

# WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ROPILA KELAS III SD NEGERI 3 KANGKUNG MRANGGEN DEMAK

Nurul Maulita<sup>1)</sup>, Intan Rahmawati<sup>2)</sup>, Husni Wakhyudin<sup>3)</sup>

DOI : 10.26877/wp.v4i1.17279

<sup>123</sup> Prodi PGSD, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa media pembelajaran ROPILA (Roda Papan Binggo Pancasila). Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE dengan beberapa langkah tahapan didalamnya, analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian yang dilakukan menghasilkan media ROPILA yang berbasis media kongkret, dengan materi yang termuat didalamnya berupa pengamalan sila pancasila dalam kehidupan sehari – hari. Kevalidan media pembelajaran dilakukan oleh validasi ahli materi dan validasi ahli media, hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 90% dan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 90%. Keberhasilan dikelas diuji menggunakan angket tanggapan guru dan angket tanggapan siswa, angket tanggapan guru memperoleh persentase 84,5% dan angket tanggapan siswa memperoleh persentase 97,5%. Dengan demikian dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media ROPILA termasuk kedalam kriteria sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran di kelas materi pengamalan sila pancasila dalam kehidupan sehari – hari kelas III Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Media Kongkret, Pengamalan Pancasila

### History Article

Received 27 Oktober 2023

Approved 1 November 2023

Published 12 Februari 2024

### How to Cite

Maulita, N., Rahmawati I. & Wakhyudin, H. (2024). Pengembangan Media Ropila Kelas III SD Kangkung Mranggen Demak. *Wawasan Pendidikan*, 4(1), 192-201.

### Coessponding Author:

Jl. Lontar No.1, Dr. Cipto, Semarang.

E-mail: <sup>1</sup> [nurulmaulita39@gmail.com](mailto:nurulmaulita39@gmail.com)

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting didalam aspek kehidupan manusia, dengan manusia berpendidikan mereka sudah mempersiapkan dirinya dimasa depan. Mengacu pada Undang – Undang Republik indonesia nomor 20 tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Suasana didalam proses pembelajaran akan berhasil apabila seorang guru dan peserta didik secara aktif berkolaborasi dalam proses belajar, suasana belajar juga dapat guru bentuk dan munculkan dari penggunaan sebuah media atau alat bantu proses belajar mengajar. Peserta didik akan menjadi aktif jika dipacu oleh kegiatan yang menyenangkan yang dibarengi dengan penyampaian materi didalamnya. Dengan keberhasilan sebuah pendidikan tentunya dapat mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia dan dapat menjadi cara menyiapkan sumber daya manusia untuk masa depan menjadi lebih berkualitas.

Berdasarkan kegiatan wawancara dengan Guru kelas III SDN 3 Kangkung Mranggen, Guru mengatakan bahwa dikelas III tersebut murid masih bingung dan sering keliru dengan mata pelajaran PPKn materi pengamalan sila pancasila dalam kehidupan sehari – hari. Guru masih kurang dalam melaksanakan berbagai variasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikelas atau dalam hal ini guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional, sehingga peserta didik akan merasa bosan, Pada saat pembelajaran daring (saat tersebarnya virus corona) guru masih menggunakan media berupa whatshap saja, Guru memberikan contoh hanya dengan kalimat dan berpacu pada buku penunjang, dalam hal ini guru perlu melakukan berbagai inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran didalam kegiatan belajar dan mengajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor pendorong yang memegang peranan penting dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas, saat belajar guru sering kali menggunakan media pembelajaran sebagai mediator atau alat untuk menyampaikan isi materi agar siswa mudah memahaminya. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat dan keinginan dalam diri siswa, menciptakan hal rasa motivasi dan pengaruh terhadap pembelajaran. Menurut Menurut Wiratmojo dan Sasonohardjo dalam Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran saat itu. Media sangat memberikan dampak yang signifikan saat proses pembelajaran, dengan adanya media kongrit atau fisik peserta didik dapat terangsang rasa penasaran pada dirinya sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan kolaboratif. Siswa dapat meraba, melihat, membaca, serta memainkan media secara langsung. Siswa cenderung lebih senang suasana belajar yang menyenangkan tidak tegang sehingga lebih rileks dan interaktif.

Penggunaan media yang tepat dan sesuai dapat menambah tingkat konsentrasi siswa, khususnya pada mata pelajaran PPKn materi pengamalan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi tersebut siswa kesulitan menentukan bagaimana pengamalan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari serta lambang dari pancasila. Maka dari itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang mencakup materi tersebut dengan baik dan menarik, seperti adanya gambar, tulisan, bentuk yang menarik, warna yang sesuai serta isi yang dapat meningkatkan tingkat berfikir siswa. Media ini terbuat dari bahan dasar kayu, papan serta kertas warna gambar yang bisa dibongkar pasang dan dimasukkan kedalam tas besa, sehingga media ini kokoh, kuat, dan tahan lama. Penelitian ini membuat sebuah media dari deskripsi dengan sebutan media ROPILA (Roda Papan Bingo Pancasila).

Media ROPILA ini tergabung dari papan dan roda bingo pancasila dengan materi PPKn yang termuat didalamnya. Media ropila dikembangkan agar membuat siswa tertarik untuk memahami materi. Hal tersebut menjadi bahan mengembangkan media untuk kelas III sekolah dasar khususnya dengan materi PPKn pengamalan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

## **METODE**

Pengembangan media pembelajaran ROPILA menggunakan jenis penelitian *Research and development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah menurut Sugiyono (2009:407) metode penelitian *Research and Developmen (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. penelitian dan pengembangan *Research and Developmen (R&D)* sangat tepat digunakan dalam penelitian ini karena peneliti mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dengan berisikan materi yang sesuai.

Langkah dan tahapan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE, pada tahapan ini ADDIE terdapat 5 tahapan seperti analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Dengan penjelasan masing – masing tahapan seperti berikut: (1) Analisis, pada tahap analisis merupakan tahap awal dalam sebuah penelitian yaitu analisis kebutuhan untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat bagi peserta didik ditentukan melalui dua tahap yaitu analisis kebutuhan dan analisis kompetensi. (2) Desain, pada tahap desain merupakan langkah selanjutnya pada proses ini memerlukan klasifikasi media pembelajaran yang didesain atau dirancang dalam mencapai tujuan dan pada tahap ini merancang serta mengumpulkan bahan dan materi pembelajaran yang akan digunakan serta dimasukkan ke dalam media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. (3) Pengembangan, pada tahap ini menghasilkan dan memvalidasi media yang sudah dipilih, tahap ini harus mencapai beberapa langkah seperti pembuatan produk, validasi ahli oleh ahli materi dan ahli media serta revisi, setelah melalui proses tersebut kemudian produk media dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran ROPILA (Roda Papan Bingo Pancasila). (4) Implementasi, merupakan tahap penerapan media pembelajaran kepada peserta didik di kelas dengan tujuan siswa lebih mudah memahami materi dan menjadi daya tarik siswa untuk lebih aktif dikelas. (5) Evaluasi, merupakan tahap akhir dari ADDIE dan dapat mengetahui kualitas suatu produk.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Kangkung Mranggen Demak dengan jumlah peserta didik sebanyak 20. Penelitian ini dilaksanakan setelah media melalui proses validasi oleh ahli materi dan juga ahli media serta proses revisi media pembelajaran. Kemudian untuk mengujikan media melakukan uji coba lapangan dan membagikan angket respon siswa serta guru untuk mengetahui keberhasilan media pembelajaran tersebut.

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan instrumen wawancara dan angket. Wawancara dilakukan dengan guru kelas III dengan tujuan memperoleh informasi terkait pelaksanaan pembelajaran di kelas III SD Negeri 3 Kangkung Mranggen Demak. Setelah melakukan proses wawancara peneliti mendapatkan data serta informasi kemudian diproses pada tahap selanjutnya. Untuk angket ditujukan untuk angket validasi ahli, kebutuhan guru dan siswa.

Teknis analisis data menggunakan skala *Guttman* dan skala *Likert*. Skala *Likert* dalam sebuah penelitian digunakan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi, dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terdapat potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan (Sugiyono,2015:165). Sedangkan skala *Guttman* merupakan skala pengukuran dengan didapat jawaban yang tegas, yaitu “ya-tidak”, benar-salah”, “pernah-tidak pernah”, “positif-negatif” dan lain – lain. Data yang diperoleh dapat berupa data interval atau rasio dikhotomi (dua alternatif). Skala *Guttman* dilakukan apabila ingin mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan (Sugiyono, 2015:169). Kriteria validasi ahli materi dan media dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Kriteria Validasi Ahli Materi dan Media

Skor	Keterangan
1	Tidak layak
2	Cukup layak
3	Layak
4	Sangat layak

Hasil validasi angket oleh ahli materi, ahli media, dan angket kepraktisan media oleh guru kelas yang diperoleh, kemudian diinterpretasikan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor ideal}} \times 100 \%$$

Selain itu, terdapat juga persentase yang diperoleh dari hasil kepraktisan media dari angket respon guru dan siswa, kemudian diubah menjadi kalimat yang bersifat kualitatif. Range persentase dan kriteria kepraktisan dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2 Range Persentase dan Kriteria Kepraktisan

Nilai (%)	Kriteria
81-100	Sangat praktis
61-80	Praktis
41-50	Cukup praktis
21-40	Kurang praktis
1-20	Tidak praktis

Sedangkan hasil analisis angket tanggapan siswa akan dihitung menggunakan skala *Guttman* yang berupa “ya atau tidak”. Pedoman pemberian skor angket respon siswa dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3 Pedoman Pemberian Skor Angket Respon Siswa

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	0

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan tahap studi pendahuluan yang ditunjukkan untuk memperoleh dan mendapatkan informasi yang akan digunakan oleh seorang peneliti sebagai dasar bagi penelitian yang akan dilakukan. Studi pendahuluan ini dilakukan melalui kegiatan studi lapangan di SD Negeri 3 Kangkung Mranggen Demak. Ditahap ini peneliti melaksanakan studi lapangan berupa wawancara dan observasi di tempat yang akan peneliti tujukan untuk mendapatkan sebuah informasi.

Berdasarkan kegiatan wawancara yang peneliti lakukan dengan Guru kelas III SDN 3 Kangkung Mranggen, peneliti mengajukan beberapa pertanyaan yang terjadi didalam kelas III yang beliau ampu, Guru mengatakan bahwa dikelas III tersebut murid masih bingung dan sering keliru dengan mata pelajaran PPKn materi Pengamalan Sila Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari. Guru masih belum menambahkan berbagai variasi dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikelas atau dalam hal ini guru masih menggunakan pembelajaran yang konvensional, sehingga peserta didik cenderung merasa bosan. Pada saat pembelajaran daring (saat tersebarnya virus corona) guru masih menggunakan media berupa *whatsapp*, saat pembelajaran berlangsung Guru memberikan contoh dengan kalimat dan berpacu pada buku penunjang, dalam hal ini guru perlu melakukan berbagai inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan, salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran didalam kegiatan belajar dan mengajar, media pembelajaran disini sebagai alat bantu antara guru dengan murid agar terjadi kolaborasi dalam pembelajaran dan kegiatan pembelajaran tidak bersifat pasif dan berpusat pada guru. Berdasarkan permasalahan tersebut, agar peserta didik menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru, dan dapat memecahkan

permasalahan yang timbul pada mata pelajaran PPKn maka guru perlu melakukan tindakan yang sesuai. Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan peneliti menyampaikan gagasan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk kongkrit dengan nama ROPILA (Roda Papan Bingo Pancasila).

Produk yang dikembangkan merupakan sebuah produk kongkret yang secara fisik dapat di rasakan oleh peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung dengan tujuan menarik minat belajar dan memotivasi ssiwa. Media ini terdiri atas dua bagian terpisah yang saling terhubung. Penggunaan media kongkret itu sendiri memiliki tujuan agar siswa dapat secara langsung menggunakan media dan mengkolaborasikan media dengan pembelajaran sehingga terjadinya kolaborasi antar siswa dan juga guru. Media roda bingo dapat dilihat pada Gambar 1 dan papan pancasila pada Gambar 2.

Gambar 1 Media Roda Bingo



Gambar 2 Papan Pancasila



Media ROPILA ini terbuat dari bahan kayu yang kokoh dan kuat serta memiliki 2 bagian berbeda yaitu papan pancasila dan roda bingo ukuran dari bagian itu juga berbeda seperti pada bagian papan memiliki lebar 50 cm, tinggi 40 cm serta berat 0,40kg, dan pada roda bingo memiliki ukuran roda dengan tinggi 50 cm, dengan diameter 50 cm, berat 1,30kg serta alas roda lebar 53 cm, tinggi 40 cm dan berat 1,50kg . Media ROPILA ini dapat diletakan diatas meja sehingga pendidik serta peserta didik tidak perlu memegang semua bagian mediana saat menggunakan. Terdapat 2 bagian dalam media ROPILA , klasifikasi bagian pertama yaitu roda bingo dimana roda tersebut dapat dibongkar dan dipasang sesuai letak yang kita inginkan dapat diletakkan hadap depan serta samping, roda tersebut dapat diputar penuh oleh peserta didik dan didalam roda tersebut terdapat angka – angka kemudian angka tersebut akan mengarah kepada pertanyaan yang ada dikotak samping roda bingo, setelah itu kita dapat memilih simbol, sila, serta implementasi dari pertanyaan tersebut. Bagian kedua dari itu adalah papan panacasila, papan tersebut berisikan tempat klasifikasi dari apa yang kita pilih mulai dari simbol, sila, implementasi yang kemudian kita akan menempelkannya menggunakan pengait yang ada di papan dan dibalik kertas tersebut. Dan juga media ropila dilengkapi dengan kartu petunjuk penggunaan media.

Penggunaan media ROPILA dilakukan di SD Negeri Kangkung 3 dilaksanakan pada tanggal 12 Juni 2023 dengan jumlah respondensebanyak 22 siswa. Pada saat implementasi media pembelajaran ropila dikembangkan untuk menerangkan materi kemudian siswa diajarkan mengenal media tersebut secara langsung. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok didalam kelas, setelah dibagi kelompok masing – masing ketua kelompok memutar roda binggo untuk mendapatkan nomor pertanyaan, pertanyaan tersebut kemudian di analisis oleh anggota kelompok, kemudian peserta didik menempelkan hasil analisis soal dengan hasil analisis soal tersebut dibagi menjadi beberapa seperti (sila yang dimaksud pertanyaan tersebut, lambang sila tersebut, dan gambar implemnatasi dari sila tersebut), kemudian setelah itu jawaban tersebut di bahas secara bersama – sama, setiap jawaban benar akan mendapatkan poin, hasil poin akhir terbanyak akan mendapatkan hadiah, setiap kelompok memiliki 2 kesempatan maju. Pada saat kelompok diberikan kesempatan maju ke depan menjawab pertanyaan langsung, siswa sangat antusias dan tertarik dengan tujuan dapat menarik minat belajar siswa.

Sebelum media pembelajaran ROPILA digunakan dalam proses pembelajaran perlu adanya uji validasi, uji validasi diserahkan kepada ahli materi dan media yang dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Semarang. Uji validasi tersebut akan melaksakan proses masukan dan revisi mengenai produk media pembelajaran oleh validator. Hasil validasi ahli materi dan media dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil validasi ahli materi dan media

<b>Validator</b>	<b>Persentase</b>
Ahli Materi	90%
Ahli Media	90%

Validasi ahli materi dan media memperoleh presentase 90% dengan kriteria dengan kriteria “sangat layak”, validasi ahli media memperoleh hasil presentase 90% dengan kriteria “sangat layak”. Berdasarkan tahapan validasi media dan materi dapat disimpulkan bahwa media ROPILA (Roda Papan Bingo Pancasila) valid dan layak digunakan dalam materi pengamalan sila pancasila dalam kehidupan sehari – hari.

Media ROPILA yang sudah masuk ke dalam tahap validasi dan dinyatakan “layak” dapat digunakan untuk uji coba lapangan dalam pembelajaran kelas III sekolah dasar khususnya tema 8 Praja Muda Karana. Uji coba lapangan atau uji coba media dilaksanakan pada salah satu Sekolah Dasar di Demak, yaitu SD Negeri Kangkung 3 Mranggen Demak. Uji coba lapangan dilakukan untuk mengetahui kepraktisan serta keberterimaan media tersebut dalam membantu proses pembelajaran dikelas. Kepraktisan media ROPILA ini dilihat melalui hasil angket respon tanggapan pendidik dan juga peserta didik kelas III sekolah dasar. Angket respon pendidik setelah melakukan uji coba media di lapangan atau dikelas memperoleh persentase 84,5% termasuk kedalam kriteria “sangat layak”. Sehingga media ROPILA dinyatakan layak digunakan dan keberterimaan media ini dapat diterima di kelas sebagai media bantu proses pembelajaran tema 8 Praja Muda Karana materi Pengamalan Sila Pancasila dalam Kehidupan Sehari – hari. Hasil angket tanggapan peserta didik memperoleh persentase 97,5% termasuk kedalam kriteria “sangat valid”. Berdasarkan dari hasil angket tanggapan pendidik dan peserta didik membuktikan bahwa dengan adanya media pembelajaran ROPILA peserta didik menjadi lebih aktif, senang, antusias dan tertarik pada proses pembelajaran berlangsung disertai penggunaan media ROPILA dikelas.

Media pembelajaran menurut Hamka, 2018 dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik dan nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dengan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Pada pengembangan media ROPILA masuk kedalam media pembelajaran fisik dimana peserta didik dapat melihat, meraba dan menggunakan media ROPILA secara langsung secara nyata (peserta didik dapat melihat gambar – gambar, tulisan dalam media, mengambil gambar serta menempelkannya pada media), serta media ROPILA dalam penggunaannya dikelas sebagai cara komunikasi atau alat bantu antara pendidik dan peserta didik menuntaskan materi pembelajaran tema 8 dikelas sehingga pembelajaran akan berjalan efisien dan efektif.

Rahmadi, 2019 media fisik atau kongkrit ialah suatu alat bantu visual atau dapat digunakan guru dalam kegiatan belajar mengajar dituntut kreatif serta inovatif agar dapat meningkatkan hasil pembelajaran dikelas. Pendapat ini sesuai dengan pengembangan media ROPILA, media ROPILA termasuk kedalam media kongkret dimana media terpampang nyata didepan kelas serta peserta didik dengan kasat mata menyentuh, mengubah serta memainkan media tersebut didalam pembelajaran berlangsung, serta penggunaan media ropila memberikan dampak secara langsung terbukti dari hasil angket respon siswa menunjukkan persentase 97,5% dengan kategori “sangat baik”, sehingga menunjukkan penggunaan media ropila memberikan dampak serta minat yang baik bagi peserta didik serta peningkatan hasil belajar peserta didik dikelas. Penerapan media ROPILA di kelas dapat dilihat pada Gambar 3 dan proses siswa menggunakan media ROPILA pada Gambar 4.

Gambar 3 Penerapan Media ROPILA di Kelas



Gambar 4 Siswa Menggunakan Media ROPILA



## SIMPULAN

. Berdasarkan dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran ROPILA yang dilakukan di SD Negeri Kangkung 3 Mranggen pada materi PPKn pengamalan sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari kelas III dapat disimpulkan layak digunakan sebagai alat atau media pendamping dalam melaksanakan pembelajaran di kelas. Media pembelajaran dapat memberikan motivasi dan semangat peserta didik dalam penyerapan materi pembelajaran dikelas. Kelayakan media pembelajaran ropila melalui validasi ahli materi dan validasi ahli media. Penilaian validasi dilakukan oleh dosen PGSD dengan hasil persentase ahli materi memperoleh 90% dan validasi ahli media memperoleh persentase 90% dengan hal tersebut memperoleh kategori “sangat layak” sehingga dapat diterima dan digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ROPILA telah melalui uji coba lapangan di kelas III dan sudah mendapatkan respon dengan cara pengisian angket tanggapan guru dan angket tanggapan peserta didik. Angket tanggapan pendidik diberikan kepada guru kelas III dan memperoleh persentase sebesar 84,5% termasuk kedalam kriteria “sangat layak”, serta Angket tanggapan peserta didik memperoleh persentase sebanyak 97,5% yang termasuk

kedalam kriteria “sangat layak”. Sehingga media ropila dinyatakan berhasil dalam proses implementasi di dalam proses pembelajaran tema 8 praja muda karena khususnya materi pengamalan sila pancasila dalam kehidupan sehari – hari.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ilhami, S., Fitri, R., Rahmawati, D., Atifah, Y., & Fajrina, S. (2022). Meta-Analisis Praktikalitas Media Pembelajaran Puzzle. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 611-619.
- Keitimu, T. A., Bera, L., & Mbari, M. A. F. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan dengan Menggunakan Media Pohon Pintar Pada Siswa Kelas 1 SDK Wegoknatar. *Journal on Education*, 5(3), 6688-6696.
- Masnua, S., Khodijah, N., & Suryana, E. (2022). Analisis Kebijakan Pendidikan Islam dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 (Sisdiknas). *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 115-130.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911-7915.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.