



PENGEMBANGAN MEDIA *PUZZLE* KARTUN CINDERELLA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS CERITA FANTASI KELAS VII B MTS MA'ARIF NU KOTA BLITAR

Yulia Putri Islamia¹⁾, Lailiyatus Sa'diyah²⁾, Agus Hermawan³⁾, Saptono Hadi⁴⁾
¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ Universitas Nahdlatul Ulama Blitar Indonesia

Email : yuliaputrii720@gmail.com¹⁾, sadiyahlailiya@gmail.com²⁾,
agushermawan8992@gmail.com³⁾, saptono656@gmail.com⁴⁾

Abstract

This research is based on observations conducted in the VII grade class at MTS Maarif NU, Kota Blitar. The researcher found that the lack of innovation in learning media caused students to remain passive, merely listening, paying attention, and following the teacher's instructions. Therefore, engaging learning media that can facilitate the learning process is needed to achieve the learning objectives and criteria. Based on these issues, this study developed a learning medium called "Cinderella Manga Puzzle" to improve students' skills in writing fantasy stories. The research problems addressed include: 1) How is the development process of the "Cinderella Manga Puzzle" media? 2) What is the feasibility level of the media? Developing the "Cinderella Manga Puzzle" learning media and testing its feasibility became the main objectives of this study. Data collection was conducted through interviews with teachers, distributing questionnaires, and observations. The development test results showed that this media achieved a score of 85%, categorized as "high feasibility." These results indicate that the "Cinderella Manga Puzzle" media is suitable for use, with some follow-up improvements based on respondent feedback. This media is expected to serve as an alternative teaching material, especially to assist VII-grade students in writing fantasy stories.

Keywords: *Cinderella Cartoon Puzzle, Fantasy Story Writing, Learning Media*

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh hasil pengamatan di kelas VII MTS Maarif NU Kota Blitar. Peneliti menemukan bahwa kurangnya inovasi dalam media pembelajaran membuat siswa hanya pasif, yakni mendengarkan, memperhatikan, dan mengikuti instruksi guru. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan dapat memfasilitasi proses belajar agar tujuan dan kriteria pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran "Cinderella Manga *Puzzle*" untuk meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi siswa. Rumusan masalah dalam penelitian ini mencakup: 1) Bagaimana proses pengembangan media "Cinderella Manga *Puzzle*"? 2) Bagaimana tingkat kelayakan media tersebut?. Dan mengembangkan media pembelajaran "Cinderella Manga *Puzzle*" menjadi tujuan penelitian ini serta menguji kelayakannya. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan guru, penyebaran angket, dan observasi. Hasil uji pengembangan memperlihatkan bahwa media ini mendapatkan nilai sebesar 85%, yang tergolong dalam kategori "feasibility tinggi." Hasil ini memperlihatkan bahwa media "Cinderella Manga *Puzzle*" layak digunakan dengan beberapa tindak lanjut berdasarkan masukan dari responden. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif bahan ajar, khususnya untuk membantu siswa kelas VII dalam menulis cerita fantasi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Menulis Cerita fantasi, *Puzzle* Kartun Cinderella



I. PENDAHULUAN

Pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 dirancang untuk mengembangkan berbagai kompetensi siswa, termasuk kemampuan mendengar, membaca, berbicara, dan menulis. Di dalamnya, pembelajaran sastra memegang peranan penting dalam membentuk kemampuan siswa untuk memahami, mengapresiasi, menilai, hingga menciptakan karya sastra. Namun, tantangan muncul ketika metode pembelajaran yang diterapkan kurang menarik, sehingga siswa merasa bosan dan kurang antusias.

Di MTs Ma'arif NU Kota Blitar, salah satu materi pembelajaran sastra adalah menulis cerita fantasi. Berdasarkan pengamatan, proses pembelajaran ini menghadapi kendala. Media pembelajaran yang dipakai masih terbatas pada papan tulis, buku teks, dan Lembar Kerja Siswa (LKS). Selain itu, metode pengajaran didominasi ceramah yang minim variasi. Kondisi ini membuat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran tampak kurang aktif. Sebagian siswa bahkan tampak tidak fokus; ada yang tidur, bercanda, atau bermain di kelas. Mereka menganggap pelajaran bahasa Indonesia monoton karena hanya berkutat pada membaca, menulis, dan mendengarkan ceramah.

Kesulitan utama yang dihadapi siswa dalam menulis cerita fantasi adalah langkah menggali ide dan menentukan kerangka karangan. Media pembelajaran yang tidak mendukung semakin memperburuk situasi. Oleh karena itu, muncul kebutuhan mendesak untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi.

Sebagai solusi, peneliti mengembangkan Media *Puzzle* Kartun Cinderella, sebuah alat bantu visual non-proyeksi yang dirancang khusus untuk pembelajaran menulis cerita fantasi. Media ini menampilkan animasi karakter dalam wujud gambar dua dimensi dan tiga dimensi, selaras dengan penjelasan Sudjana (2011), di mana setiap karakter memiliki gerakan unik namun tetap bergerak bersama.

Melalui penggunaan media ini, siswa diajak untuk lebih mudah memahami proses penulisan cerita fantasi. Media ini membantu mereka menggali ide kreatif dengan lebih menyenangkan, sekaligus memudahkan dalam menyusun kerangka cerita. Diharapkan, pembelajaran dengan Media *Puzzle* Kartun Cinderella mampu menghidupkan suasana kelas, meningkatkan antusiasme siswa, dan menghilangkan rasa bosan. Dengan pendekatan yang menarik ini, siswa tidak hanya lebih terlibat dalam proses



pembelajaran, tetapi juga mampu menghasilkan karya yang kreatif dan orisinal.

Media ini didesain untuk membantu siswa dalam pembelajaran Bercerita fantasi. Selain itu, media *Puzzle* Kartun Cinderella terbuat dari bahan-bahan yang biasa dijumpai seperti Papan kayu, kertas karton, gambar orang dari internet yang telah diprint pada kerta HVS ukuran A4 dan lem perekat.

II METODE PENELITIAN

Metode penelitian dan pengembangan ini mengikuti model empat dimensi yang terdiri dari empat langkah, yaitu: (1) *define*, (2) *design*, (3) *development*, dan (4) *disseminate* (Thiagarajan, S., et a., 2010). Langkah "*define*" adalah langkah penentuan yang mencakup lima langkah. Langkah "*design*" adalah fase perancangan yang melibatkan tiga langkah. Sementara itu, langkah "*development*" adalah fase pengembangan dengan empat langkah. Terakhir, langkah "*disseminate*" adalah fase penyebaran.

Teknik pengumpulan data melibatkan beberapa metode, yaitu wawancara, observasi, dan angket. Alat yang digunakan juga mencakup panduan wawancara, lembar observasi, dan angket. Panduan wawancara dipakai saat pelaksanaan wawancara dengan guru bahasa Indonesia dalam langkah analisis kebutuhan. Lembar observasi dipakai saat

pembelajaran Media *Puzzle* Kartun Cinderella diterapkan. Angket terdiri dari angket validasi dan angket uji lapangan.

Uji keabsahan instrumen dilakukan untuk memastikan kevalidan dan kebenaran alat ukur yang akan diterapkan dalam penelitian. Kemudian uji yang dilakukan pada dua jenis, yaitu uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas memakai rumus korelasi produk moment, sementara uji reliabilitas menerapkan rumus *alpha Cronbach*.

Untuk analisis data, penelitian ini memakai dua pendekatan, yaitu kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dipakai untuk mengolah data berupa informasi verbal yang diperoleh dari wawancara, ulasan, saran, dan masukan dalam angket, baik dari uji ahli maupun uji lapangan. Sedangkan analisis kuantitatif dipakai untuk pengelolaan data berbentuk angka untuk meningkatkan kualitas penelitian. Dalam analisis kuantitatif, teknik persentase diterapkan untuk pengelolaan data yang diperoleh dari berbagai responden, termasuk ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Metode analisis data yang diterapkan adalah analisis deskriptif dengan pendekatan persentase.



I. III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian ini berfokus pada sebuah produk media berupa "*Puzzle* Kartun Cinderella" yang dirancang agar keterampilan menulis cerita fantasi siswa kelas VII mengalami peningkatan. Media ini berfungsi sebagai alternatif belajar bagi siswa dan termasuk dalam kategori media gambar/visual non proyeksi. Pengembangan "*Puzzle* Kartun Cinderella" melibatkan lima dimensi utama, yaitu: tampilan media, konten media, penyajian media, manfaat media, dan isi materi. Deskripsi produk akan diuraikan sebagai berikut.

Dalam dimensi tampilan media, terdapat enam Kriteria, antara lain kemenarikan tampilan awal, pemilihan warna, ukuran media, keamanan penggunaan, daya tahan, serta kemampuannya menampilkan pusat pandang. Penilaian terhadap dimensi tampilan media ini dinilai oleh para responden yang terdiri dari ahli media. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil penilaian tersebut.

No	Dimensi / Indikator Tampilan Media	Hasil Uji Ahli Media			
		Σ Xi	ΣX	Persentase	Tindak Lanjut
1.	Kemenarikan tampilan media	4	4	100 %	Implementasi
2.	Pemilihan warna jelas	4	3	75%	Implementasi
3.	Ukuran media dapat dijangkau siswa	4	3	75%	Implementasi
4.	Media aman digunakan	4	4	100 %	Implementasi
5.	Media "Puzzle Kartun Cinderella" tahan lama	4	4	100 %	Implementasi
6.	Menampilkan pusat pandang yang baik	4	3	75%	Implementasi
Jumlah		24	21	87,5 %	Implementasi

Tabel 1. Rekapitulasi Uji Kelayakan Dimensi Tampilan Media

Berdasarkan tabel 1, terdapat enam Kriteria yang dinilai pada dimensi tampilan media oleh para ahli media. Kriteria pertama, keempat, dan kelima masing-masing mendapat persentase sebesar 100%, yang memperlihatkan bahwa tindak lanjutnya dapat dilakukan dengan optimal. Sementara itu, Kriteria kedua, ketiga, dan keenam mendapatkan persentase 75%, yang juga mengindikasikan bahwa tindak lanjutnya dapat diimplementasikan. Secara keseluruhan, keenam Kriteria ini menempatkan produk pada kategori "sangat layak untuk diimplementasikan".

Selain itu, pada dimensi konten media, terdapat tiga Kriteria utama yang dievaluasi. Kriteria tersebut mencakup keselarasan media



dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, relevansi media dengan Kriteria dan tujuan pembelajaran, serta keakuratan materi yang disajikan. Penilaian terhadap dimensi tampilan media dinilai oleh responden yang terdiri dari para ahli media, dan hasilnya dirangkum dalam rekapitulasi nilai yang telah diperoleh.

No	Dimensi / Indikator Tampilan Media	Hasil Uji Ahli Media			
		ΣX_i	ΣX	Persentase	Tindak Lanjut
1.	Kesesuaian media dengan SK dan KD	4	4	100%	Implementasi
2.	Sesuai dengan indikator dan tujuan pembelajaran	4	4	100%	Implementasi
3.	Konsep materi benar dan tepat	4	3	75%	Implementasi
Jumlah		12	11	91,6%	Implementasi

Tabel 2. Rekapitulasi Uji Kelayakan Dimensi Konten Media

Berdasarkan informasi yang tercantum dalam tabel 2, terdapat tiga Kriteria pada dimensi konten media yang telah dievaluasi. Kriteria pertama dan kedua masing-masing mendapat persentase penilaian sebesar 100%, dengan rekomendasi tindak lanjut bahwa media tersebut dapat diimplementasikan. Sementara itu, Kriteria ketiga mendapatkan persentase sebesar 75%, dengan rekomendasi yang sama, yaitu layak untuk diterapkan. Secara keseluruhan, hasil penilaian memperlihatkan bahwa produk masuk dalam kategori "sangat layak untuk

diimplementasikan."

Pada dimensi kelayakan penyajian media berisi tiga kriteria, diantaranya adalah materi tersampaikan dengan runtut, penyajian media terhadap keterlibatan siswa dalam belajar, keselarasan media dengan materi. Pada kelayakan dimensi penyajian media penilaian dikerjakan oleh responden yang mencakup ahli materi. Rekapitan penilaian disajikan sebagai berikut.

No	Dimensi / Indikator Tampilan Media	Hasil Uji Ahli Media			
		ΣX_i	ΣX	Persentase	Tindak Lanjut
1.	Materi tersampaikan dengan runtut	4	3	75%	Implementasi
2.	Penyajian media terhadap keterlibatan siswa dalam belajar	4	4	100%	Implementasi
3.	Kesesuaian media dengan materi	4	4	100%	Implementasi
Jumlah		12	11	91,6%	Implementasi

Tabel 3. Rekapitulasi Uji Kelayakan Dimensi Penyajian Media

Berdasarkan data dalam tabel 3, terdapat tiga Kriteria pada dimensi penyajian media yang telah dinilai oleh ahli materi. Kriteria pertama memperoleh persentase sebesar 75%, dengan rekomendasi tindak lanjut bahwa media tersebut dapat diimplementasikan. Sementara itu, Kriteria kedua dan ketiga masing-masing mendapatkan persentase 100%, juga dengan rekomendasi yang sama. Secara keseluruhan, hasil ini memperlihatkan bahwa produk masuk dalam kategori "sangat layak untuk



diimplementasikan”.

Pada dimensi manfaat media, terdapat dua Kriteria yang menjadi fokus penilaian, yaitu media diselaraskan dengan level berpikir siswa serta keselarasan media dengan level perkembangan emosional siswa. Selain itu, untuk dimensi tampilan media, penilaian dikerjakan oleh responden yang terdiri dari ahli materi. Rekapitan penilaian disajikan sebagai berikut.

No	Dimensi / Indikator Manfaat Media	Hasil Uji Ahli Media			
		ΣX_i	ΣX	Persentase	Tindak Lanjut
1.	Kesesuaian media dengan tingkat berpikir siswa	4	3	75%	Implementasi
2.	Kesesuaian media dengan tingkat pengembangan emosional siswa	4	4	100%	Implementasi
Jumlah		8	7	87,5 %	Implementasi

Tabel 4. Rekapitulasi Manfaat Media oleh Responden

Berdasarkan data pada tabel 4, terdapat dua Kriteria dalam dimensi manfaat media yang telah dinilai oleh ahli materi. Kriteria pertama memperlihatkan persentase penilaian sebesar 75%, dengan tindak lanjut berupa rekomendasi bahwa media tersebut dapat diimplementasikan. Sementara itu, Kriteria kedua mencapai persentase 100%, juga dengan tindak lanjut serupa, yaitu media dinyatakan layak untuk diterapkan. Berdasarkan hasil ini, produk secara

keseluruhan masuk dalam kategori "sangat layak untuk diimplementasikan."

Pada dimensi kelayakan isi materi, terdapat lima Kriteria utama yang menjadi acuan penilaian. Materi yang digunakan dinilai selaras dengan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar (KD), Kriteria pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta memiliki konsep yang benar dan relevan. Sedangkan untuk dimensi tampilan media, penilaian dikerjakan oleh responden yang meliputi ahli materi dan praktisi, seperti guru. Hasil penilaian tersebut dirangkum untuk memberikan gambaran mengenai kualitas produk secara keseluruhan.

No	Dimensi / Indikator Kelayakan Isi Materi	Hasil Uji Ahli Media			
		ΣX_i	ΣX	Persentase	Tindak Lanjut
1.	Materi yang digunakan sesuai dengan Standar Kompetensi	4	3	75%	Implementasi
2.	Materi yang digunakan sesuai dengan KD	4	3	75%	Implementasi
3.	Materi yang digunakan sesuai dengan indikator pembelajaran	4	3	75%	Implementasi
4.	Materi yang digunakan sesuai tujuan	4	3	75%	Implementasi
5.	Konsep materi pembelajaran benar dan tepat	4	3	75%	Implementasi
Jumlah		20	15	75%	Implementasi

Tabel 5. Rekapitulasi Uji Kelayakan Dimensi Isi Materi

Berdasarkan data yang tercantum pada tabel 5, terdapat lima Kriteria dalam dimensi isi materi yang telah melalui proses penilaian



oleh ahli materi. Kelima kriteria tersebut, masing-masing memperoleh persentase skor sebesar 75%. Dengan hasil ini, tindak lanjut yang direkomendasikan adalah bahwa produk dinyatakan dapat diimplementasikan. Secara keseluruhan, kelima Kriteria ini mengantarkan produk pada kategori "sangat layak untuk diimplementasikan."

B. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran inovatif bernama "*Puzzle Kartun Cinderella*", yang termasuk dalam kategori media visual non-proyeksi. Media ini dirancang untuk keterampilan siswa kelas VII agar mengalami peningkatan dalam menulis cerita fantasi. Sanjaya menyatakan bahwa media visual adalah Media yang hanya dapat diamati secara visual tanpa melibatkan elemen audio, seperti foto, ilustrasi, slide transparansi, dan berbagai bahan grafis lainnya (Bela, P. O., et al, 2021). Media ini dikembangkan dengan mempertimbangkan beberapa kriteria utama agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran.

Pengembangan media ini mengacu pada kriteria yang disampaikan oleh Arsyad (2014). Terdapat tujuh kriteria penting, yaitu: (1) keselarasan media dengan tujuan pembelajaran, (2) kemampuan media dalam mendukung isi materi cerita fantasi, (3) sifat media yang praktis dan tahan lama, (4) kemudahan penggunaan oleh guru, (5)

fleksibilitas media untuk digunakan secara individu maupun kelompok, dan (6) kejelasan materi yang mudah dipahami siswa. Selain itu, media ini dirancang agar guru mudah dalam menjelaskan materi sekaligus membantu siswa memahami pembelajaran dengan lebih baik.

Pada dimensi tampilan, media ini dirancang dengan memperhatikan daya tarik visual. Seperti yang dijelaskan oleh Utami dan Sa'diyah (2020), grafis atau tampilan media berkontribusi besar terhadap daya tariknya. Media ini juga dilengkapi dengan buku petunjuk pemakaian untuk memudahkan pemahaman. Pemilihan warna yang tepat, sebagaimana disampaikan oleh Purnama (2010), menjadi salah satu elemen penting yang mendukung keberhasilan media ini. Selain itu, ukuran media diselaraskan dengan kebutuhan lingkungan belajar, sebagaimana diungkapkan oleh Asyhar (2012). Dengan mempertimbangkan fleksibilitas, media ini dirancang agar tahan lama, hemat biaya, dan aman digunakan.

Konten media juga diselaraskan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar. Hal ini mencakup Kriteria dan tujuan pembelajaran yang harus dicapai. Mulyasa (2014:109) menegaskan bahwa kompetensi dasar berfungsi sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran, sehingga media pembelajaran harus dirancang untuk



mendukung pencapaian tujuan tersebut. Arsyad (2014) juga menyatakan bahwa pemilihan media harus didasarkan pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang dapat digabungkan untuk mencapai hasil yang optimal.

Dari segi penyajian, “*Puzzle* Kartun Cinderella” terbukti mudah digunakan baik oleh guru maupun siswa. Hal ini mendukung pendapat Arsyad (2014), yang menyebutkan bahwa efektivitas, fleksibilitas, dan daya tahan merupakan kriteria utama dalam pemilihan media. Petunjuk penggunaan yang jelas juga menjadi elemen penting, seperti yang diungkapkan oleh Sadiman (2012), karena hal ini memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

Manfaat media ini juga menjadi perhatian utama. Sadiman (2012) menekankan bahwa media pembelajaran harus mendukung proses belajar-mengajar baik bagi siswa maupun guru. Media ini menyuguhkan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa sekaligus membantu guru menyampaikan materi selaras tujuan pembelajaran. Arsyad (2014) juga menyoroti pentingnya keterampilan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran agar manfaatnya dapat dirasakan secara maksimal.

Akhirnya, isi materi dalam media ini disusun berdasarkan unsur-unsur utama pembelajaran, yakni pengetahuan,

keterampilan, dan sikap, seperti yang dijelaskan oleh Sofian (2013). Materi disusun secara sistematis untuk mendukung pencapaian kriteria dan tujuan pembelajaran, sebagaimana diuraikan oleh Sadiman (2012). Dengan demikian, “*Puzzle* Kartun Cinderella” diharapkan mampu menjadi media pembelajaran yang efektif dalam membantu siswa meningkatkan keterampilan menulis cerita fantasi.

IV. SIMPULAN

Media pembelajaran “*Puzzle* Kartun Cinderella” dirancang untuk mendukung proses pembelajaran menulis cerita fantasi melalui pendekatan visual yang interaktif dan menarik. Media ini dibuat agar mudah digunakan oleh guru dan siswa dalam berbagai kondisi pembelajaran, baik secara individu maupun kelompok. Dengan kepraktisan dan daya tahannya, media ini memiliki keunggulan yang dapat meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar. Desain grafisnya yang menarik, ukuran yang selaras dengan lingkungan pembelajaran, serta ketepatan warna yang dipilih menjadi elemen penting dalam menciptakan daya tarik visual. Materi yang disajikan dalam media ini dirancang secara terstruktur agar tujuan pembelajaran dicapai siswa dengan lebih mudah. Selain itu, kontennya diselaraskan dengan kebutuhan



dalam pembelajaran menulis cerita fantasi, sehingga memudahkan siswa memahami konsep yang diajarkan sekaligus mengasah keterampilan mereka.

Produk ini direkomendasikan untuk dimanfaatkan oleh berbagai pihak. Bagi siswa, “*Puzzle* Kartun Cinderella” berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung pembelajaran menulis cerita fantasi, terutama untuk siswa kelas VII. Bagi guru bahasa Indonesia, media ini dapat dipakai sebagai referensi dalam mengajarkan materi menulis cerita fantasi. Sementara itu, untuk peneliti lain, produk ini bisa menjadi inspirasi dalam mengembangkan ide-ide baru yang relevan dengan media pembelajaran berbasis visual seperti “*Puzzle* Kartun Cinderella”.

DAFTAR RUJUKAN

- Amri, S. (2013). *Pengembangan & Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya.
- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Azhar, A. (2014). *Media Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hermawan, A., Utami, S., & Hadi, S. (2018). Pelatihan Korespondensi untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Surat pada Pengurus Karang Taruna Desa Candirejo Kecamatan Ponggok Kabupaten Blitar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 111-115.
- Kasupardi, E., & Supriatna. (2010). *Pengembangan Keterampilan Menulis*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Purnama, S. (2010). Elemen Warna dalam Pengembangan Multimedia Pembelajaran Agama Islam. *Al-Bidayah*, 2(1), 113-129.
- Sadiman, A., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, A., Raharjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Bela, P. O., Utami, S., & Hermawan, A. (2021). Pengembangan Media Tongtumon untuk Menyajikan Teks Laporan Hasil Observasi pada siswa kelas VII. *Patria Educational Journal (PEJ)*, 1(2), 96-106.
- Suyanto, & Solichin. (2016). *Pendidikan Budi Pekerti dalam Pertunjukan Wayang*. Jakarta: Yayasan Senawangi.
- Utami, S., & Sa'diyah, L. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Teks Cerita Panji Berbasis Content Language Integrated Learning (CLIL) untuk SMK. *Jurnal Unublitar*, 5(1), 27-35.