

Pengembangan Media Pembelajaran Calistung “Bilar” Berbasis Android

Risalatul Mu’awanah Umar¹, Henry Januar Saputra², Rofian³

Universitas PGRI Semarang

Email : risalmu98@gmail.com¹, henryjanuar@upgris.ac.id², kotakomik.pian@gmail.com³

ABSTRAK

Pendidikan dasar yang menjadi jenjang awal para pendidik untuk mengembangkan kemampuan pengetahuan, sikap serta keterampilan terdidik dengan maksimal yang merupakan kemampuan dasar terdidik untuk hidup dalam masyarakat, terutama untuk menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi dalam masyarakat, baik dari sisi wawasan, teknologi, sosial, budaya secara lokal nasional internasional. Kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh terdidik di tingkat SD (Sekolah Dasar) adalah Membaca, Menulis dan Berhitung atau yang sering masyarakat sebut CALISTUNG. Tiga kemampuan dasar tersebut sangat menentukan kelancara terdidik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut Burn (Farida Rahim, 2008) mengemukakan bahwa kemampuan membaca merupakan suatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajari, dan kemampuan membaca juga merupakan tuntutan realtis dalam kehidupan sehari-hari manusia. Pendapat lain dari Moleong (Dhien, 2009:5.4) yang menyatakan sebagai berikut. Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak adalah kemampuan membaca menulis dan berhitung. Jenis penelitian ini adalah penelitian *Researc and Development*. Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut: Mengetahui kevalidan pengembangan media calistung “BILAR”, Mengetahui data kepraktisan dan hasil tanggapan siswa terhadap pembelajaran dengan media calistung “BILAR”. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket kebutuhan siswa, angket validasi oleh ahli dan praktisi, angket respon siswa dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini adalah diperoleh hasil validasi oleh ahli media pembelajaran sebesar 81%, hasil validasi oleh ahli materi sebesar 90% dan validasi dari praktisi mendapat tanggapan positif sebesar 98% dan 97% serta respon siswa yang menunjukkan angka 100%.

Kata kunci : media, calistung, covid-19

ABSTRACT

Basic education is the initial level for educators to develop the ability of knowledge, attitudes and educated skills to the maximum which is the basic ability of being educated to live in society, especially to deal with changes that occur in society, both in terms of insight, technology, social, culture. locally national international. The basic skills that must be possessed by educated at the elementary level (elementary school) are Reading, Writing and Counting or what people often call CALISTUNG. These three basic abilities greatly determine Risalatul Mu’awanah Umar, Henry Januar Saputra, Rofian, Pengembangan Media Pembelajaran Calistung “Bilar” Berbasis Android

the smoothness of an educated person in participating in classroom learning. According to Burn (Farida Rahim, 2008) suggests that the ability to read is a vital thing in a learned society, and the ability to read is also a realistic demand in human daily life. Another opinion from Moleong (Dhien, 2009:5.4) which states as follows. One aspect that must be developed in children is the ability to read, write and count. With the ability to read, the child will feel very happy, because the curiosity that is developing in the child can be fulfilled and channeled properly through reading activities. This type of research is Research and Development research. The aims of this study are as follows: To determine the validity of the development of the "BILAR" calistung media, to know the practicality of the data and the results of students' responses to learning with the "BILAR" calistung media. Data collection techniques used in this study were student needs questionnaires, validation questionnaires by experts and practitioners, student response questionnaires and documentation. The results of this study are the validation results by learning media experts are 81%, the validation results by material experts are 90% and validation from practitioners gets positive responses of 98% and 97% and student responses that show the number 100%.

PENDAHULUAN

Sistem pembelajaran yang berubah karena adanya pandemi *COVID-19* menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran demi mendukung pembelajaran yang efektif. Semula tatap muka, kini pendidik harus memfasilitasi terdidik sesuai dengan sistem yang baru yakni sistem daring. Dalam hal ini pendidik memberikan tugas melalui aplikasi modern yang selanjutnya terdidik mengerjakan secara mandiri di rumah. Terhalangnya kemampuan membaca, menulis dan berhitung menjadikan tak sedikit tugas terdidik yang dikerjakan oleh wali murid. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perbedaan antara tulisan di buku terdidik pada halaman awal dengan di akhir-akhir halaman.

Proses pembelajaran yang dengan tanpa media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi salah satu penhalang dalam penyampaian materi yang pendidik sampaikan. Hanya mengandalkan teks BDR (Belajar Dari Rumah) untuk melatih kelancaran membaca terdidik satu persatu membuat banyak terdidik lain yang mencari kesibukan dengan teman-temannya, sehingga tujuan pembelajarannya tidak tercapai maksimal. Kondisi inilah yang menurut peneliti menyebabkan rendahnya kemampuan membaca, menulis dan berhitung.

Perkembangan teknologi informasi yang tanpa henti telah membawa perubahan pada banyak sistem, termasuk sistem pendidikan. Tak hanya mengandalkan teks bacaan dari buku, pemanfaatan teknologi di dunia pendidikan sudah sering dijumpai, sayangnya pendidik tidak maksimal dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajarannya. Pendidik hanya mengandalkan teks BDR yang disediakan oleh pemerintah, sehingga pembelajaran kurang maksimal terlebih pada materi berhitung yang membutuhkan dikonkritkan.

Penyampaian metode pembelajaran yang selama ini digunakan masih menggunakan Risalatul Mu'awanah Umar, Henry Januar Saputra, Rofian, Pengembangan Media Pembelajaran Calistung "Bilar" Berbasis Android

cara konvensional. Dengan demikian dirasakan masih memiliki banyak kekurangan dalam menyampaikan pembelajaran ke siswa, antara lain dalam proses belajar siswa diminta menghafal kosakata atau angka. (Lestari, 2013). Selain itu materi yang di sampaikan tidak dapat di serap dengan baik karena media yang di gunakan oleh guru kurang menarik.

KAJIAN TEORI

Metode penelitian dan pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk serta menguji kelayakan produk. Menurut Sugiono (2009: 297), menghasilkan produk pembelajaran tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas. Berdasarkan pendapat demikian dapat disimpulkan menjadi pengembangan adalah suatu model penelitian dimana penelitian tersebut menghasilkan produk pembelajaran tertentu dan kemudian menguji kelayakan/keefektifan produk tersebut.

Borg and Gall (dalam Sugiono, 2009:298) mengemukakan “unfortunately, R&D still plays a minor role in aducation” sebenarnya, R&D masih sangat rendah digunakan dalam lingkungan pendidikan. Banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan yang perlu dikembangkan melalui metode penelitian dan pengembangan atau “Research and Development” (R&D). Berdasarkan pernyataan ahli, maka penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan dalam menyusun penelitian.

Pengembangan yang dimaksud adalah pengembangan media pembelajaran ke dalam digital yang dapat diakses melalui aplikasi android. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang memiliki tahapan. Tahapan dalam penelitian pengembangan ini adalah mendisain media, memproduksi media dan mengevaluasi produk. Rincian tahapan pengembangan ini dibahas dalam bab empat, tahap penelitian. Produk media pembelajaran yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik.

Nunu Mahnun (2012) menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada saaran atau penerina pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar.

Sedangkan menurut Steffi Adam dan Muhammad Taufik Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Selanjutnya (Joni Purwono, dkk, 2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio-visual.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk meyampaikan pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Arsyad (2009), media pembelajaran dapat memberikan manfaat dalam proses belajar mengajar. Manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya.

Pernyataan dari ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki banyak manfaat dan memiliki peran penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memberikan manfaat kepada pendidik maupun terdidik.

Tentunya sebelum penelitian ini direncanakan dan dilaksanakan sudah ada penelitian serupa mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis android, berupa jurnal dan skripsi. Pada kesempatan kali ini Peneliti menjadikan jurnal sebagai referensi dalam kajian yang relevan. Kemudian mengambil jurnal yang di buat oleh Dedy Atmajaya yang berjudul "Implementasi Augmented Reality untuk Pembelajaran Interaktif" Dengan di tarik kesimpulan dari penelitian yang telah di laksanakan oleh Dedy Atmajaya ialah sebagai berikut:

"Beberapa lembaga pendidikan, menyarankan dan memberi masukan untuk mengembangkan aplikasi ini. Sehingga diharapkan para guru dan orang tua dapat terus memberikan masukan konten-konten yang diberikan kepada anak-anak mereka. Dengan menciptakan pembelajaran yang interaktif dan memberikan pengalaman (userexperience) diharapkan dapat memudahkan para guru dan orang tua dalam memberikan pemahaman kepada pengguna (anak-anak). Semoga kedepannya akan banyak muncul model-model pembelajaran yang lebih nyaman untuk pengguna abad ke-21 ini, sehingga para guru dan orang tua tidak lagi memberikan konten-konten pembelajaran yang monoton kepada anak-anak."(Atmajaya, 2017: 231)

Bisa di simak dalam kesimpulan dari penelitian yang di laksanakan oleh Dedy atmajaya menunjukkan bahwa aplikasi berbasis AR yang dioreasikan melalui system android untuk pembelajaran yang interaktif mampu menciptakan pembelajaran yang menarik, dan juga lebih di harapkan untuk adanya pengembang pengembang lainnya di bidang AR dari berberapa lembaga pendidikan sehingga memberikan user experience yang dapat membuat Risalatul Mu'awanah Umar, Henry Januar Saputra, Rofian, Pengembangan Media Pembelajaran Calistung "Bilar" Berbasis Android

para guru termudahkan dalam melaksanakan proses belajar mengajar dalam memberikan pemahaman bagi pengguna.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian dari Borg&Gall, dengan langkah-langkah sebagai berikut: *Research and information collecting* (penelitian dan pengumpulan data melalui survei), termasuk dalam langkah ini antara lain studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji, dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian. *Planning* (perencanaan), termasuk dalam langkah ini merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika mungkin/diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas. *Develop preliminary form of product* (pengembangan bentuk permulaan dari produk), yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk dalam langkah ini adalah persiapan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung. *Preliminary field testing* (ujicoba awal lapangan), yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas. Dengan melibatkan 4 dosen diantaranya 2 dosen ahli media dan 2 dosen ke-SD-an. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara angket. *Main product revision* (revisi produk), yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. *Main field testing* (uji coba lapangan), uji coba utama yang melibatkan seluruh siswa. *Operational product revision* (revisi produk operasional), yaitu melakukan perbaikan/penyempurnaan terhadap hasil uji coba lebih luas, sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi. *Operational field testing* (uji coba lapangan operasional), yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan. *Final product revision* (revisi produk akhir), yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final). *Dissemination and implementation*, yaitu langkah menyebarluaskan produk/model yang dikembangkan dan menerapkannya di lapangan.

HASIL

Perencanaan

Berdasarkan hasil dari studi penelitian awal berupa wawancara dan angket kebutuhan, dapat disimpulkan penyusunan rencana pengembangan produk meliputi rancangan pengembangan produk yang akan dihasilkan. Berikut akan di jelaskan langkah perencanaan produk:

a. Tujuan penggunaan produk

Tujuan dari penggunaan produk yang dikembangkan adalah guru mampu meningkatkan motivasi belajar dan menciptakan media pembelajaran yang variatif dan dekat dengan dunia siswa.

b. Penggunaan produk

Harapan dari pengembangna produk ini adalah agar dapat difungsikan oleh guru dan siswa kelas I sekolah dasar. Dalam penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan, pengguna produk adalah siswa kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 2 Luwung dan Sekolah Dasar Negeri 4 Lengkong.

c. Rencana penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada kelas 1 pada Hari Kamis tanggal 4 November 2021 semester gasal tahun ajaran 2021/2022 di SD N Luwung 2 dan SD N 4 Lengkong.

d. Desain penelitian

Pada desain pengembanga produk yang dilaksanakan, produk yang akan dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis android pada materi membaca menulis dan berhitung kelas 1 Sekolah Dasar. Sebagai alternatif pilihan guru dalam memacu motivasi siswa agar semangat mengikuti pembelajaran dengan kehadiran media pembelajaran baru.

2. Pengembangan Draf Produk

Pada pengembangan draf produk, dalam hal ini pengembangan media pembelajaran berbasis android diperlukan beberapa langkah sebagai berikut:

a. Pembuatan media pembelajaran.

Sebelum proses pengembangan produk diperlukan persiapan materi yang sesuai tetapi dalam penelitian ini dari pihak sekolah telah memberikan saran sebagai acuan pembuatan yaitu pada materi menulis bilangan kelas 1 Sekolah Dasar. Kemudian pada akhirnya penelitian pengembangan ini terfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi membaca, menulis dan berhitung kelas 1 Sekolah Dasar. Hal pertama yang harus dilakukan adalah pengumpulan alat dan bahan yang digunakan untuk membangun sebuah aplikasi media pembelajaran berbasis android yang pertama adalah *story board*, asset-aset media pembelajaran, satu unit PC, perangkat Android, aplikasi *power point*, *xampp*, *visual studio code* dan aplikasi *android studio*.

b. Proses pembuatan media pembelajaran berbasis android.

Ada bebrapa tahap dalam mendesain produk. Media Pembelajaran Berbasis android pada materi membaca, menulis dan berhitung. Tahap pertama adalah membuat *story board*, dalam pembuatan *story board* peneliti menggunakan *power point* agar lebih mudah dipahami saat proses pembuatan aplikasi dilakukan, aset-aset media pembelajaran berupa, background, materi serta *icon* yang diperlukan. Kemudian dilanjutkan dengan membuat aplikasi android menggunakan aplikasi *visual studio code*, *xampp* serta *android studio*.

3. Validasi Media oleh Ahli

Selain pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi membaca, menulis dan berhitung kelas 1 Sekolah Dasar itu sendiri, hasil pengembangan diperoleh dari penilaian ahli media dan ahli materi pembelajaran. Kisi-kisi angket ahli media pembelajaran meliputi indikator desain produk, penggunaan, indikator penyajian dan keunggulan produk, sedangkan kisi-kisi angket ahli materi pembelajaran meliputi indikator kesesuaian, indikator kelayakan, indikator penyajian, dan indikator keunggulan media. Dapat dipaparkan hasil penilaian dari para validator.

4. Uji coba Lapangan

Penelitian ini dilaksanakan pada SD Negeri 2 Luwung dan SD Negeri 4 Lengkong. Pada semester gasal tahun ajaran 2021/2022 kelas 1. Media BILAR yang sudah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media kemudian diujicobakan pada siswa kelas I SD Negeri 2 Luwung berjumlah 11 siswa dan SD Negeri 4 Lengkong berjumlah 18 siswa.

5. Revisi Produk

Dalam penelitian yang telah dilakukan di SD Negeri 2 Luwung dan SD Negeri 4 Lengkong media pembelajaran CALISTUNG BILAR dalam materi membaca, menulis dan berhitung dinyatakan layak digunakan tanpa adanya revisi.

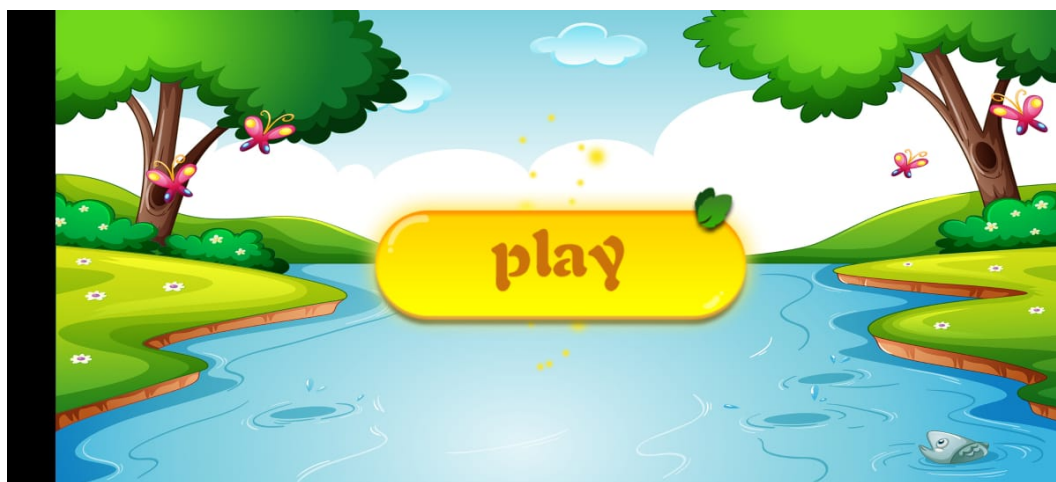
6. Final Product Produk Akhir

Dalam pengembangan media, produk akhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis android pada materi membaca, menulis dan berhitung. Tanpa harus melalui revisi produk dikarenakan hasil validasi dari ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran menyimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis android BILAR telah sesuai dan layak digunakan tanpa revisi.

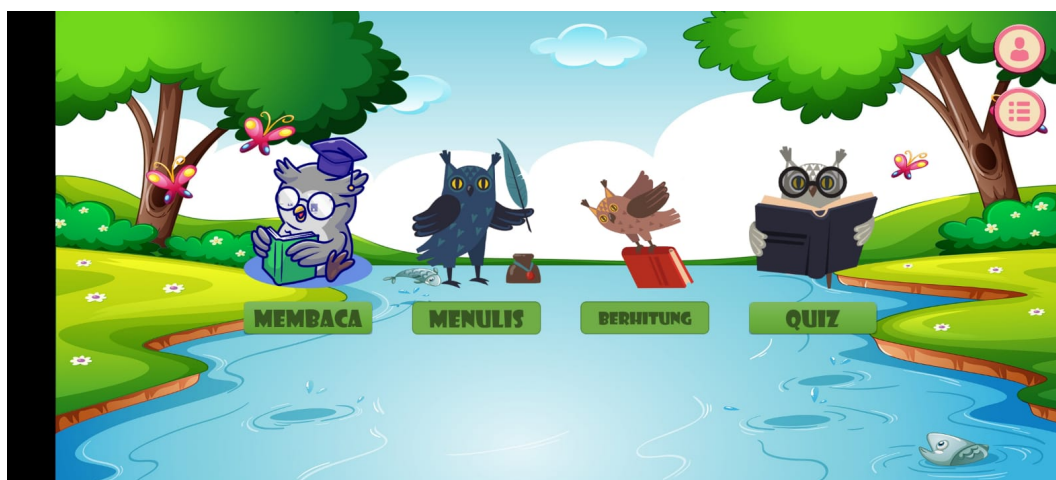
Dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi membaca, menulis dan berhitung kelas 1 Sekolah Dasar. Pengembangan media ini akan membantu menciptakan variasi dalam pembelajaran yang membantu siswa memahami materi pada kelas 1 Sekolah Dasar. Media ini telah sesuai dengan standar kompetensi. Kompetensi dasar dan materi yang sesuai dengan karakteristik siswa. Tujuan pengembangan media pembelajaran BILAR berbasis android kelas 1 Sekolah Dasar itu sendiri adalah untuk membantu pendidik dan peserta didik dalam mempelajari materi membaca, menulis dan berhitung pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar. Selain itu pengembangan media ini diharapkan mampu memotivasi para guru agar menciptakan media yang kreatif dan menarik bagi siswa kelas 1 Sekolah dasar. Kemudian hasil dari pengembangan media pembelajaran BILAR berbasis android dalam materi membaca, menulis dan berhitung kelas 1 Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Logo dari aplikasi CALISTUNG BILAR (Bimbingan Belajar)



Gambar 2. Tampilan Pembuka pada Aplikasi CALISTUNG BILAR (Bimbingan Belajar)



Gambar 3. Tampilan Home pada CALISTUNG BILAR (Bimbingan Belajar)



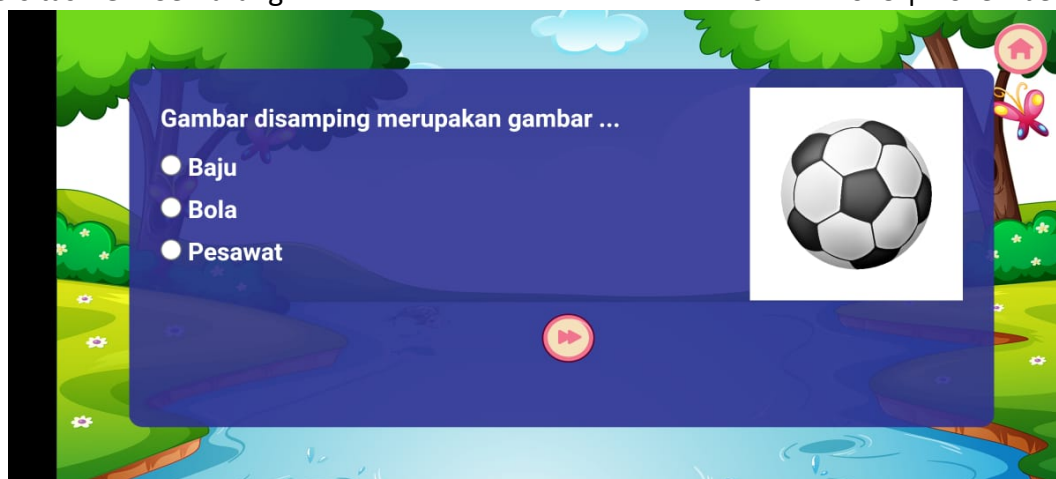
Gambar 4. Tampilan jika mengklik membaca



Gambar 5. Tampilan menulis



Gambar 6. Tampilan berhitung



Gambar 7. Tampilan Quiz

Media pembelajaran berbasis android ini dikembangkan sesuai dengan langkah-langkah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk pada penelitian ini merupakan media pembelajaran baru yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah yang dapat meningkatkan antusias dan minat belajar siswa.

Pokok temuan yang didapatkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran BILAR dapat meningkatkan antusias siswa dan dapat diterima dengan baik oleh siswa dalam proses pembelajaran, hal ini dibuktikan dari hasil respon siswa dengan persentase 100%.

2. Media pembelajaran BLAR dapat menjadi media visual yang menarik dan interaktif dalam pembelajaran karena siswa tidak hanya mendengarkan saja tetapi mengamati dan mempraktikkan secara langsung.

Berdasar pada penelitian yang telah dilaksanakan, simpulan pada penelitian dan pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi membaca, menulis dan berhitung kelas 1 Sekolah Dasar yaitu membantu guru dalam memperlancar kemampuan membaca, menulis dan berhitung. Media pembelajaran berbasis android pada materi membaca, menulis dan berhitung ini dikembangkan agar memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan bagi siswa.

Untuk menghasilkan media yang layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar diperlukan validasi oleh para ahli media pembelajaran dan materi pembelajaran serta angket respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran berbasis android pada materi membaca, menulis dan berhitung yang dikembangkan. Dimana pada penelitian ini diperoleh hasil validasi oleh ahli media pembelajaran sebesar 81%, hasil validasi oleh ahli materi sebesar 90% dan validasi dari praktisi mendapat tanggapan positif sebesar 98% dan 97%. Media pembelajaran berbasis android pada materi menulis bilangan yang dikembangkan ini disesuaikan dengan materi membaca, menulis dan berhitung pada kelas 1 Sekolah Dasar, dalam pengembangannya media yang berbentuk aplikasi android ini dibuat semenarik mungkin sehingga siswa akan lebih tertarik dan bersemangat belajar mengenal dan menulis bilangan dengan menggunakan media ini.

Selain itu, hasil belajar siswa SD N Luwung 2 dan SDN 4 Lengkong menunjukan peningkatan hasil belajar, berdasar kan validasi ahli media dan ahli materi, dan angket respon guru, media pembelajaran berbasis android pada materi membaca, menulis dan berhitung dapat diterima sebagai salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif sebagai sarana untuk memudahkan pemahaman siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, Steffi dan Muhammad Taufik Syastra. 2015. *"Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam"*. CBIS Journal
- Azhar, Arsyad. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada Rineka Cipta.
- _____. 2002. *Media Pembelajaran*, edisi 1. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Abdulhak, H. I. & Sanjaya, W. 2005. *Media Pendidikan: Suatu Pengantar*. Bandung: Pusat Pelayanan dan Pengembangan Media Pendidikan UPI Bandung
- A.H Hujair Sanaky. 2009. *Media Pembelajaran*, Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Diyani Yusri, Ahmad Zaki. 2020. *"Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN Di SMA Swasta Darussa'adah Kec.Pangkalan Susu"*. Jurnal Volume 7.

Ika Lestari. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*. Padang: Akademia Permata.

Mahnun, Nunu. 2012. *"Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)"*. Jurnal Pemikiran Islam.

Nana Sudjana. 1995. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*, Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Nana Syaodih Sukmadinata. 2007. *"Metode Penelitian dan Pendidikan"*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Saud, Udin Syaefuddin. 2009. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

_____. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabet.

_____. 2015. *In Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Tafonao Talizaro. 2018. *"Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa"*. Jurnal Volume 2.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka.

Rofian, dkk. 2018. *"Pengembangan Media Video MAJUDDA (Tema Wujud Benda) Berbasis Model Pembelajaran Picture and Picture Menggunakan Aplikasi Filmora Pada Kelas III SD"*. Jurnal Volume 17.

Januar Saputra, dkk. 2017. *"Keefektifan Pembelajaran Ipa Menggunakan Model Complete Sentence Berbantu Card Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Sdn Ngelowetan Kabupaten Demak"*. Jurnal Volume 1.