



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “PERAN” (PERKEMBANGBIAKAN HEWAN) BERBASIS POWER POINT PADA SISWA KELAS IV SDN KAMAL 3 BANGKALAN

**Ika Nurma Septiani^{1*}, Frissenda Septrianur Marinda Karno Putri², Rani Nur'aini³,
 Shilfi Rohmatika⁴, Ajib Akhmad Fadhoni⁵, Ahmad Sudi Pratikno⁶**

^{1*,2,3,4,5,6} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Trunojoyo Madura

*Email: ikanurmas250904@gmail.com, frissendas@gmail.com, Ranizranka13@gmail.com,
rohmatikashilfi@gmail.com, Ajibakhmad1711@gmail.com, ahmad.pratikno@trunojoyo.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3962>

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa media yang digunakan masih belum beragam dan juga guru yang hanya menggunakan metode mengajar yang monoton sehingga banyak siswa yang mudah bosan saat pembelajaran berlangsung. Untuk merespon hal tersebut, peneliti mengembangkan media pembelajaran “peran” berbasis *power point* sebagai alat bantu mengajar yang dirancang menggunakan teknologi untuk meningkatkan efektivitas dan juga efisiensi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memberikan pemahaman terkait dampak positif dari media pembelajaran inovatif terhadap motivasi belajar siswa. Metode yang digunakan adalah R&D dengan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, dan Disseminate*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran “peran” berbasis *power point* sangat layak digunakan dalam pembelajaran dengan persentase 74% sehingga dikategorikan “Tinggi” (Valid). Sedangkan hasil dari angket respon siswa diperoleh persentase 87,5% sehingga dikategorikan sangat praktis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Validasi, Praktis Media Pembelajaran, Validasi, Praktis

1. PENDAHULUAN

Menurut KBBI media merupakan alat komunikasi untuk menyampaikan suatu informasi. Media juga dikenal sebagai alat bantu mengajar yang merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar sendiri. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran dan pengajaran, baik secara langsung maupun tidak langsung, seperti buku teks, audio, video, perangkat lunak komputer, alat peraga, dan media digital lainnya yang dapat meningkatkan konsentrasi terhadap pemahaman dan keterampilan siswa dalam mempelajari suatu materi dalam proses pembelajaran. (Risabeth, et al, 2017).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas IV di SDN Kamal 3 pada tanggal 16 Maret 2024 ditemukan beberapa permasalahan antara lain: Keterbatasan dalam mengolah bahasa, siswa cenderung tidak percaya diri dengan jawabannya sendiri, salah satu siswa cenderung pasif, siswa belum mengetahui apa itu media pembelajaran, siswa cenderung berkelompok, kurangnya keterlibatan dan motivasi, siswa cenderung bosan saat guru menggunakan metode mengajar yang monoton, siswa mempunyai gaya belajar yang berbeda, kesulitan belajar secara mandiri, beberapa siswa kesulitan belajar secara mandiri tanpa bimbingan dari guru atau teman sekelas, dan guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Beberapa permasalahan tersebut masalah yang dipilih untuk dilakukan penelitian yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Penyebab dari masalah tersebut yaitu media yang digunakan masih belum beragam, yaitu masih menggunakan media visual saja. Di era informasi



teknologi yang semakin maju, penggunaan media pembelajaran yang inovatif telah menjadi hal yang lazim dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. (Simanjuntak, H. et.al, 2020).

Motivasi belajar merupakan faktor kunci yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Ketika siswa memiliki motivasi yang tinggi, mereka cenderung lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Namun, motivasi belajar seringkali menjadi tantangan bagi guru dalam menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik dan efektif. Hal ini dapat membuat media pembelajaran inovatif menjadi solusi yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. Media pembelajaran inovatif mencakup penggunaan teknologi seperti komputer, serta aplikasi dan permainan edukatif yang interaktif. (Rizal. F, 2024). Penelitian ini kami akan melakukan penelitian terhadap penggunaan media pembelajaran PERAN berbasis powerpoint. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih mengenai dampak positif penggunaan media pembelajaran tersebut terhadap motivasi belajar siswa SD. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berharga bagi pihak sekolah dan guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif di masa depan.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu R&D dengan model pengembangan 4D. Penelitian R&D merupakan suatu metode atau langkah yang digunakan untuk menghasilkan produk baru atau mengembangkan dan menyempurnakan produk yang telah ada, serta menguji keefektifan produk tersebut. Pengembangan produk dalam penelitian R&D ini adalah berupa media pembelajaran *power point* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa ketika melaksanakan proses pembelajaran di kelas.

Secara umum, desain pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4D yang diperkenalkan oleh Thiagarajan dan Semmel (Trianto, 2013). Model ini mencakup empat tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*.

1. *Define* (Pendefinisian)

Tahap ini melibatkan analisis awal untuk mengidentifikasi dan menentukan kebutuhan serta tujuan pembelajaran. Tujuan utamanya adalah untuk mendefinisikan masalah yang akan dipecahkan dan menetapkan tujuan pembelajaran yang jelas. Aktivitas pada tahap ini mencakup analisis kurikulum, analisis materi, analisis kondisi siswa, dan identifikasi kebutuhan pembelajaran.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini, rancangan pembelajaran dikembangkan berdasarkan hasil analisis pada tahap sebelumnya. Ini meliputi perancangan strategi pembelajaran, pemilihan metode dan media yang sesuai, serta perancangan evaluasi pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk membuat rencana yang rinci dan sistematis tentang bagaimana tujuan pembelajaran akan dicapai.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap ini melibatkan pembuatan dan pengujian produk pembelajaran yang telah dirancang. Aktivitas pada tahap ini mencakup pembuatan bahan ajar, media pembelajaran, serta alat evaluasi. Setelah produk selesai dibuat, dilakukan uji coba untuk memastikan validitas dan kepraktisannya. Produk yang diuji akan direvisi berdasarkan umpan balik yang diperoleh dari uji coba.

4. *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap ini adalah tahap penyebaran produk pembelajaran yang telah dikembangkan dan divalidasi. Produk disebarkan kepada pengguna potensial melalui berbagai media, seperti file digital, flashdisk, atau Bluetooth. Tahap ini juga bisa mencakup pelatihan kepada pengguna untuk memastikan produk digunakan dengan benar. Evaluasi lanjutan dapat dilakukan untuk menilai efektivitas produk dalam konteks yang lebih luas.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini berupa angket digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dan mengetahui bagaimana siswa menanggapi media pembelajaran, serta untuk mengetahui kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu lembar validasi yang digunakan untuk mengukur tingkat kevalidan media pembelajaran “peran” tersebut. Analisis data dalam penelitian ini berupa Teknik analisis deskriptif



kualitatif untuk mengolah data dari hasil review seorang validator dan hasil angket respon siswa kelas IV SDN Kamal 3 Bangkalan.

Pengolahan data menggunakan skala likert dengan kisaran 5, yang mana kriteria 5 (sangat baik), 4 (baik), 3 (sedang), 2 (kurang baik), 1 (tidak baik). Tabel berikut menunjukkan cara menentukan tingkat kevalidan produk.

Tabel 1. Kriteria Validitas

Interval %	Kategori
81-100	Sangat valid
61-80	Valid
31-60	Cukup valid
21-40	Tidak valid
1-20	Sangat tidak valid

Dengan rumus yang digunakan yaitu :

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

AP = Angka Presentase

Skor Aktual = Skor yang diberikan validator

Skor Ideal = Skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing-masing item

Berdasarkan (tabel 1) pengembangan media pembelajaran “peran” berbasis Microsoft *power point* dapat dinyatakan layak apabila mencapai kategori cukup, tinggi, dan sangat tinggi. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan harus menunjukkan presentase sebesar 31%-60% dengan kategori cukup, 61%-80% untuk kategori tinggi, dan 81%-100% untuk kategori sangat tinggi.

Selain penilaian produk dari validator, hasil angket juga dinilai oleh siswa kelas IV yang dapat dianalisis menggunakan kriteria respon siswa sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria respon siswa

Interval %	Kategori
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
31-60	Cukup Praktis
21-40	Tidak Praktis
1-20	Sangat tidak Praktis

Tabel 3. Skala perhitungan angket respon siswa

Interval %	Kategori
4	Sangat setuju
3	Setuju
2	Tidak setuju
1	Sangat tidak setuju

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Kamal 3 yang terletak di Jl. Kampung Dalem 51, Kamal, Kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan pada tanggal 04 Mei 2024. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Kamal 3 yang berjumlah 28 siswa. Penelitian ini digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Produk yang dihasilkan dalam produk ini berupa media “peran” (Perkembangbiakan Hewan) pada mata pelajaran IPA berbasis *power point* SDN Kamal 3. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D. Berikut ini merupakan tahapan model pengembangan 4D:

1. Define

Tahap analisis meliputi analisis kurikulum, analisis materi. Analisis kurikulum mencakup tujuan pembelajaran. Kurikulum yang diterapkan yaitu kurikulum Merdeka. Beberapa permasalahan



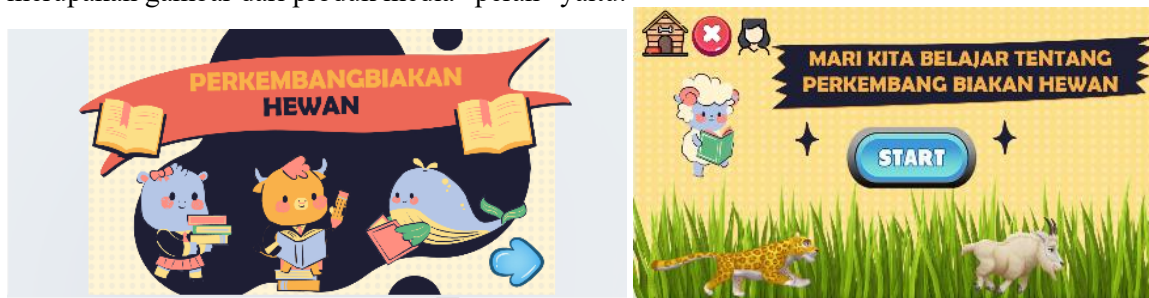
yang dialami pada kelas IV tersebut yaitu guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Penyebab dari masalah tersebut yaitu media yang digunakan masih belum beragam, yaitu masih menggunakan media visual saja, yang mana pada waktu itu guru di kelas IV sedang menjelaskan materi Pelajaran IPA. Berdasarkan analisis kondisi siswapeserta, peneliti menyimpulkan bahwa kesulitan dalam memahami materi disebabkan oleh guru yang menjelaskan materi kurang menarik. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran *Power Point* yang interaktif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap pelajaran IPA.

2. Design

Pada tahap kedua penyusunan ini, peneliti menentukan aplikasi yang akan digunakan untuk mendukung pengembangan pada penelitian ini. Aplikasi yang dipilih oleh peneliti yaitu berupa Microsoft *power point* yang akan menjadi pilihan untuk mengembangkan media pembelajaran yang akan dilaksanakan pada penelitian ini. Peneliti Menyusun draft awal produk berupa pembuatan menu dan submenu yang ada didalam media “peran” dan memasukkan materi-materi serta games soal pada slide yang sudah disediakan.

3. Development

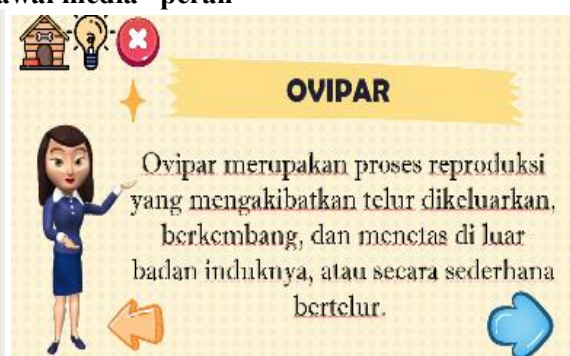
Langkah selanjutnya, peneliti akan membuat desain produk yang akan dikembangkan. Produk yang dimaksud adalah media animasi interaktif. Desain produk ini dilakukan dalam dua tahap. Pertama, peneliti memilih program yang akan digunakan, yang mana dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Microsoft *power point* dan menggunakan menu *hyperlink* yang jarang digunakan pada aplikasi tersebut. Tahap kedua adalah merancang dan mengembangkan media, termasuk menentukan gambar, audio, dan beberapa rangkaian isi media yang sesuai dengan subjek penelitian. Berikut ini merupakan gambar dari produk media “peran” yaitu:



Gambar 1. Tampilan awal media “peran”



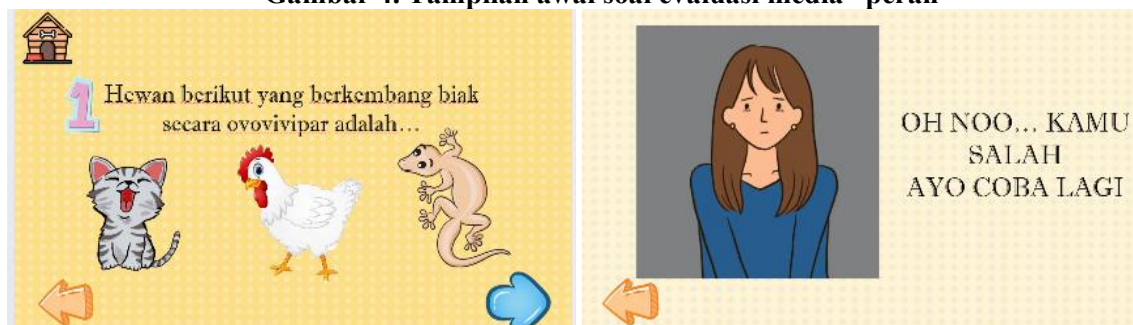
Gambar 2. Menu media “peran”



Gambar 3. Materi media “peran”



Gambar 4. Tampilan awal soal evaluasi media “peran”



Gambar 5. Soal evaluasi media “peran”

Gambar 6. Tampilan salah soal evaluasi media “peran”

Tabel 4. Uji Validitas Media pembelajaran “peran”

	Aspek	Indikator	Skor
1	Materi	Kesesuaian materi yang ada dalam pengembangan media pembelajaran “peran”	3
2		Kejelasan materi yang ada dalam pengembangan media pembelajaran “peran”.	3
3		Kelengkapan materi yang ada dalam pengembangan media pembelajaran “peran”	4
4		Kejelasan Bahasa yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran “peran”	4
5	Tampilan	Kesesuaian penggunaan warna	4
6		Kesuaian penggunaan <i>background</i>	4
7		Jenis dan ukuran font	3
8		Kesesuaian penggunaan gambar	4
9	Pembelajaran	Ketepatan soal evaluasi dengan materi yang diajarkan	4
10		Kesesuaian isi dan urutan materi yang ada dalam produk media pembelajaran “peran”	4



Jumlah	37
Persentase	74%



Gambar 7. Tampilan benar soal evaluasi media “peran”

Setelah itu, peneliti melakukan uji validitas kepada guru wali kelas IV untuk menguji kelayakan media pembelajaran “peran”.

Pengembangan media pembelajaran “peran” ini berdasarkan hasil validasi oleh guru wali kelas IV SDN Kamal 3 Bangkalan mendapatkan persentase sebesar 74% dengan mengacu pada kategori $\geq 60\%$ sehingga dapat dikategorikan “Tinggi” (Valid). Media pembelajaran “peran” ini layak digunakan dalam pembelajaran karena sesuai dengan fungsi utamanya sebagai alat bantu pengajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat (Mawardi, 2018) yang menyatakan bahwasanya media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang bisa digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi materi pelajaran, sehingga dapat mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran.

5. Disseminate

Pada tahap ini, peneliti menyebarkan produk yang telah dikembangkan. Penyebaran produk dilakukan melalui via *whatsapp* kepada guru wali kelas IV SDN Kamal 3 Bangkalan, meskipun idealnya dilakukan uji coba ulang setelah penyebaran, hal ini tidak dilakukan karena produk sudah memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan pada uji coba pertama. Gambar berikut merupakan bukti penyebaran melalui via *whatsapp*:



**Tabel 5 Rekapitulasi hasil angket respon siswa**

No.	Indikator	Skor Angket				Total	Persentase
		1	2	3	4		
1.	Pemahaman isi media pembelajaran “peran”	-	-	24	80	104	93%
2.	Kejelasan petunjuk belajar dan informasi	-	4	18	72	91	81%
3.	Kesesuaian tampilan media pembelajaran “peran”	-	2	24	76	102	91%
4.	Kemenarikan	-	6	15	80	101	90%
5.	Motivasi	-	4	18	80	102	91%
6.	Rasa ingin tahu	1	6	30	60	96	86%
7.	Bertanya	1	2	39	56	97	87%
8.	Menanggapi pertanyaan	1	6	45	40	91	81%
	Jumlah rata-rata						87,5%

Hasil rekapitulasi dari angket respon siswa tersebut dapat disimpulkan bahwa pada indikator pemahaman isi media pembelajaran “peran”, diperoleh 93% siswa merespon bahwa media pembelajaran “peran” dapat membantu siswa dalam memahami materi tentang perkembangbiakan hewan. Materi perkembangbiakan hewan yang disajikan melalui media pembelajaran berbasis *power point* ini mudah dipahami oleh siswa dan dapat meningkatkan pengetahuan mereka. Pendapat ini sejalan dengan Utami (2017), yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu tingkat pemahaman siswa didalam kelas.

Indikator kejelasan petunjuk belajar dan informasi memperoleh respon sebanyak 81%. Hal ini terjadi karena adanya petunjuk penggunaan media yang memudahkan siswa dalam menggunakan media pembelajaran “peran”. Pendapat ini sejalan dengan Ananda et.,al (2017), yang menyatakan bahwa media akan lebih mudah digunakan jika terdapat petunjuk penggunaan. Indikator kesesuaian tampilan media pembelajaran “peran” mendapatkan respon 91% karena media ini menggunakan gambar yang sesuai dengan materi pelajaran, sehingga memudahkan pemahaman siswa. Selain itu, jenis huruf dan warna tulisan yang digunakan menarik dan mudah dipahami, sehingga memudahkan siswa untuk membacanya. Menurut Holiwarni (2014), penggunaan warna yang kurang kontras pada suatu sisi menyebabkan kesulitan dalam membedakan sisi tersebut dengan sisi lain, dan jenis serta ukuran huruf/tulisan harus serasi dengan tampilan media. Selanjutnya, Alkhalim (2013) menjelaskan bahwa gambar yang sesuai dengan subjek akan memudahkan pemahaman materi dan memastikan hasil belajar siswa beragam.

Indikator kemenarikan memperoleh respon 90% karena media pembelajaran berbasis *power point* dalam penelitian ini memiliki desain full warna, yang membuat siswa tertarik dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Menurut Sulastri (2016), media yang dikembangkan dengan warna-warna cerah sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai warna-warna tersebut dapat memotivasi dan menambah semangat belajar siswa. Indikator motivasi memperoleh respon 91% karena media pembelajaran berbasis *power point* tidak hanya menampilkan materi berupa tulisan, tetapi juga menyertakan gambar, animasi, dan video. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Gustina et.,al (2016), yang menyatakan bahwa motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran meningkat karena media pembelajaran berbasis *power point* lebih menarik perhatian mereka melalui penyajian materi secara komunikatif dengan gambar, animasi, dan video.

Indikator rasa ingin tahu memperoleh respon 86%. Hal ini disebabkan oleh ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran berbasis *power point* yang digunakan untuk mempelajari materi perkembangbiakan hewan. Pendapat Nugraha et.,al (2013) menyatakan bahwa sebagian besar perhatian siswa akan terfokus pada pembelajaran karena ketertarikan mereka terhadap bahan ajar atau media pembelajaran, sehingga mereka tidak cepat merasa bosan. Respon siswa pada indikator bertanya menunjukkan 87%. Hal ini membuat siswa lebih aktif dalam mempelajari materi secara



mandiri. Hal ini mendorong siswa yang mengalami kesulitan memahami materi untuk lebih termotivasi mengajukan pertanyaan kepada guru.

Respon siswa pada indikator menanggapi pertanyaan menunjukkan respon 81%. Media pembelajaran berbasis *power point* membuat siswa lebih aktif dalam mempelajari materi secara mandiri. Hal ini mendorong siswa yang mengalami kesulitan memahami materi untuk lebih termotivasi mengajukan pertanyaan kepada guru. Puspitasari & Widiyanto (2016) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa, yang terlihat dari banyaknya siswa yang aktif bertanya dan berani mengungkapkan pendapat atau jawaban mereka.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran "peran" pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam untuk siswa kelas IV SDN Kamal 3 Bangkalan hasil validasi oleh guru wali kelas IV SDN Kamal 3 Bangkalan mendapatkan persentase sebesar 74% dengan mengacu pada kategori $\geq 60\%$ sehingga dapat dikategorikan "Tinggi" (Valid). Sedangkan hasil rekapitulasi dari angket respon siswa memperoleh persentase rata-rata 87,5% sehingga dapat dikatakan sangat praktis. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pada indikator pemahaman isi media pembelajaran "peran", diperoleh 93%. Indikator kejelasan petunjuk belajar dan informasi memperoleh respon sebanyak 81%. Indikator kemenarikan memperoleh respon 90% karena media pembelajaran berbasis *power point* dalam penelitian ini memiliki desain full colour, yang membuat siswa tertarik dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran. Indikator rasa ingin tahu memperoleh respon 86%. Respon siswa pada indikator bertanya. Respon siswa pada indikator menanggapi pertanyaan menunjukkan respon 81%.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ananda. (2017). Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas Iv Sd Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*. 1 (1): 21-30, doi:10.31004/basicedu.v1i1.149
- Alkhalim. 2013. Penerapan Media Gambar Atau Foto Dengan Metode Diskusi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Ekonomi Pokok Bahasan Uang Di SMA 4 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*. 1(3):1-13, doi: <https://doi.org/10.26740/jupe.v1n3.p%25p>
- Badang Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2024). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Diakses dari: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/media>
- Faturrokhman, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan dan Pemahaman Siswa di Sekolah SMK Pembangunan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 2(4). <https://jip.joln.org/index.php/pendidikan/article/download/222/218/452>
- Gustina., Abu, H.N., & Hamsyah, E.F. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII SMPN 18 Makasar Studi pada Materi Pokok Asam, Basa dan Garam. *Jurnal Chemica*. 17(2):12-18. Doi: <https://doi.org/10.35580/chemica.v17i2.4680>
- Holiwarni, B. 2014. Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer (Computer Assisted Instruction/CIA) untuk Pembelajaran Kimia SMA. *Jurnal Sorot*. 9(1):17-24. <http://dx.doi.org/10.31258/sorot.9.1.2330>
- Nugraha, A.D., Binadja, A., & Supartono. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Reaksi Redoks Bervisi SETS Berorientasi Konstruktivistik. *Journal of Innovative Science Education*. 2(1):27-34. <https://journal.unnes.ac.id/sju/jise/article/view/1289>
- Puspitasari, C., & Widiyanto, J. 2016. Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Prestasi Belajar Menggunakan Media Teka-Teki Silang dengan Model Pembelajaran Talking Stick Pokok Bahasan Ekosistem Kelas VII SMPN 1 Kartoharjo. *Jurnal Florea*. 3(1):39-45. <http://dx.doi.org/10.25273/florea.v3i1.786>
- Risabethe, A., & Astuti, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan motivasi



- belajar dan karakter semangat kebangsaan siswa kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(1). <http://dx.doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15498>
- Simanjuntak, H., & Endaryono, T.B., & Balyan. (2020). Peran Teknologi Informasi dalam Proses Kegiatan Belajar Mengajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 4(1). <https://doi.org/10.36456/inventa.4.1.a2122>
- Setyowati, N., & Mawardi, M. (2018). Sinergi Project Based Learning dan Pembelajaran Bermakna untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(3), <http://dx.doi.org/10.24246/j.js.2018.v8.i3.p253-263>
- Sulastri. 2016. Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 SD Negeri BangunHarjo Bantul. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Edisi Tahun ke-5 2016*, 5(5), 2271. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/3212/2916>
- Trianto. (2013). Model pembelajaran Terpadu. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Utami,P,R. (2017). Pentingnya pengembangan media pembelajaran dalam kegiatan proses belajar mengajar. *Jurnal Dharma Pendidikan*, 12(2), 62-81. <https://journal.stkipnganjuk.ac.id/index.php/jdp/article/download/34/42/163>