

Pengembangan Media Pembelajaran *Computerised Pictograph* (*Compic*) Berbantuan Papan Pintar pada Materi Benda Hidup dan Benda Tak Hidup Untuk Siswa Kelas 1 SD

Eny Indriastuti¹, Farizal Imansyah², Imelda Ratih Ayu³

^{1,2,3}Universitas PGRI Palembang, Jl. Jend. A. Yani Lorong Gotong Royong, 9/10 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan
enyindriastuti124@gmail.com

Abstract

This study aimed to produce the learning products in the form of computerised pictograph (*compic*) media that assisted by smart boards that are valid and practical on Living and Non-Living Objects Around Us for grade I students in SD Negeri 95 Palembang. This research is a research and development (R&D) that use the Borg and Gall development model that is modified by researcher adjusted to research need. This research instrument use a questionnaire. The small-scale test subject in this study consisted of 5 student while the large-scale test were 20 students who then produced smart board-assisted *compic* media. The result of the validation of the instructional media experts obtained an average score of 87,5% with the category "Very Eligible". The result of the validation of learning material experts obtained an average score of 100% with the category "Very Eligible". The result of the validation of Indonesian language experts obtained an average score of 95% with the category "Very Eligible". While the results of small-scale trials obtained an average score of 90% with the category of "Very Good" and the results of large-scale trials obtained an average score of 90,5% with the category of "Very Good". The results of the expert team's validation and small-scale trials as well as large-scale trial showed that computerized pictograph (*compic*) media with smart board-assisted on Living and Non-Living Objects Around Us were included in valid and practical category used as a learning media.

Keywords: Computerised Pictograph, Smart Board, Indonesian.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran berupa media *computerised pictograph* (*compic*) berbantuan papan pintar yang valid dan praktis pada materi Benda Hidup dan Benda Tak Hidup disekitar kita untuk siswa kelas I SD Negeri 95 Palembang. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) yang menggunakan model pengembangan *Bord and Gall* yang dimodifikasi oleh peneliti sesuai dengan kebutuhan penelitian. Instrumen penelitian ini menggunakan angket. Subjek uji skala kecil dalam penelitian ini berjumlah 5 orang siswa, sedangkan uji coba skala besar sejumlah 20 orang siswa yang kemudian menghasilkan media *compic* berbantuan papan pintar. Hasil validasi dari ahli media pembelajaran memperoleh skor rata-rata 87,5% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil validasi ahli materi pembelajaran memperoleh skor rata-rata 100% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil validasi ahli Bahasa Indonesia memperoleh skor rata-rata 95% dengan kategori "Sangat Layak". Sedangkan dari hasil uji coba skala kecil memperoleh skor rata-rata 90% dengan kategori "Baik Sekali" dan hasil uji coba skala besar memperoleh skor rata-rata 90,5% dengan kategori "Baik Sekali". Hasil validasi tim ahli dan uji coba skala kecil serta uji coba skala besar menunjukkan bahwa media *computerised pictograph* (*compic*) dengan berbantuan papan pintar pada materi Benda Hidup dan Benda Tak Hidup disekitar kita termasuk dalam kategori valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *Computerised Pictograph*, Papan Pintar, Bahasa Indonesia.

Copyright (c) 2024 Eny Indriastuti, Farizal Imansyah, Imelda Ratih Ayu

✉ Corresponding author: Eny Indriastuti

Email Address: enyindriastuti124@gmail.com (Jl. Jend. A. Yani Lorong Gotong Royong, 9/10 Ulu, Kec. Seberang Ulu II, Kota Palembang, Sumatera Selatan)

Received 29 December 2023, Accepted 02 January 2024, Published 04 January 2024

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu cara ataupun alat bantu yang bisa diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran juga begitu penting digunakan dalam proses

pembelajaran, gunanya adalah mempermudah guru untuk menyampaikan materi yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Media pembelajaran adalah alat bantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019). Menurut (Teni Nurrita, 2018) Media pembelajaran ialah salah satu alat yang bisa membantu dalam proses kegiatan belajar mengajar sehingga makna pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan ataupun pembelajaran bisa tercapai dengan efektif dan efisien. Berdasarkan pengertian media di atas, media pembelajaran bisa dipahami sebagai alat yang membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap peserta didik supaya peserta didik bisa lebih mudah dalam memahami apa yang telah disampaikan oleh guru.

Peneliti melakukan observasi pada tanggal 16 – 20 Juni 2023 di kelas 1 Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti bahwa peserta didik kelas 1 cenderung tidak aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari 20 siswa, terdapat 15 siswa yang belum mampu mengidentifikasi Benda Hidup dan Benda Tak Hidup dengan baik, ketika guru menanyakan salah satu ciri Benda Hidup dan Benda Tak Hidup peserta didik lebih cenderung diam dan tidak menjawab pertanyaan dari guru.

Sedangkan guru kurang menggunakan media pembelajaran sehingga siswa kurang mampu memahami dan kurang memperhatikan pada saat guru sedang menjelaskan pembelajaran. Kemudian keadaan siswa juga yang sebagian kecil siswa belum mampu dalam mengeja maupun membaca. Maka dari itu, seorang guru dalam kegiatan proses belajar mengajar bisa memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan kreatif supaya materi yang disampaikan kepada peserta didik bisa lebih mudah dipahami serta menyenangkan bagi peserta didik dan tidak membosankan. Manfaatnya disini siswa tidak hanya sekedar membayangkan objek yang digunakan sebagai media pembelajaran saja akan tetapi peserta didik dapat melihat secara nyata ataupun konkret. Terkait dengan permasalahan yang terdapat di lapangan peneliti memilih untuk mengembangkan media pembelajaran *computerised pictograph (compic)* dengan berbantuan papan pintar.

Media pembelajaran *computerised pictograph (compic)* berbantuan papan pintar ini menyediakan gambar yang sudah disertai dengan kata yang sesuai dengan keterangan gambar. Media *compic* tersebut berbentuk gambar yang terbuat dari komputer lalu dicetak sementara itu papan pintar tadi dipergunakan untuk menaruh media *compic* agar terlihat lebih bagus dan menarik. Papan pintar ini berbentuk segi empat yang berukuran 1m x 80cm, papan pintar tersebut dibagi menjadi dua bagian yang menyediakan kotak masing-masing sebanyak 9 kotak karena untuk menaruh media *compic* tadi serta keterangan gambar, lalu dibawah 9 kotak tadi dibuatlah satu kotak saja karena ingin melekatkan keterangan gambar serta buatlah satu ruang untuk menempatkan media *compic* sebelum direkatkan. Melalui media *computerised pictograph (compic)* yang berbantuan papan pintar ini diharapkan bisa membantu dalam proses kegiatan pembelajaran pada siswa kelas 1 yang ada di Sekolah Dasar agar media yang diterapkan konkret dan tidak abstrak serta siswa bisa membaca dan mengeja.

METODE

Prosedur dalam penelitian ini menghasilkan desain atau kerangka media *compic* berbantuan papan pintar. Media *computerised pictograph (compic)* berbantuan papan pintar ini dikembangkan berdasarkan langkah-langkah dari jenis penelitian *Borg and Gall*. Menurut (*Borg And Gall* dalam buku Risa Nur Sa'adah ;Wahyu, 2020) terdapat sepuluh tahap pengembangan R and D yaitu 1) penelitian dan pengumpulan informasi, 2) melakukan perencanaan, 3) mengembangkan produk awal suatu produk, 4) pengujian lapangan awal, 5) revisi produk utama, 6) uji coba produk, 7) revisi produk yang siap dioperasikan, 8) uji coba pemakaian akhir, 9) revisi produk akhir, 10) mendesiminasikan danmengimplementasikan produk.

HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan tujuan dari penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk media pembelajaran *computerised pictograph (compic)* berbantuan papan pintar yang valid dan praktis pada materi benda hidup dan benda tak hidup, maka dapat disimpulkan bahwa produk akhir ini merupakan media pembelajaran *computerised pictograph (compic)* berbantuan papan pintar yang sudah memenuhi kriteria valid dan praktis. Media *compic* ini berupa gambar benda hidup dan benda tak hidup dilingkungan sekitar kita, sedangkan papan pintar berupa papan yang dibuat untuk menempelkan media *compic* yang bisa dibongkar pasang agar terlihat lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

Hasil perolehan skor dari validator dan hasil skor penilaian angket dari uji coba produk menunjukkan bahwa media *compic* berbantuan papan pintar ini sudah memenuhi kriteria valid dan praktis.

Tabel 1. Hasil Validasi Media dari Media Pembelajaran *Computerised Pictograph (COMPIC)* Berbantuan Papan Pintar Oleh Ahli Media

No.	Indikator	Butir Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Aspek Umum Media			
	KonsepMedia	1. Kesederhanaan media	4	Sangat Baik
		Kejelasan penggunaan atau petunjuk media	3	Baik
2.	Aspek Pembelajaran			
	Desain	3. Kemenarikan desain media	3	Baik
		4. Praktis	3	Baik
		5. Keamanan bahan yang digunakan pada media	4	Sangat Baik
		6. Keawetan bahan yang digunakan pada media	4	Sangat Baik
		7. Komposisi warna yang menarik	3	Baik
		8. Kejelasan warna, kata, dan gambar pada media	3	Baik
		9. Kesesuaian ukuran kata pada media	4	Sangat Baik
		10. Bentuk dan ukuran media terlihat memadai untuk kelompok	4	Sangat Baik

Jumlah	35	Sangat Layak
Persentase	87,5%	

Ahli media pembelajaran dalam penelitian ini adalah Bapak Moh. Reza Ifnuari, M.Pd. merupakan dosen prodi PGSD di Universitas PGRI Palembang, dengan bidang keahlian media pembelajaran. Validasi media dilakukan untuk mengetahui kelayakan media *compic* berbantuan papan pintar baik dari segi fisik, keamanan bahan, keawetan bahan serta kesesuaian tampilan dengan karakteristik peserta didik. Pada validasi ahli media pembelajaran media *compic* berbantuan papan pintar mendapatkan nilai 87,5% dengan kategori sangat layak, namun dari ahli media pembelajaran diperoleh masukan untuk mewarnai bagian belakang media papan pintar agar lebih menarik.

Tabel 2. Hasil Validasi Materi dan Media Pembelajaran *Computerised Pictograph (COMPIC)* Berbantuan Papan Pintar Oleh Ahli Materi

No.	Indikator	Butir Penilaian	Skor	Kriteria	
1.	Aspek Isi	Materi	1. Kesesuaian materi dengan Kompetensi Inti(KI) dan Kompetensi Dasar (KD)	4	Sangat Baik
			2. Kesesuaian isi dengan indikator pembelajaran	4	Sangat Baik
			3. Kesesuaian materi dengan media yang dibuat	4	Sangat Baik
			4. Materi pada media mudah dipahami	4	Sangat Baik
2.	Aspek Pembelajaran	Pembelajaran	5. Kesesuaian kegiatan dengan perkembangan peserta didik	4	Sangat Baik
			6. Daya tarik materi yang disajikan dalam media	4	Sangat Baik
			7. Menumbuhkan motivasi belajar.	4	Sangat Baik
			8. Kemudahan memahami materi.	4	Sangat Baik
			9. Materi dalam pembelajaran ini sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin di capai.	4	Sangat Baik
			10. Kelengkapan materi sangat jelas	4	Sangat Baik
Jumlah			40	Sangat Layak	
Presentase			100%		

Ahli materi pembelajaran dalam penelitian ini adalah Ibu Lily Kurniawaty, S.Pd. merupakan guru wali kelas 1 SD Negei 95 Palembang. Hasil validasi angket ahli materi yang telah dilakukan dari pengembangan media *compic* berbantuan papan pintar diperoleh skor 100% dengan kategori sangat layak, artinya materi yang dituangkan dalam media *compic* berbantuan papan pintar sangat cocok untuk pembelajaran pada siswa kelas satu sekolah dasar mulai dari keterkaitan antar kompetensi inti, kompetensi dasar yang dikembangkan hingga kesesuaian isi dan materi dinilai sangat layak bagi pembelajaran untuk anak kelas satu sekolah dasar. Hasil validasi ahli materi media *compic* berbantuan dengan papan pintar dapat dilakukan uji coba lapangan.

Tabel 3. Hasil Validasi Pembelajaran Bahasa Indonesia *Computerised Pictograph (COMPIC)* Berbantuan Papan Pintar Oleh Ahli Bahasa Indonesia

No.	Indikator	Butir Penilaian	Skor	Kriteria
1.	Aspek Bahasa	1. Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda	4	Sangat Baik

Kebahasaan	2. Kemudahan bahasa yang digunakan	4	Sangat Baik
	3. Menggunakan Bahasa Indonesia yang baik dan benar (EYD)	4	Sangat Baik
	4. Tidak menggunakan bahasa daerah	3	Baik
	5. Bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan baik	4	Sangat Baik
	Bahasa dalam buku disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa	3	Baik
	7. Kesesuaian penggunaan bahasa yang digunakan	4	Sangat Baik
	8. Menggunakan huruf yang jelas	4	Sangat Baik
	9. Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien	4	Sangat Baik
	10. Penggunaan kata yang jelas	4	Sangat Baik
	Jumlah		38
Presentase		95%	

Ahli pembelajaran Bahasa Indonesia dalam penelitian ini adalah Bapak Aldora Pratama, M.Pd. merupakan dosen prodi PGSD di Universitas PGRI Palembang. Hasil validasi angket ahli bahasa yang telah dilakukan dari pengembangan media *compic* berbantuan papan pintar diperoleh skor 95% dengan kategori sangat layak, artinya bahasa yang dituangkan dalam media *compic* berbantuan papan pintar sangat cocok untuk pembelajaran pada siswa kelas satu sekolah dasar mulai dari kemudahan bahasa yang digunakan serta bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik kelas satu selah dasar.

Adapun perolehan skor yang didapat dari validasi ahli media adalah 87,5% dengan kategori “Sangat Layak” dan validasi ahli materi adalah 100% dengan kategori “Sangat Layak” serta validasi dari ahli bahasa Indonesia adalah 95% dengan kategori “Sangat Layak”. Kemudian setelah divalidasi, produk di uji cobakan dengan siswa dengan hasil skor uji coba skala kecil dengan lima orang siswa yaitu 90% (Baik Sekali) dan hasil skor uji skala besar yaitu 90,5% (Baik Sekali). Berdasarkan hasil dari jawaban siswa pada indikator pertanyaan nomor 5 sampai nomor 6 memperoleh nilai respon siswa 100% dengan kategori “Baik Sekali”. Dengan ini media *compic* berbantuan papan pintar dikategorikan “Valid dan Praktis”.

Kelebihan dari media pembelajaran *compic* berbantuan papan pintar adalah sebagai berikut:

1. Dapat mengampuh materi dalam satu tema
2. Media dapat digunakan untuk tema yang lain, dengan mengganti gambar ataumedia *compic*.
3. Membantu siswa dalam membaca.
4. Siswa menjadi aktif dan senang
5. Membuat siswa berani untuk maju.
6. Gambarnya bisa dilepas dan dipasang kembali.



Gambar 1. Media *Compic* Berbantuan Papan Pintar

Tabel 4. Uji Coba Skala Kecil

No.	Nama Siswa	Nomor Angket										Jumlah	Respon Siswa	Skala
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	MSH	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
2.	SA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
3.	HA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
4.	MFES	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
5.	MRAG	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
Jumlah												450		
Rata-Rata												90%	Baik Sekali	

Berdasarkan hasil dari uji coba skala kecil dengan lima siswa menggunakan penilaian angket diperoleh skor respon siswa rata-rata presentase 90% dengan kateori “Baik Sekali” dan media *compic* berbantuan papan pintar dapat dikatakan praktis karena nilai yang dihasilkan dari jawaban siswa pada indikator pertanyaan nomor 5 sampai nomor 6 memperoleh nilai respon siswa 100% dengan kategori “Baik Sekali”. Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *compic* berbantuan papan pintar dikatakan praktis serta dapat digunakan untuk uji coba skala besar karena nilai yang didapatkan dari angket siswa sudah termasuk kategori “Baik Sekali”.

Tabel 5. Uji Coba Skala Besar

No.	Nama Siswa	Nomor Angket										Jumlah	Respon Siswa	Skala
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1.	ABS	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
2.	AAZ	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
3.	AMS	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
4.	HA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
5.	KGP	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
6.	MZ	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
7.	MAFAA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
8.	MAAK	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
9.	MEM	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
10.	MFES	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
11.	MRAG	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
12.	MSH	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
13.	NSNZ	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
14.	PAK	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
15.	RAHN	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
16.	RMA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
17.	RRA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali

18.	SA	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
19.	ATR	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90	Baik Sekali
20.	FA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Baik Sekali
Jumlah													1810	
Rata-Rata													90,5%	Baik Sekali

Pada tahap ini merupakan tahap akhir dari pengembangan yang dilakukan peneliti terhadap media *compic* dan papan pintar yang telah memperoleh kategori valid. Sehingga media ini dapat diperbanyak atau dapat dikembangkan lebih jauh lagi. Kemudian pada tahapan mendesiminasikan produk ini dilakukan dengan mempublikasikan hasil penelitian pengembangan melalui publikasi artikel jurnal. Selain itu dengan adanya media *compic* berbantuan papan pintar yang dikembangkan dan digunakan untuk membantu pembelajaran pada anak kelas 1 SD khususnya pada materi benda hidup dan benda tak hidup membuat siswa lebih semangat belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti di SD Negeri 95 Palembang, dapat ditarik kesimpulan yaitu pengembangan media *compic* berbantuan papan pintar pada materi benda hidup dan benda tak hidup untuk kelas 1 SD Negeri 95 Palembang dapat dikatakan valid dan praktis. Validnya media *compic* berbantuan papan pintar dilihat dari hasil yang didapat berdasarkan tabel kualifikasi kevalidan apabila media mencapai nilai 75% -84% (Layak) dan 85%-100% (Sangat Layak). Hasil dari validasi ahli diperoleh nilai 87,5% (Sangat Layak), sehingga media *compic* berbantuan papan pintar dikatakan valid. Sedangkan praktisnya hasil dari angket respon siswa pada indikator nomor angket 5 sampai 10 mencapai nilai 61%-80% (Baik) dan 81%-100% (Baik Sekali). Hasil dari angket respon siswa pada indikator nomor angket 5 sampai 10 diperoleh nilai 100% (Baik Sekali), sehingga media dapat dikatakan praktis. Validasi yang dilakukan memperoleh nilai dari ahli media pembelajaran 87,5% dengan kategori "Sangat Layak", dan dari ahli materi pembelajaran memperoleh nilai 100% dengan kategori "Sangat Layak", dan dari ahli pembelajaran Bahasa Indonesia memperoleh nilai 95% dengan kategori "Sangat Layak", kemudian hasil dari respon siswa pada uji coba skala kecil memperoleh nilai 90 % dengan kategori "Baik Sekali" serta hasil dari uji coba skala besar memperoleh nilai 90,5% dengan kategori "Baik Sekali".

REFERENSI

- Borg And Gall dalam buku Risa Nur Sa'adah ; Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development)*. Kota Malang: Risa Nur Sa'adah.
- Dewi, Y. T., Ardyaputri, S. R., Suyono, & Anggraini, A. E. (2022). Penerapan Metode Suku Kata Dalam Pembelajaran Membaca Permulaan Pada Siswa SD Sunan Giri Ngebruk. *Jurnal Education*, 780-785.
- Dhesta Hazilla Aliputri. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Berbantuan Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Bidang*

Pendidikan Dasar (JBDP), 70-77.

- Fitriani, N., Hidayah, I. S., & Nurfauziah, P. (2021). Live Worksheet Realistic Mathematics Education Berbantuan Geogebra Meningkatkan Abstraksi Matematis Siswa SMP pada Materi Segiempat. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 37-50.
- Kamaladini, Gani, A. A., & Sari, N. (2021). Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Nasional Paedagoria*, 93-100.
- Khoir, H. M., Murtinugraha, R. E., & Musalamah, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Kuliah Metodologi Penelitian. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JpenSil)*, 54-60.
- Maghfi, Ulfah Nabilla. (2020). Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar (Smart Board). *Jurnal Program Studi PGRA*, 157-170.
- A. D. (2021). Pemberdayaan Siswa SD dalam Literasi Membaca Melalui Media Bergambar di Magetan. *Jurnal Buletin KKN Pendidikan*, 11-22.
- Mahmudah, A., & Pustikaningsih, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas X Akuntansi dan Keuangan Lembaga Smk Negeri 1 Tempel Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol. XVII, No Tahun 2019, 97 – 111.
- Meirisa, H. d. (2022). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Tema Sehat Itu Penting di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 800-807.
- Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 171-187.
- Nasution dalam Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari`ah dan Tarbiyah*, 171-187.
- Pertiwi, I. N., Sumarno, & Dwi, d. A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantuan Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Jurnal MIMBAR PGSD Undiksha*, 261-270.
- Piaget dalam Hasan Basri. (2018). Kemampuan Kognitif Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ilmu Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1-9.
- Pranatawijaya, V. H., Widiarty, Priskila, R., & Putra, P. B. (2019). Pengembangan Aplikasi Kuesioner Survey Berbasis Web Menggunakan Skala Likert dan Guttman. *Jurnal sains dan Informatika*, 128-137.
- Priska Regina E. Mamesah. (2020). Pengaruh Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Pelanggan pada Hotel Lucky Inn Manado. *Jurnal Pendidikan*, 46-52.
- Rahayu, K. d., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Kartu Bergambar Pada Pelajaran IPA Untuk Mengidentifikasi Makhluk Hidup. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 698-711.

- Talizaro Tafonao. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar*, 1 – 11.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1-11.
- Wayuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 23-27.
- Wina Sanjaya dalam Teni Nurrita. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari`ah dan Tarbiyah*(176), 171-187.