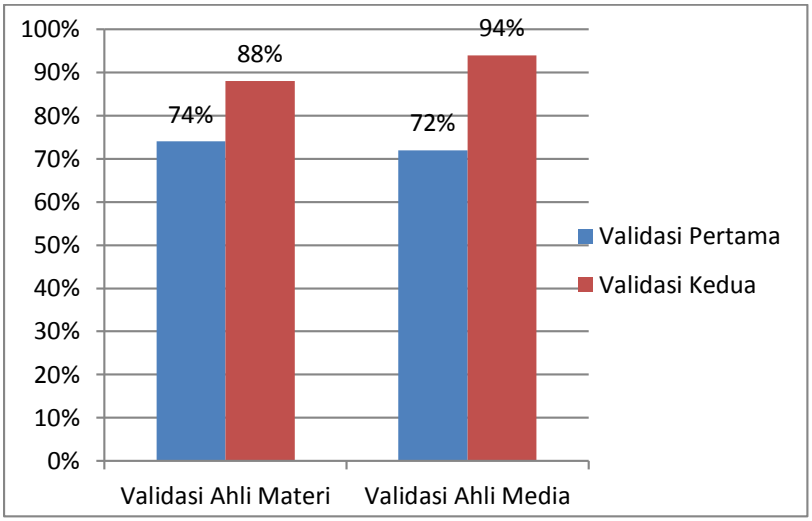




Pembahasan

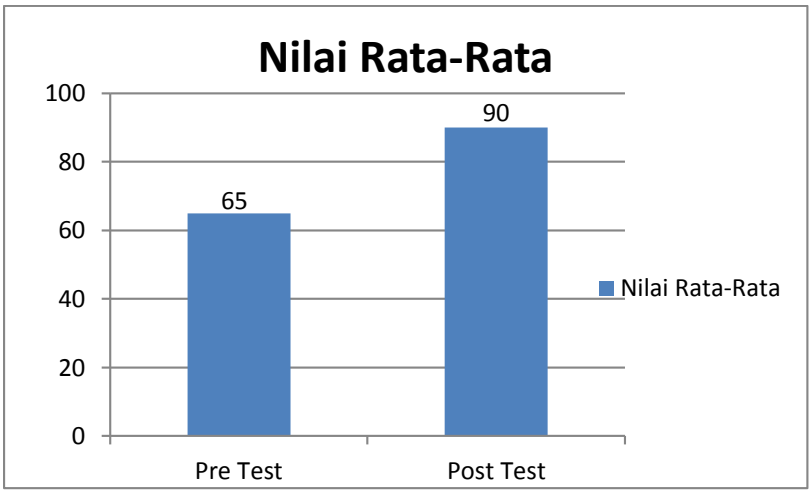
1. Pengembangan Rancangan Media Wayang Karakter Dalam Pembelajaran Tematik Tentang Ketrampilan Mennyimak Teks Fabel Pada Kelas II MI Islam Gading Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang diperoleh dari wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran tematik serta hasil observasi, dapat diketahui bahwa mata pelajaran tematik tentang teks fabel, guru belum menggunakan media yang komunikatif dalam menyampaikan materi teks fabel. Media yang digunakan hanya sebatas pada papan tulis, sehingga hasil belajar siswa belum maksimal. Metode pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa diharapkan lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran tematik tentang teks fabel. Kegiatan pengembangan media wayang karakter dilanjutkan dengan Validasi ahli media dan ahli materi. Berdasarkan validasi dari beberapa ahli diketahui hal-hal yang harus direvisi pada penilaian yaitu Papan kurang kuat, Desain background kurang menarik, belum ada identitas pengembang, pengguntingan wayang kurang rapi, desain alas kurang menarik. Walaupun demikian, berdasarkan hasil validasi dan telah melalui beberapa kali revisi maka hasil akhir dari penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran ini dalam kategori "valid" dengan nilai rata-rata sebesar 88%, pada penilaian ahli media terhadap media pembelajaran ini termasuk kategori "sangat valid" dengan nilai rata-rata sebesar 94% serta uji coba kelayakan media pembelajaran terhadap siawa dan diikuti oleh 10 siswa yang menghasilkan nilai rata-rata sebesar 96,4%.



2. Penerapan Media Wayang Karakter Untuk Meningkatkan Ketrampilan Menyimak Teks Fabel Pada Kelas IIA MI Islam Gading Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar

Berdasarkan kriteria untuk mengetahui pengaruh penerapan media wayang karakter untuk ketrampilan menyimak teks fabel dari hasil uji coba lapangan pre test dan post test yang diikuti oleh 10 siswa dalam uji coba skala kecil terhadap media pembelajaran yang dikembangkan, yaitu menghasilkan nilai rata-rata 90 dan selisih rata-rata dari pre test dan post test sebesar 25. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran wayang karakter ini layak dijadikan media pembelajaran pada kelas II MI Islam Gading Kecamatan Selopuro Kabupaten Blitar.



Hal ini juga dikuatkan dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan siswa di MI Islam Gading, mereka mengatakan bahwa media wayang karakter sangatlah menarik dan menyenangkan. Karena mereka belum pernah menggunakan media wayang karakter dalam proses pembelajaran di sekolah.[17]

[17] Hasil wawancara peneliti dengan siswa di MI Islam Gading, hari sabtu tanggal 13 juni 2020.

Kesimpulan

Penerapan pada penelitian ini menunjukkan bahwa Penerapan Media Wayang Karakter sudah dikatakan layak dan menarik. Hal ini dibuktikan dari hasil validasi ahli materi menunjukkan materi dengan hasil akhir 88% dengan kriteria "sangat baik". Hasil validasi ahli media menunjukkan media sangat sesuai dengan memperoleh hasil 94% pada tahap kedua dengan kriteria "sangat baik". Sedangkan Uji coba mengalami peningkatan yang signifikan yaitu dari pre test 65% sampai pada pos test 90%. Berdasarkan hasil uraian diatas maka produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media wayang karakter dikatakan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, saran dari hasil penelitian pengembangan media wayang karakter bagi siswa, diharapkan media wayang karakter pada pembelajaran tematik ini dapat menjadi pembelajaran yang menyenangkan untuk peserta didik dan menambah motivasi semangat dalam belajar. Bagi pendidik, diharapkan berinovasi dalam hal mendidik pada saat mengahadapi materi yang berbeda dan dapat lebih memanfaatkan media wayang karakter pada pembelajaran tematik ini sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efesien. Dan Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat lebih menyempurnakan media wayang karakter agar lebih menarik, edukatif serta inovatif.

Daftar Pustaka

Arifin, Zainal.2011. *Penelitian Pendidikan.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Depag. 2005. *Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran Tematik*. Departemen Agama Ri : Jakarta.

Emzir.2017. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif & Kualitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Mulyani, Yeti dan Isah Cahyan. 2015. *Keterampilan berbahasa Indonesia SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Prabowo, Sugeng Listyo, dan Faridah Nurmaliyah. 2010. *Perencanaan Pembelajaran.* Malang: UIN Press.

Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran.* Jakarta: Predana Media Group.

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan, Kuantitatif, Kualitatif dan R & D.* Bandung: Alfabet.

Sutirjo dan Mamik, Sri Istuti. 2004. *Tematik:Pembelajaran Efektif Dalam Kurikulum 2004.* Malang: Bayu Media.