

PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN PINTAR INTERAKTIF (PAPAPIN) PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS I SDN SENDANGHARJO 4

Titik Wulan Sari^{1*}, Iis Daniati Fatimah²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe
*Email: Wulansari154580@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan gambaran umum tentang proses pengembangan dan menilai efikasi, viabilitas, dan validitas media papan pintar interaktif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengembangan produk melalui pembuatan media papan pintar interaktif. Siswa di SDN Sendangharjo 4 di kelas I menjadi subjek penelitian. Model ADDIE, yang meliputi fase Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, digunakan untuk melakukan pengembangan produk. Selain survei respons siswa dan guru dan pertanyaan tes evaluasi, alat pengumpulan data meliputi lembar validasi dari spesialis bahasa, media, dan materi. Teknik untuk menganalisis data meliputi analisis validitas, kegunaan, dan efektivitas. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media papan pintar interaktif ini memperoleh hasil 88% dalam validasi bahasa dan dinyatakan valid, 96% dalam validasi materi yang dinyatakan sangat valid, dan 85% dalam validasi media yang juga dinyatakan sangat valid. Uji kepraktisan oleh guru menunjukkan hasil 94% yang dinyatakan sangat praktis, sedangkan uji keefektifan media menunjukkan hasil 92% dan dinyatakan efektif. Berdasarkan hasil tersebut, media papan pintar interaktif yang diciptakan dianggap sah, berguna, dan efisien untuk tujuan pendidikan.

Kata Kunci: Media Papan Pintar Interaktif, Hasil Belajar, ADDIE

PENDAHULUAN

Penerus cerdas, berkualitas, dan memiliki nasionalisme tinggi. Negara yang maju biasanya memprioritaskan pendidikan untuk menjamin kesejahteraan warganya (Prasetyo dkk., 2019). Teknologi pendidikan merupakan pendekatan yang terstruktur dalam merancang, menerapkan, dan mengevaluasi aktivitas pengajaran dengan memanfaatkan sumber daya teknis dan manusia (Aprianto dan Wahyudi, 2023). (Wahyuni, 2020) menekankan bahwa teknologi pendidikan membantu memecahkan masalah pembelajaran melalui sistem dan proses. Media pembelajaran Papan tulis elektronik dan sumber daya interaktif lainnya dapat meningkatkan tingkat minat konten (Nurrita, 2018). Kemampuan guru dalam mengajar dan memilih media yang tepat sangat penting (Syahputra, 2020). Media pembelajaran berfungsi sebagai jembatan antara pendidik dan peserta didik, mempermudah penyampaian dan pemahaman materi (Nurfadhillah, 2021). Berdasarkan observasi dan wawancara dengan Ibu Eka Pebriana S.Pd pada 20 Maret 2024, ditemukan bahwa metode ceramah yang dominan kurang efektif dan media gambar tidak memadai untuk memfasilitasi pemahaman siswa. Sebanyak 60% siswa kelas 1 SDN SENDANGHARJO 4 berada di bawah KKM.

Solusi yang diusulkan adalah pengembangan media papan pintar interaktif (PAPAPIN) untuk pembelajaran kata berimbuhan "me-" pada siswa kelas 1, yang Hal ini dimaksudkan untuk meningkatkan keingintahuan dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Materi kata berimbuhan "me-" penting karena memiliki makna dan peran yang beragam dalam Bahasa Indonesia. Memahami penggunaan imbuhan ini membantu siswa dalam memahami teks dan menulis lebih baik (Elizabeth, 2017). Media papan pintar interaktif diharapkan memperjelas konsep kata berimbuhan "me-" dengan menggunakan animasi dan latihan interaktif (Kamaladini dkk., 2021). Teknologi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi murid (Lubis dkk., 2024). Berdasarkan konteks tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Papan Pintar Interaktif (PAPAPIN) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas 1 SDN SENDANGHARJO 4". Demikian Kemajuan ini berpotensi membantu siswa dalam perjalanan pendidikan mereka. Mempertimbangkan deskripsi latar belakang, permasalahan yang muncul adalah 1) bagaimana kevalidan media papan pintar interaktif (PAPAPIN) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SDN SENDANGHARJO 4, 2) seberapa besar manfaat

media papan pintar interaktif (PAPAPIN) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SDN SENDANGHARJO 4, dan 3) seberapa besar keberhasilan media papan pintar interaktif (PAPAPIN) pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas 1 SDN SENDANGHARJO 4 SENDANGHARJO 4.

Untuk mengetahui keabsahan media papan tulis interaktif (PAPAPIN) dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 di SDN SENDANGHARJO 4, maka penelitian ini bertujuan: 1) Mendeskripsikan manfaat media papan tulis interaktif (PAPAPIN) dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas 1 di SDN SENDANGHARJO 4. SENDANGHARJO 4, dan 2) untuk mendeskripsikan keefektifan media papan pintar interaktif (PAPAPIN) dalam mata kuliah Bahasa Indonesia kelas 1 SD SENDANGHARJO 4. Hasil yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah spesifikasi produk berikut: pembelajaran ditampilkan sebagai papan pintar menggunakan papan triplek. Kerangka produk terbuat dari bahan triplek dengan ukuran 57x80 cm dan kotak-kotak kecil berukuran sekitar 15 cm. Penyangga kotak menggunakan paralon kecil sehingga kotakkotak bisa diputar. Bahan dan alat yang digunakan meliputi papan triplek, gambar animasi, lem, dan paralon kecil.

METODE PENELITIAN

Tujuan dari pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) penelitian ini adalah untuk menciptakan dan menguji produk keefektifannya. dalam hal ini papan pintar interaktif (Papapin) untuk pembelajaran Bahasa Indonesia. Proses pengembangan mengikuti Lima langkah model ADDIE (*Analysis-Design-Develop-Implement-Evaluate*) adalah *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (Amalia dkk., 2021). Model ADDIE dipilih karena untuk sistematis dan interaktif, memungkinkan evaluasi di setiap tahap untuk pengembangan selanjutnya (Agam dan Sulistiowati, 2022). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas 1 SDN Senangharjo 4 yang berjumlah 23 orang, bertujuan menguji keefektifan dan kepraktisan media Papapin dalam konteks nyata di kelas.

Teknik pengumpulan data meliputi pengujian menggunakan alat seperti lembar observasi, angket, observasi, dan wawancara untuk melihat kebutuhan siswa selama proses pembelajaran (Agustin dkk., 2021). Lembar wawancara untuk memperoleh data tentang suasana dan kondisi pembelajaran dari guru kelas, lembar Lembar tes siswa digunakan untuk mengukur keefektifan media pembelajaran Papapin dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media, serta angket reaksi guru dan siswa untuk mengukur kegunaan media dan mengetahui tanggapan masyarakat terhadap media tersebut. 1.

Pengolahan data kuantitatif dan kualitatif dari tes, angket, dan hasil validasi merupakan salah satu pendekatan analisis data kevalidan dilakukan menghitung persentase skor dari lembar penilaian yang diisi oleh para ahli, kriteria kevalidan ditentukan berdasarkan persentase skor yang menunjukkan tingkat validitas produk, analisis data kepraktisan (Ani dan Lazulva, 2020). Mengukur respon guru dan siswa dengan skala likert terhadap media Papapin, kriteria penilaian instrumen angket respon menggunakan tabel tingkat kepraktisan, serta analisis data keefektifan menggunakan perhitungan N-Gain dari hasil untuk memastikan apakah hasil belajar siswa telah meningkat setelah penggunaan tes pra dan pasca media Papapin, dan kriteria penilaian efektivitas juga didasarkan pada tingkat motivasi siswa respon siswa dan guru sedangkan data untuk tingkat kepraktisan Papapin diperoleh dari tes pra dan pasca siswa. Menurut uraian bab III, model ADDIE disebutkan dalam pengembangan Papapin.

Lima fase model ADDIE adalah Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Setiadi dan Yuwita, 2020). Dari bulan Maret hingga Mei, papan pintar interaktif (Papapin) dikembangkan 2024, adapun lima tahapan proses pengembangan yang telah dilaksanakan pada tahap ini, peneliti berbicara dengan guru kelas 1 SDN Sendangharjo 4 dalam sebuah wawancara pada tanggal 20 Maret 2024.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Upaya penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti telah menghasilkan temuan penelitian sebagai berikut. Tujuan dari langkah analisis ini adalah untuk mengetahui bagaimana pembelajaran dilaksanakan di SDN Sendangharjo 4. Berdasarkan hasil wawancara informasi diperoleh data sebagai berikut: Terdapat tiga permasalahan dalam kurikulum di SDN Sendangharjo 4, yaitu: (1) kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka; (2) siswa belum mampu menulis dengan tepat; dan (3) Siswa belum mampu belajar secara mandiri dan masih butuh bimbingan bapak/ibu guru. Penelitian ini mengawali perancangan media Papapin disetiap tahap perancangan, dengan menggunakan materi kata berimbuhan me- pelajaran Bahasa IndonesiaSD kelas I . Empat langkah dalam tahap perancangan ini meliputi pemilihan media, merancang materi pembelajaran, menyusun desain media Papapin, dan menyusun instrumen penilain media Papapin.

Langkah selanjutnya adalah memvalidasi media untuk menilai tingkat validitasnya. Tiga orang ahli melakukan proses validasi: pakar materi, pakar bahasa, dan pakar media (Imania dan Bariah, 2019) Validasi pakar materi dilakukan untuk menilai kesesuaian media dengan capaian pembelajaran yang diharapkan. Setelah produk Papapin selesai, proses validasi pakar materi dimulai. Validasi pakar materi melibatkan penilaian berbagai indikasi. Data selanjutnya adalah skor yang diberikan untuk setiap indikator dalam kuesioner lembar validasi pakar materi.

Tabel 1. Data Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Deskripsi	Skor
A. Aspek Kurikulum		
1.	Kesesuaian media Papapin yang dikembangkan dengan CP dan TP kurikulum Merdeka	4
2.	Kesesuaian media Papapin yang dikembangkan dengan Tujuan Pembelajaran	5
B. Aspek Kelayakan Inti		
3.	Media Papapin yang dikembangkan sesuai materi pembelajaran	4
4.	Materi yang disampaikan pada media Papapin jelas dan mudah dipahami	5
5.	Media Papapin mendorong rasa ingin tahu siswa	5
6.	Materi yang disajikan sesuai dengan gambar pada media Papapin	5
7.	Media Papapin meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran	5
8.	Media Papapin dapat digunakan secara bergantian	5
9.	Media Papapin meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran	5
10.	Media Papapin dapat digunakan secara berkelompok	5
11.	Media Papapin menambah pengetahuan siswa mengenai kata berimbuhan me-	5
12.	Setiap komponen materi pada media Papapin sudah jelas	5
Skor		58
Persentase		98%
Kriteria		Valid

Dari tabel di atas dapat diketahui rata-rata dari aspek kurikulum papapin mencapai angka 90%, untuk rata-rata aspek kelayakan inti mencapai 98%. Dari hasil keseluruhan penilaian dari ahli materi papapin memperoleh skor 58 dengan tingkat persentase 96% dan kategori "Valid".

Selain dari ahli materi, penelitian ini juga melibatkan validasi oleh ahli media untuk menilai bagaimana Papapin dapat bermanfaat bagi penelitian. Data berikut mencerminkan skor yang diberikan untuk setiap indikasi dalam kuesioner lembar validasi ahli media:

Tabel 2.Data Hasil Validasi Ahli Media

No.	Deskripsi	Skor
A. Penyajian Aspek		
1.	Media Papapin yang dikembangkan mudah digunakan oleh guru	4
2.	Media Papapin yang dikembangkan mudah digunakan oleh siswa	4
3.	Media Papapin memudahkan guru dalam mengajar	
B. Aspek Tampilan Desain		
4.	Tampilan media Papapin dapat meningkatkan hasil belajar siswa	4
5.	Desain tampilan Papapin membuat siswa tertarik	5
6.	Papapin merupakan media belajar yang menarik	5
7.	Papapin memiliki ukuran huruf atau <i>font size</i> sesuai dan tepat dengan pengguna	4
8.	Papapin memiliki tata letak gambar dan teks yang sesuai	4
9.	Media yang digunakan memudahkan siswa dalam memahami kata berimbuhan me-	4
C. Aspek Kemudahan Penggunaan Media		
10.	Media Papapin mudah digunakan kapan saja	4
11.	Media Papapin mudah dan sederhana dalam penggunaan	4
12.	Media Papapin tahan lama dan tidak mudah rusak	5
Skor		51
Persentase		85%
Kriteria		Valid

Dari table di atas dapat diketahui rata-rata dari aspek penyajian Papapin mencapai angka 80%, untuk rata-rata aspek tampilan desain mencapai 86% dan 86% untuk rata-rata aspek kemudahan penggunaan media Papapin. Dari hasil keseluruhan penilaian dari ahli media Papapin memperoleh skor 51 mencapai persentase 85% dengan kategori "Valid".

Selain validasi oleh ahli media, penelitian ini juga melibatkan validasi oleh ahli bahasa untuk menilai bagaimana media Papapin dapat bermanfaat bagi penelitian. Dalam proses validasi media ini diperlukan angket kevalidan. Kuesioner lembar validasi ahli bahasa mencakup skor yang diterima untuk setiap indikasi.

Tabel 3.Data Hasil Respon Siswa

No.	Deskripsi	Skor
A. Aspek Lugas		
1.	Media Papapin menggunakan ketepatan tata bahasa yang sesuai dengan perkembangan siswa	4
2.	Media Papapin menggunakan ejaan yang tepat	5
3.	Media Papapin memiliki kalimat yang baku	4
B. Aspek Komunikatif		
4.	Media Papapin memudahkan pemahaman terhadap pesan yang disampaikan	4
5.	Bahasa yang digunakan Papapin sederhana, jelas dan mudah di mengerti	5
C. Aspek Kesesuaian Dengan Tingkat Perkembangan Siswa		
6.	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual siswa	4
7.	Kesesuaian dengan perkembangan emosional siswa	5
D. Aspek Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa		
8.	Penggunaan bahasa pada media Papapin sesuai dengan EYD	4

9.	Bahasa yang digunakan pada media Papapin mudah dipahami oleh siswa	5
	Skor	40
	Persentase	88%
	Kriteria	Valid

Dari tabel di atas dapat diketahui rata-rata dari aspek lugas Papapin mencapai angka 89%, untuk rata-rata aspek komunikatif mencapai angka 90%, rata-rata aspek kesesuaian dengan tingkat perkembangan siswa mencapai angka 90% dan 90% untuk aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa. Dari hasil keseluruhan penilaian dari ahli bahasa Papapin memperoleh skor 40 dengan tingkat persentase 88% dengan kategori “Valid”.

Tahap berikutnya adalah mengevaluasi kepraktisan dengan mengumpulkan data respon dari guru dan siswa melalui lembar angket. Kriteria alat validasi menentukan cara mengevaluasi produk yang dibuat. Proses validasi yang dilakukan dengan menyerahkan daftar *check list* berupa angket validasi. Hasil uji coba respon guru dipaparkan, sebagai berikut:

Tabel 4.Data Hasil Respon Guru

No.	Deskripsi	Skor
A. Isi Materi		
1.	Ketetapan materi kata berimbuhan dengan silabus	4
2.	Kesesuaian materi siklus air dengan kompetensi dasar (KD)	4
3.	Kesesuaian penyajian materi dengan kata berimbuhan me-	5
4.	Objek yang ditampilkan sesuai dengan materi kata berimbuhan me-	5
B. Kualitas Media		
5.	Media Papapin (Papan Pintar Interaktif) menarik perhatian peserta didik dalam mempelajari materi kata berimbuhan me-	5
6.	Media Papapin (Papan Pintar Interaktif) mudah untuk digunakan	5
7.	Media Papapin (Papan Pintar Interaktif) memudahkan dalam penyampaian materi	5
8.	Media Papapin (Papan Pintar Interaktif) menarik untuk digunakan	5
9.	Huruf yang digunakan sesuai dan mudah dipahami	5
10.	Kesesuaian ukuran bahan ajar	4
11.	Kesesuaian komposisi warna, gambar dan ilustrasi	5
	Skor	52
	Persentase	94%
	Kriteria	Sangat Praktis

Dari table di atas dapat diketahui rata-rata dari aspek isi materi Papapin mencapai angka 90%, untuk rata-rata aspek kualitas media mencapai angka 97%. Dari hasil keseluruhan penilaian dari angket respon guru, Papapin memperoleh skor 52 dengan tingkat persentase 94% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Tabel 5.Data Hasil Respon Siswa

No.	Nama Responden	Aspek yang dinilai										Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

1.	AS	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	48
2.	A	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	45
3.	AA	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	44
4.	AS	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	47
5.	B	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	47
6.	BA	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	47
7.	CR	4	5	4	5	5	5	4	4	5	5	46
8.	DA	4	5	4	4	5	4	5	5	5	5	46
9.	D	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	49
10.	DR	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	44
11.	FN	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	45
12.	GS	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	45
13.	KM	5	5	4	4	5	4	5	5	4	5	46
14.	NQ	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	46
15.	OS	5	4	4	5	4	5	4	5	4	5	40
16.	R	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	46
17.	RS	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	48
18.	RF	4	4	5	5	4	5	4	4	5	5	45
19.	SE	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	46
20.	SN	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	46
21.	TA	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	47
22.	WH	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	46
23.	ZE	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	48
Jumlah Skor											1.057	
Persentase											92%	
Kategori											Praktis	

Media Papapin yang telah dirancang memperoleh skor 1.057 dan persentase kepraktisan sebesar 92% berdasarkan metode perhitungan. Penilaian angket respons siswa menunjukkan bahwa kriteria penilaian kepraktisan praktis untuk memperlancar proses pembelajaran.

Tabel 6.Data Hasil Tes Evaluasi Siswa

No	Nama Siswa	Nilai		N-Gain Score	Kategori
		Pretes	Postes		

1	AS	40	75	0,875	tinggi
2	A	40	85	1,125	tinggi
3	AA	50	90	0,8	tinggi
4	AS	40	95	1,375	tinggi
5	B	50	100	1	tinggi
6	BA	40	75	0,875	tinggi
7	CR	55	90	0,63	sedang
8	DA	50	80	0,6	sedang
9	D	40	95	1,375	tinggi
10	DR	35	95	1,71	tinggi
11	FN	40	100	1,5	tinggi
12	GS	50	100	1	tinggi
13	KM	45	100	1,2	tinggi
14	NQ	45	85	0,8	tinggi
15	OS	60	100	0,6	sedang
16	R	55	100	0,81	tinggi
17	RS	40	85	1,125	tinggi
18	RF	50	100	1	tinggi
19	SE	60	100	6,6	tinggi
20	SN	30	75	1,5	tinggi
21	TA	45	100	1,2	tinggi
22	WH	55	80	0,45	sedang
23	ZE	55	100	0,81	Tinggi

Hasil dari tes siswa beserta dengan skor *N-Gain* yang diperoleh dan juga kategorinya. Pada gambar tabel tersebut dapat diketahui kriteria *N-Gain* hasil belajar siswa, dalam gambar tersebut telah dipaparkan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh kategori skor *N-Gain* cukup, sebanyak 4 siswa memperoleh skor *N-Gain* dengan kategori sedang dan sebanyak 19 siswa memperoleh skor *N-Gain* dengan kategori tinggi. Jika dilihat dari hasil tes siswa dapat diambil kesimpulan bahwa Papapin “Efektif” untuk digunakan dalam pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, *Papapin* telah terbukti valid dalam materi kata berimbuhan me-kelas I, dengan persentase validitas dari validator yang mencapai 98% untuk ahli media, 85% untuk ahli materi, dan 88% untuk ahli bahasa. Selain itu, dari hasil uji kepraktisan menggunakan angket respon guru dan siswa, mendapat 92% dari guru dan 94% dari siswa dalam kategori sangat praktis. Secara efektivitas, media ini juga berhasil membuktikan dengan hasil tes evaluasi siswa sangat efektif

DAFTAR PUSTAKA

- Agam, T. N., & Sulistiowati. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Permainan Alat Musik Sederhana Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Untuk Kelas VII di SMP Negeri 50 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1–8.
- Agustin, R., Nurmawati, N., & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1385>
- Amalia, I., As'ari, A., & Hasanah, U. (2021). Developing an Intercultural-Based Text Book for Teaching Writing. *Loquen: English Studies Journal*, 14(2), 64. <https://doi.org/10.32678/loquen.v14i2.4959>
- Ani, N. I., & Lazulva, L. (2020). Desain dan Uji Coba LKPD Interaktif dengan Pendekatan Scaffolding pada Materi Hidrolisis Garam. *Journal of Natural Science and Integration*, 3(1), 87. <https://doi.org/10.24014/jnsi.v3i1.9161>
- Aprianto, D., & Wahyudi, A. (2023). Integrasi Manajemen Kurikulum, Dan Teknologi Pendidikan Dalam. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(3), 4414–4424.
- Elizabeth, R. (2017). Pemanfaatan Kemasan Produk Sebagai Materi Otentik Dalam Pembelajaran

- Imbuan Di Kelas Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing (Bipa). *JLT – Jurnal Linguistik Terapan Politeknik Negeri Malang*, 7(1), 56–60.
- Imania, K. A., & Bariah, S. K. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring-Design of Development of Online-Based Learning Assessment Instruments. *Jurnal Petik*, 5(1), 31–47.
- Kamaladini, Gani, A. A., & Sari, N. (2021). Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Paedagoria*, 1(September), 93–100.
- Lubis, R., Nabila, P., Nasution, N. I., Azzahra, L., Hasraful, H., & Andina, F. (2024). Evolusi Remaja Usia 17-19 Tahun: Analisis Pertumbuhan Dan Perkembangannya. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 7899-7906.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Prasetyo, E., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2019). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Kelas III SDN Buluh 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 76–82.
- Setiadi, G., & Nurma Yuwita. (2020). Pengembangan Modul Mata Kuliah Bahasa Indonesia Menggunakan Model Addie Bagi Mahasiswa Iai Sunan Kalijogo Malang. *Akademika : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 200–217. <https://doi.org/10.51339/akademika.v2i2.207>
- Syahputra, M. C. (2020). Pengembangan Model ADDIE dalam Media Pembelajaran PAI Berbasis Komputer Di SMP YAPITA Surabaya. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 07(2), 104–113.
- Wahyuni, F. M., Mustami, M. K., & Hamansah, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis Kapas (Kartu Pasangan) Pada Sub Materi Invertebrata. *Jurnal Al-Ahya Volume*, 2(2).