

## **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KADO (KADO) KARTU JODOH DALAM MATA PELAJARAN IPAS PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**Ervia Fatilya<sup>1</sup>, Sumadi<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban  
\*Email: [erviafatilya@gmail.com](mailto:erviafatilya@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Berdasarkan hasil observasi pembelajaran kelas IV, media pembelajaran masih memiliki keterbatasan dalam hal pembelajaran. Dalam memberikan materi ajar, pengajar hanya mengacu pada buku modul ajar yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal ini menyebabkan siswa salah memahami materi ajar karena buku tersebut sangat berhasil dalam menyampaikan materi ajar. Selain itu, pengajar tidak pernah memasukkan media ke dalam rencana pembelajaran, melainkan menyampaikan materi ajar kepada siswa melalui teknik ceramah. Tujuan dari proyek ini adalah untuk memberikan akses konten sumber terbuka berupa media KADO (Kartu Jodoh) tentang adat istiadat di daerah saya kepada anak-anak sekolah dasar kelas empat untuk topik sains. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempromosikan efektivitas, kegunaan, dan keaslian media KADO (Kartu Jodoh). Lima (lima) tahap model ADDIE analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi digunakan dalam jenis penelitian ini, yang dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D). Analisis validitas, kepraktisan, dan efektivitas adalah tiga kategori pendekatan analisis data yang digunakan. Uji validasi menghasilkan hasil berikut: 85,71% untuk ahli materi, 90% untuk ahli bahasa, dan 94,54% untuk ahli media yang menunjukkan media KADO (Kartu Jodoh) dikembangkan, yang menunjukkan bahwa hasil tersebut memiliki kriteria penggunaan yang valid. Angket jawaban guru menghasilkan persentase temuan sebesar 93,33%, sedangkan angket respon siswa menghasilkan persentase sebesar 94,04%. Hasil ini menunjukkan seberapa bermanfaat kriteria tersebut untuk tujuan pendidikan. Lebih lanjut, proporsinya adalah 88,53% menurut temuan ujian siswa yang diambil selama percobaan.

**Kata Kunci:** Media Kartu Jodoh, Kevalidan, Kepraktisan, Keefektifan

### **PENDAHULUAN**

Melalui kegiatan nasihat, instruksi, dan pelatihan baik di dalam maupun di luar sekolah, keluarga, masyarakat, dan pemerintah berupaya secara sungguh-sungguh untuk mendidik anak-anak mereka (Prasetyo dkk, 2019). Pendidikan memiliki dampak yang signifikan terhadap eksistensi manusia. Pendidikan memiliki kekuatan untuk memaksimalkan potensi setiap orang sesuai dengan pertumbuhan mereka sendiri dan karakteristik lingkungan mereka (Purwananti, 2016). Sasaran pembelajaran, teknik, dan media semuanya memiliki hubungan satu sama lain dalam proses pendidikan. Dengan kata lain, siswa dapat memperoleh materi pembelajaran dari guru melalui penggunaan media (Fahrudin & Ulfah, 2023). Penyusun materi terbuka dan pendekatan interaksinya disusun sebagai bagian dari proses pembelajaran. Kemudian, hasil pembelajaran digunakan sebagai cara yang berguna dan efisien untuk mengukur bakat siswa terhadap topik tersebut (Nurita, 2018).

Guru IPA hanya memanfaatkan buku modul ajar yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) sebagai acuan dalam menyampaikan materi pembelajaran, berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran. Isi buku disampaikan dengan sangat ringkas, tidak banyak kesempatan untuk berdebat, sehingga dapat menyebabkan siswa salah memahami informasi. Selain itu, ceramah merupakan cara guru menyampaikan materi yang digunakan di kelas; guru tidak pernah menggunakan perangkat pembelajaran. Ketika guru memberikan materi, siswa mungkin kesulitan menyerapnya dan cenderung bersikap pasif. Saat mengerjakan soal, banyak siswa yang mengabaikan penjelasan guru. Siswa tampak lebih suka bermain sendiri atau menyibukkan diri dengan melukis. Hal ini disebabkan oleh kejenuhan mereka

terhadap pekerjaan yang monoton. Rendahnya hasil belajar dan menurunnya minat siswa dalam belajar merupakan dampak dari hal ini.

Menurut informasi yang dihimpun dari wawancara Bapak Kholik Imam S.Pd. dengan siswa Kelas IV SDN Kebonsari III Tuban dan guru kelas IV, siswa masih mengalami kesulitan dalam mempelajari IPA. Hanya 12 siswa atau 42,86% dari total 28 siswa yang memperoleh nilai di atas KKM. Sebanyak 16 siswa atau 57,14% siswa memperoleh nilai di bawah KKM. Hal ini menunjukkan bahwa kurikulum IPA dan IPA kelas IV SD belum sepenuhnya dikuasai oleh siswa. Siswa cenderung merasa bosan saat mengikuti pelajaran di kelas karena guru lebih banyak menggunakan buku dan teknik ceramah, sedangkan siswa hanya duduk diam dan memperhatikan. Pengaruh strategi mengajar guru menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan menjadi berkurang, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai. Tentu saja, untuk mencapai tujuan pembelajaran di kelas IPA dan IPA, pendidik harus membuat strategi pembelajaran yang menarik dan inovatif di samping format ceramah tradisional. Dengan kata lain, untuk memberikan pemahaman dan pengetahuan yang mencakup sumber informasi dan materi pembelajaran IPA dan IPA, pendidikan IPA dan IPA harus memanfaatkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Hal ini dilakukan agar siswa tertarik dengan kurikulum IPA dan IPA serta meningkatkan hasil belajarnya.

Segala sesuatu yang memiliki kemampuan untuk menyebarkan ide melalui berbagai media dan dapat mengilhami emosi, penalaran, dan keinginan siswa dianggap sebagai media pembelajaran (Simamora dkk, 2020). Hasilnya, pembelajaran dapat diarahkan dan dilaksanakan dengan sukses. Hal ini sesuai dengan sudut pandang tersebut (Nurfadhillah dkk., 2021), Ketersediaan media pendidikan dapat memperlancar penyampaian materi oleh guru dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pendidikan. Guru dituntut untuk mampu melaksanakan pembelajaran yang berhasil dengan memperhatikan berbagai permasalahan tersebut (Faujiah dkk, 2022). Hal ini dapat diatasi dengan menarik perhatian siswa terhadap proses pembelajaran dan menggunakan sumber belajar yang efisien. Salah satunya adalah dengan membuat materi ajar KADO (Kartu Jodoh).

Penggunaan media kartu yang merupakan media visual tanpa proyeksi dikatakan lebih menarik perhatian siswa (Kholda, 2023). Oleh karena itu, untuk mengomunikasikan konten secara efektif dan meningkatkan hasil pembelajaran, media KADO (Kartu Jodoh) mendorong semua siswa untuk berpartisipasi dalam pendidikan mereka. Tujuan dari permainan edukasi KADO (Kartu Jodoh) adalah untuk menarik minat siswa melalui permainan kelompok dan partisipasi aktif dari semua peserta. Permainan ini menggabungkan permainan ke dalam proses pembelajaran.

Peneliti menyelidiki penciptaan media KADO (Kartu Jodoh) sebagai alat pengajaran yang inventif dan sukses yang dapat meningkatkan minat siswa dalam mempelajari sains di sekolah dasar, berdasarkan uraian yang diberikan di atas yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran KADO (Kartu Jodoh) dalam Mata Pelajaran IPAS pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar".

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian dan pengembangan, atau penelitian pengembangan, adalah inti dari studi ini. Penelitian yang mengembangkan dan memproduksi barang-barang tertentu sambil mengevaluasi kemandirian produk yang diusulkan dikenal sebagai penelitian pengembangan (Sakila, 2020). Menurut (Okpatrioka, 2023) Metodologi penelitian yang dikenal sebagai "penelitian dan pengembangan" digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menunjukkan keefektifannya. Mempertimbangkan analisis awal hingga akhir, penelitian dilakukan untuk mengevaluasi kemandirian suatu produk. Penelitian diperlukan untuk mengevaluasi kemandirian suatu produk sebelum dapat diproduksi dan digunakan oleh masyarakat umum (Sa'diyah & Rosy, 2021).

Menurut (Kholda & Paksi, 2023) menegaskan bahwa penelitian dan pengembangan adalah paradigma pengembangan berbasis industri di mana dengan memanfaatkan temuan penelitian, barang dan teknik baru diproduksi dan diuji secara berkala di lapangan, dinilai, dan ditingkatkan hingga temuan penelitian memenuhi persyaratan untuk kemandirian, kualitas tertentu, atau serangkaian standar. Studi ini dipilih karena tujuannya adalah untuk membuat media KADO (Kartu Jodoh) terkait sains untuk siswa sekolah dasar kelas empat. Paradigma ADDIE digunakan oleh peneliti dalam studi dan pengembangan ini. Model ADDIE dipilih karena sering digunakan dan tahapannya, yang memberikan pendekatan metodis terhadap pertumbuhan instruksional (Cahyadi, 2019). Dalam proses perancangan sistem pembelajaran, proses utama yang disebut dengan akronim

ADDIE untuk menggambarannya adalah Evaluasi, Analisis, Desain, dan Pengembangan, serta Implementasi dan Peningkatan. Model ADDIE ini menggunakan lima fase atau tahap pengembangan (Dilga *dalam* Basyar, 2020).

Percobaan skala kecil ini melibatkan 28 siswa kelas empat dari SDN Kebonsari III, 12 di antaranya laki-laki dan 16 di antaranya perempuan. Data dari sumber kualitatif dan kuantitatif dimanfaatkan untuk membuat media yang dikenal sebagai KADO (Kartu Jodoh). Jawaban, kritik, dan saran dari para ahli digunakan untuk mengekstrak data kualitatif dari pengamatan lapangan dan wawancara. Sementara uji kelayakan produk media KADO (Kartu Jodoh) menghasilkan data kuantitatif dari survei respons guru dan penilaian siswa, validasi tim ahli kelayakan produk menghasilkan data kuantitatif juga. Analisis data adalah proses mengklasifikasikan data dan membuat inferensi sambil melakukan pencarian informasi secara sistematis dari tes, kuesioner, dan hasil validasi. Dalam penelitian ini, analisis data kuantitatif dan kualitatif digunakan. Untuk memastikan bahwa materi terbuka yang dihasilkan telah mematuhi persyaratan yang sah, praktis, dan efektif, data yang dikumpulkan akan diperiksa. Untuk memastikan tingkat kelayakan material dan validitas media dari para ahli, media KADO (Kartu Jodoh) harus divalidasi sebelum dilakukan uji coba lapangan. Validitas ditentukan dengan rumus berikut:

$$\text{Tingkat Validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Jika semua komponen validasi menunjukkan hasil yang lebih dari atau sama dengan 61%, maka media tersebut dianggap sah. Berikut ini adalah tabel yang berisi persyaratan validitas media:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Media

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

Sumber: Riduwan *dalam* Puspita (2022)

Hasil dari kuesioner yang diisi oleh siswa dan guru dianalisis untuk uji kepraktisan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan media KADO (Kartu Jodoh) yang dikembangkan. Kepraktisan media ini akan ditentukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Tingkat Validasi} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Jika semua komponen validasi menghasilkan hasil yang lebih dari atau sama dengan 61%, maka media tersebut dianggap praktis. Berikut ini adalah tabel yang berisi persyaratan kepraktisan media:

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan Media

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Sumber: Riduwan *dalam* Puspita (2022)

Penilaian efektivitas bahan ajar berdasarkan seberapa baik siswa menyelesaikan soal hasil belajar pada lembar soal ujian siswa. Soal hasil belajar memiliki nilai maksimal 100 dan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 80. Gunakan metode untuk menentukan proporsi siswa yang menyelesaikan soal ujiannya:

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

**Keterangan :**

S : nilai yang diharapkan (dicari)

R : jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N : skor maksimum daari tes tersebut

Angka yang dihasilkan menunjukkan sejauh mana hasil belajar siswa. Berdasarkan KKM di sekolah, siswa dinyatakan tuntas jika nilai capaian belajar yang diperoleh minimal 80.

Tabel 3. Kriteria Tingkat Keefektifan Media

Persentase (%)	Kriteria
81% - 100%	Sangat Efektif
61% - 80%	Efektif
41% - 60%	Cukup Efektif
21% - 40%	Tidak Efektif
0% - 20%	Sangat Tidak Efektif

Sumber: Widoyoko *dalam* Hidayat dkk (2017)

## 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 Kebonsari III. Berdasarkan hasil wawancara informan diperoleh data sebagai berikut: Terdapat tiga permasalahan dalam kurikulum di SDN Kebonsari III, yaitu: (1) kurikulum yang digunakan adalah kurikulum mandiri; (2) siswa kurang tertarik dengan materi dan merasa bosan ketika materi dijelaskan; dan (3) sumber belajar yang tersedia di sekolah masih kurang sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam setiap proses pembelajaran pasti akan ada kendala di dalam kelas. Salah satu kendala tersebut adalah meskipun siswa merasa senang, mereka juga cenderung mudah bosan dan kesulitan memahami materi IPA karena terlalu banyaknya materi bacaan dan hafalan yang terdapat dalam kurikulum.

Penelitian ini mengawali perancangan media KADO (Kartu Jodoh) sepanjang tahap perancangan, dengan menggunakan materi Adat dan Budaya Daerahku untuk SD kelas IV berikutnya. Empat langkah dalam tahap perancangan ini meliputi pemilihan media pembelajaran, pembuatan materi pembelajaran, penyiapan desain media KADO (Kartu Jodoh), dan penyiapan alat penilaian untuk media KADO (Kartu Jodoh) yang telah rampung. Berikut ini adalah hasil dari pembuatan media KADO (Kartu Jodoh) untuk siswa SD kelas IV berdasarkan kurikulum Adat dan Budaya Daerahku. Pengumpulan bahan untuk membuat media KADO (Kartu Jodoh) merupakan langkah awal yang dilakukan pada tahap pengembangan ini, seperti referensi buku untuk kurikulum Norma Adat Daerahku untuk sekolah dasar kelas IV dan referensi aplikasi Canva. Selain itu, sesuai dengan tahap perancangan, peneliti memadukan unsur-unsur tersebut dengan cara berikut untuk membuat format media KADO (Kartu Jodoh):

Tabel 4. Desain Media KADO (Kartu Jodoh)

Gambar	Keterangan
	Tampilan cover dan tempat kotak media KADO (Kartu Jodoh)



Tampilan kartu pertanyaan dan kartu jawaban dari materi norma dalam adat daerahku

Setelah komponen-komponen yang dibutuhkan untuk membuat media KADO (Kartu Jodoh) selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah validasi, yaitu untuk mengetahui tingkat keabsahan media. Dalam validasi ini, peneliti melibatkan tiga orang pakar, yaitu pakar materi, pakar bahasa, dan pakar media.

## 1. Data Hasil Kevalidan Media KADO (Kartu Jodoh)

### a. Validasi Media

Validitas media KADO (Kartu Jodoh) Berdasarkan hasil uji validasi produk yang dilakukan oleh para profesional di bidang industri media. Dengan demikian, tercapailah hasil-hasil yang tercantum di bawah ini:

Tabel 5. Hasil penilaian Ahli Media terhadap media KADO (Kartu Jodoh)

No.	Keterangan	Persentase Skor	Kategori
1	Validasi 1	94,54%	Sangat Valid

Nilai evaluasi hasil yang dicapai oleh validasi ahli media dengan persentase 94,54% berdasarkan data tersebut. Dapat disimpulkan bahwa media KADO (Kartu Matchmaker) peneliti dinilai sangat valid berdasarkan kriteria evaluasi validasi ahli dan penyempurnaan yang sesuai dengan masukan dan rekomendasi validator.

### b. Validasi Materi

Validitas media KADO (Kartu Jodoh) ditetapkan melalui uji validasi produk yang dilakukan oleh para ahli di bidangnya masing-masing. Dengan demikian, hasil yang tercantum di bawah ini tercapai:

Tabel 6. Hasil penilaian Ahli Materi terhadap media KADO (Kartu Jodoh)

No.	Keterangan	Persentase Skor	Kategori
1	Validasi 1	85,71%	Sangat Valid

Nilai evaluasi hasil yang diperoleh dari validasi ahli materi dengan persentase 85,71% didasarkan pada data validasi ahli media. Dapat disimpulkan bahwa media KADO (Kartu Kencan) peneliti dinilai sangat layak berdasarkan kriteria evaluasi validasi ahli dan penyempurnaan yang sejalan dengan masukan dan rekomendasi validator.

### c. Validasi Bahasa

Media KADO (Kartu Jodoh) dinilai autentik karena telah melalui uji validasi produk yang dilakukan oleh para pakar bahasa yang merupakan spesialis di bidangnya masing-masing. Berikut ini adalah hasil temuannya:

Tabel 7. Hasil penilaian Ahli Bahasa terhadap media KADO (Kartu Jodoh)

No.	Keterangan	Persentase Skor	Kategori
1	Validasi 1	90%	Sangat Valid

Nilai evaluasi hasil validasi ahli bahasa dengan persentase 90% didasarkan pada data validasi ahli media. Berdasarkan kriteria evaluasi validasi ahli dan modifikasi yang dilakukan sebagai tanggapan terhadap masukan dan rekomendasi validator, media KADO (Kartu Jodo) yang dihasilkan peneliti dinilai sangat valid.

Media KADO (Kartu Jodo) dapat diuji coba langsung di kelas setelah tim validator memastikan produk tersebut layak pakai. Pelaksanaan tahap ini dilakukan dalam pertemuan tatap muka dengan 28 siswa kelas IV SDN Kebonsari III. Pendahuluan, apresiasi, referensi yang diberikan sesuai dengan langkah-langkah model pembelajaran direct instruction (pembelajaran langsung),

penjelasan materi, diskusi, tanya jawab, umpan balik yang diberikan, penarikan kesimpulan, dan refleksi siswa merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran. Siswa diberikan soal penilaian untuk mengetahui tingkat keberhasilan media KADO (Kartu Jodo) setelah diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Selain itu, instruktur dan siswa mendapatkan kuesioner di akhir kursus untuk menilai seberapa bermanfaat produk media KADO (Kartu Jodoh).

## 2. Data Hasil Kepraktisan Media KADO (Kartu Jodoh)

### a. Hasil Angket Guru

Bapak Kholik Imam, S.Pd., wali kelas IV SDN Kebonsari III, merupakan salah satu instruktur yang menerima angket. Berikut ini adalah jawaban dari pertanyaan guru mengenai media KADO (Kartu Jodoh). Angket guru tersebut memperoleh skor persentase sebesar 93,33%, sehingga masuk dalam kategori sangat praktis dan memungkinkan untuk menggunakan media KADO (Kartu Jodoh).

### b. Hasil Angket Siswa

Hasil survei diberikan kepada 28 siswa kelas IV SDN Kebonsari III untuk mengukur reaksi mereka terhadap penggunaan media KADO (Kartu Jodoh). Hasil survei siswa terhadap media KADO (Kartu Jodoh) tercantum di bawah ini. Persentase skor 94,04% diperoleh dari hasil kuesioner siswa, yang menempatkan mereka dalam kategori sangat praktis dan memungkinkan penggunaan media KADO (Kartu Jodoh).

Hasil lembar soal siswa menunjukkan hasil uji efektivitas media KADO (Kartu Jodoh). Lembar soal siswa berisi lima belas soal, lima soal pilihan ganda, lima soal isian, dan lima soal esai. Tujuan uji efektivitas ini adalah untuk mengevaluasi penggunaan media KADO (Kartu Jodoh). Relawan uji coba skala terbatas digunakan dalam evaluasi efektivitas ini. Tujuan percobaan skala kecil ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas media KADO (Kartu Jodoh). Sebanyak dua puluh delapan siswa kelas empat berpartisipasi dalam uji coba ini sebagai subjek. Metode ketuntasan tradisional digunakan untuk menentukan nilai ujian hasil belajar siswa. Jika hasil belajar siswa  $\geq 80$ , maka ketuntasan dapat dicapai. Sebanyak 28 anak kelas empat SDN Kebonsari III menyelesaikan lembar soal, dan hasilnya menunjukkan bahwa mereka memperoleh nilai 88,53%, menempatkan mereka dalam kategori "Sangat Efektif".

## KESIMPULAN

Media layak untuk diujicobakan, berdasarkan hasil penelitian, pengembangan, dan diskusi tentang kemampuan media dalam membantu siswa memahami materi tentang Norma Adat Daerahku pada siswa kelas IV SDN Kebonsari III. Guru dan siswa saling berbagi informasi tentang manfaat media KADO (Kartu Jodoh). Persentase yang diperoleh dari data kepraktisan adalah 94,04%. Media KADO (Kartu Jodoh) dapat dikatakan masuk dalam kategori "Sangat Praktis" jika nilai persentase tersebut dijabarkan ke dalam kriteria kepraktisan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Basyar, M. K. (2020). Pengembangan pembelajaran pai model addie di smp insan cendekia mandiri. *Jurnal Pendidikan Islam*, 11(1), 44–57.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Fahrudin, F., & Ulfah, M. (2023). Volume 2 Nomor 6 Juni 2023 PERANAN GURU DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2, 1304–1309. <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp>
- Faujiah, N., Septiani, A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Hidayat, A., Irawan, I., Pahlawan, U., Tambusai, T., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2017). *PROBLEM SOLVING UNTUK MEMFASILITASI KEMAMPUAN*. 1(2), 51–63.
- Kholda, K., & Paksi, H. P. (2023). Pengembangan Media Kartu Jodoh ( Mikado ) Untuk

- Materi Keragaman Sosial dan Budaya di Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 11(1), 146–155.
- 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. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- 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>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- 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. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1015>
- Purwananti, Y. S. (2016). Peningkatan Kualitas Pendidikan Sebagai Pencetak Sumber Daya Manusia Handal. *Proceedings International Seminar FoE (Faculty of Education)*, 220–229.
- Puspita, S. M., Khaq, M., & Nurhidayati, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ipa Berbasis Powtoon Terintegrasi Nilai Pendidikan Karakter Pada Kelas V Tema 7 Peristiwa Dalam Kehidupan SD Negeri Kepatihan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 356-365.
- Sa'diyah, N. P., & Rosy, B. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah MEA (Manajemen, Ekonomi, & Akuntansi)*, 5(2), 552–563.
- Sakila, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Youtube untuk Pembelajaran Jarak Jauh (BAB II). *Karakteristik Media Pembelajaran*, 10–35.
- Simamora, T., Harapan, E., & Kesumawati, N. (2020). Faktor-Faktor Determinan Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(2), 191. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v5i2.3770>