

Pengembangan Model Media *Circle Of Fun* terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris pada Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Khoiru Nikmah¹

Murtadlo²

Juhana³

^{1,2,3} Universitas Terbuka, Indonesia

¹nikmahsalam@gmail.com

²murtadloali.331@yahoo.com

³juhana@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Model Media *Circle Of Fun*. Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE. Sedangkan jenis pengumpulan data yang dipakai yaitu jenis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari validasi ahli media, ahli pembelajaran, ahli bahasa, guru, hasil tes siswa. Sedangkan data kualitatif bersumber dari validasi tiga ahli tersebut, kuisioner siswa, guru, observer. Data yang diperoleh akan dianalisis secara deskriptif. Data tersebut selanjutnya direkap, dievaluasi kemudian digunakan sebagai acuan untuk melakukan revisi pada media pembelajaran *circle of fun*. Hasil analisis menunjukkan media *circle of fun* layak diterapkan saat pembelajaran pada materi *fruit and vegetables*. Indikator hasil nilai validasi kelayakan sebenar 97,5% dari ahli media yang berarti bahwa media sangat baik digunakan. 100% dari ahli materi bermakna bahwa kata yang terdapat pada media pembelajaran sama dengan cakupan materi yang diajarkan pada siswa kelas II SD. 97% diperoleh dari ahli bahasa yang menunjukkan bahwa media sangat baik dipakai untuk pembelajaran bahasa Inggris. Implikasi dari penelitian ini adalah seorang guru harus lebih kreatif dalam memanfaatkan media pada saat proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media, bahasa, *circle*, hasil, belajar

Pendahuluan

Media banyak yang direkomendasikan oleh para ahli, dalam pengembangannya di dunia Pendidikan (Sasmita et al., 2021). Siswa perlu diasah keterampilan dalam berbahasa Inggris sejak dini dalam rangka menghadapi perkembangan abad digital yang pertumbuhannya semakin pesat. Jika mereka menguasai bahasa Inggris sejak dini akan memudahkannya mengakses banyak informasi yang berskala internasional. Menurut Sastaparamitha, (2021) siswa sekolah dasar perlu menguasai kosakata bahasa Inggris agar mereka memiliki pondasi untuk kemampuan berbicara, mendengar, membaca dan menulis. Siswa diajarkan bahasa Inggris di sekolah dasar dalam rangka menyiapkan mereka sejak dini untuk menghadapi globalisasi di mana bahasa Inggris menjadi alternatif dalam berkomunikasi di kancah internasional (Rizkia, 2023). Siswa belajar bahasa Inggris secara formal mulai dari pendidikan dasar menumbuhkan kecintaan serta memperbanyak kosakata bahasa Inggris. Anak-anak pada usia sekolah dasar lebih cepat dalam menyerap atau mencerna kosakata baru (Yatimah, et al., 2019). Anak-anak yang telah menguasai bahasa Inggris sejak dini dapat memudahkan mereka saat naik ke jenjang pendidikan selanjutnya. (Ristekdikti et al., 2019)

Siswa belajar bahasa Inggris di sekolah dasar menuntut agar materi disampaikan secara konkret dan menyenangkan. Siswa saat mempelajari bahasa Inggris untuk materi

fruit and vegetables dilakukan secara langsung dan menyenangkan sehingga materi akan dapat diterima dan diingat dalam jangka waktu lama. Andini et al., (2020) mengatakan pembelajaran menyenangkan perlu diciptakan oleh guru sehingga siswa tidak bosan. Sedangkan menurut Yusuf et al., (2021) Kemampuan menulis siswa dapat meningkat setelah diterapkan model pembelajaran. Jika melihat pendapat dari jurnal pendidikan tersebut maka, guru dapat mulai melakukan perbaikan dan pembenahan strategi pembelajaran sehingga materi yang disampaikan mudah diserap atau diterima siswa. Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan di SDIT Al Uswah Surabaya selama proses pembelajaran awal semester 1 tahun ajaran 2022-2023 siswa terlihat cenderung tidak memperhatikan guru. Ketika ditanyakan kepada siswa mereka mengatakan bahwa pelajaran bahasa Inggris membosankan. Sedangkan menurut guru bahasa Inggris masih banyak siswa yang belum paham walau pun materi sudah selesai dan terkadang diberikan *game* disela-sela pembelajaran. Siswa di kelas 2 SD masih kurang minat untuk belajar dan memahami bahasa Inggris, walau pun hal tersebut dimotivasi dan dijelaskan berulang kali. Guru menyampaikan materi berulang-ulang namun siswa tetap tidak memahami. Mereka bosan dan tidak memperhatikan guru lagi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara kepada siswa serta guru tersebut peneliti ingin membuat media pembelajaran yang dapat dibuat siswa sambil bermain. Media tersebut dapat dimainkan minimal oleh dua orang dengan memutar lingkaran yang terdapat gambar sayur serta buah serta bertuliskan kata-kata dalam bahasa Inggris dan terjemahannya bahasa Indonesia, kemudian siswa diminta untuk menyebutkan nama dari buah dan sayur yang ditunjuk oleh jarum pada media tersebut. Diharapkan media pembelajaran yang akan dikembangkan dapat membantu siswa yang mengalami kesulitan jika ditemukan media yang tepat, efektif dan menumbuhkan kembali minat belajarnya. Siswa dapat menerima dan menyerap dengan baik materi yang disampaikan sehingga bisa meningkatkan hasil belajar yang maksimal atau sesuai dengan KKM dalam waktu singkat (Zulham, 2021) jika menggunakan media pembelajaran.

Pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar berlangsung secara aktif, karena pembelajaran bahasa Inggris merupakan materi baru. Keaktifan yang dimaksud adalah adanya aktivitas yang menyebabkan terjadinya interaksi yang tinggi antara siswa dan guru maupun siswa dan siswa, sehingga menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kondusif dan bermakna, di mana masing-masing siswa dapat memperlihatkan kemampuannya semaksimal mungkin (Halimah et al., 2022). Pembelajaran menjadi aktif jika melibatkan peran media sebagai perantara (Yatimah et al., 2018). Ristekdikti et al., (2019) menyampaikan tentang Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika menghasilkan kesimpulan bahwa pada pembelajaran bahasa Inggris yang disampaikan dalam bentuk animasi dapat membantu siswa dan guru dalam mewujudkan proses belajar yang efektif dan menyenangkan. Sedangkan et al., (2019) tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Berbasis Media Audio Visual *Animation* Terhadap Hasil Belajar terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen merupakan kelompok yang diberi media dan kelompok kontrol tidak diberi media. Benu et al., (2022) dalam penelitian yang dilakukannya dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran IPS *Card Match Circle* Dalam Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar Kelas 5 di mana data yang diperoleh pada setiap tahap (awal, utama, akhir) kemudian dikonversikan sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas produk media pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

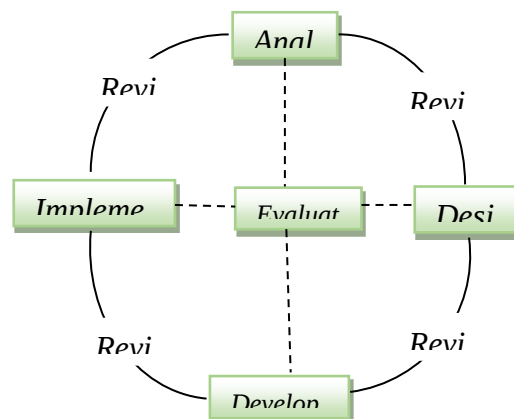
Guru sudah membelajarkan kepada anak-anak dengan menggunakan media sederhana berupa gambar pada mata pelajaran bahasa Inggris dengan materi *fruit and vegetables*, namun siswa hasil belajarnya belum mencapai target sebagaimana yang diharapkan.

Berdasarkan permasalahan yang muncul tersebut maka, perlu ada penyempurnaan media yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Inggris pada materi *fruit and vegetables* dan dilakukan penelitian dengan judul pengembangan media *circle of fun* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada siswa kelas II sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan berfungsi untuk menguji efektivitas produk yang sudah ada, kemudian menciptakan produk baru (Akbar, 2016). Hal itu berdasarkan tujuan penelitian ini yakni untuk mendeskripsikan pengembangan media *circle of fun* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada siswa kelas II sekolah dasar yang valid, praktis dan efektif. Model pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Model penelitian ADDIE dipilih peneliti karena dapat mendeskripsikan media *circle of fun* yang valid, efektif dan praktis diterapkan dalam pembelajaran. Adapun tahapan penelitian ADDIE sebagai berikut.

1. *Analysis*, mengkaji lingkungan penelitian. Melakukan observasi sehingga dapat menemukan solusi yang tepat terhadap kesenjangan yang terjadi.
2. *Design*, merupakan langkah selanjutnya yaitu mendesain produk yang sesuai dengan kebutuhan.
3. *Development*, membuat produk kemudian mengujinya di hadapan validator ahli.
4. *Implementation*, adalah kegiatan mengimplementasikan produk dalam kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian di evaluasi selanjutnya direvisi.
5. *Evaluation*, aktivitas mengevaluasi setiap tahap dalam menggunakan model dan model yang digunakan sudah sesuai dengan kebutuhan atau belum.

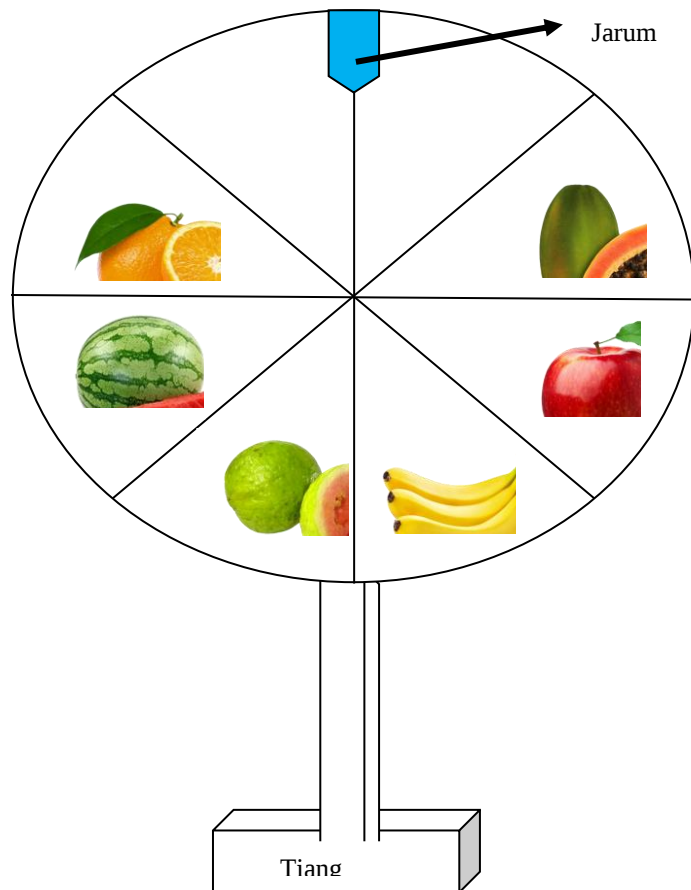


Gambar 1. sketsa penelitian

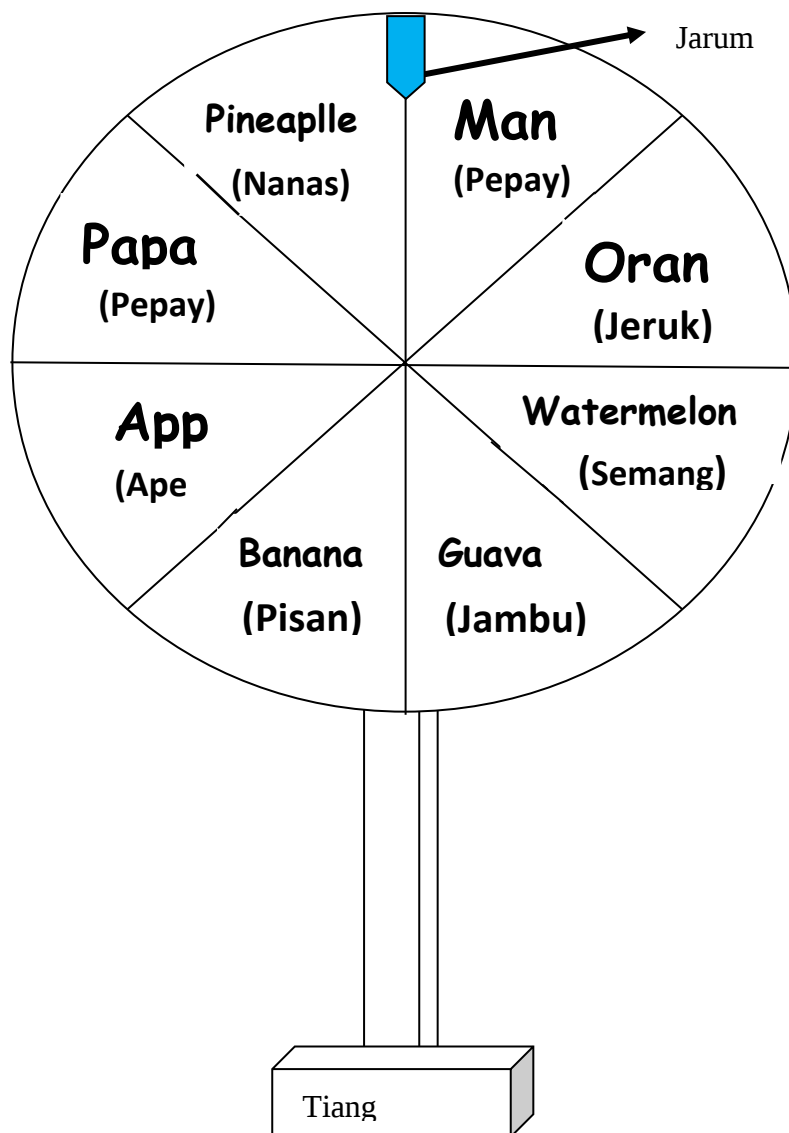
Instrumen penelitian berupa kuesioner yang untuk melihat kelayakan media yang dikembangkan. Kemudian hasil data dianalisis dengan melihat presentasi kelayakan media tersebut.

Hasil

Pada tahap ini disajikan data-data yang diperoleh di lapangan sebagai dasar untuk menjawab permasalahan dalam penelitian. Kejelian, ketepatan, ketelitian dalam mengumpulkan data sangat berpengaruh pada kualitas yang dihasilkan dalam penelitian (Asnidar, 2022). Penelitian pengembangan ini menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).



Gambar 2. Tampilan dari Depan



Gambar 3. Tampilan dari Belakang

Pembahasan

Pengembangan model media pembelajaran *circle of fun* menggunakan tahap penelitian ADDIE (*Analysis Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Daulay, 2021). Peneliti melakukan setiap tahapnya, namun tahap evaluasi dilakukan saat mendesain dan membuat produk. Ada pun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran dalam bahasa Inggris pada materi *fruit and vegetables*. Data yang telah terkumpul dicek kesesuaiannya dengan semua harapan dari rumusan masalah dan selanjutnya akan menjadi acuan pada saat revisi produk.

Pengembangan media *circle of fun* untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris pada siswa kelas II sekolah dasar

Media *circle of fun* dikembangkan untuk mendukung proses belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Benu et al., 2022) Media pembelajaran tersebut dapat menjadi jembatan, menyederhanakan materi agar diterima

serta mudah diingat untuk mencapai hasil belajar yang optimal. Media pembelajaran menumbuhkan semangat, menemukan gaya dan pengalaman belajar baru dalam belajar (Halimah et al., 2022). Media pembelajaran *circle of fun* pada tahap pengembangannya telah diuji sebelumnya di hadapan ahli pembelajaran, ahli media dan ahli bahasa dengan hasil yaitu: 97,5% dari ahli media yang berarti bahwa media sangat baik digunakan. 100% dari ahli pembelajaran yang bermakna bahwa kata yang terdapat pada media pembelajaran sama dengan cakupan materi yang diajarkan pada siswa kelas II SD. 97% diperoleh dari ahli bahasa yang menunjukkan bahwa media sangat baik dipakai untuk pembelajaran bahasa Inggris. Jika disimpulkan dari data tersebut bahwa media pembelajaran *circle of fun* sesuai dan sangat baik dipakai pada proses pembelajaran. Setelah mendapat validasi ketiga ahli tersebut kemudian media pembelajaran *circle of fun* digunakan pada kelompok eksperimen. Sebelum menggunakan media tersebut kelompok eksperimen diminta untuk mengerjakan soal pre tes. Setelah menggunakan media tersebut diperoleh rata-rata kelas saat pre tes kelompok eksperimen yaitu 62,6 yang berarti nilai yang diperoleh kelompok eksperimen masih di bawah KKM. Sedangkan nilai yang diperoleh saat post tes 83,48. Jika diartikan nilai post tes kelompok eksperimen di atas KKM dan mengalami peningkatan.

Berdasarkan data tersebut media pembelajaran *circle of fun* layak dikembangkan serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut selaras dengan yang disampaikan oleh Benu et al., (2022) bahwa faktor yang menunjang prestasi belajar siswa meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal tersebut yaitu pengaruh media yang tepat untuk digunakan guru selama proses pembelajaran. Media pembelajaran *circle of fun* layak menjadi salah satu alternatif untuk digunakan selama proses pembelajaran bahasa Inggris di kelas II SD. Harahap et al., (2018) mengatakan media pembelajaran dapat menstimulus otak sehingga tidak bosan untuk belajar.

Media *circle of fun* dapat digunakan secara praktis untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Inggris di kelas 2 sekolah dasar

Produk media *circle of fun* diterapkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan RPP dan buku petunjuk yang telah dibuat peneliti. Produk tersebut diterapkan pada kelompok eksperimen saja. Sedangkan kelompok kontrol menggunakan gambar yang terdapat pada buku pelajaran bahasa Inggris. Guru bahasa Inggris melakukan observasi bahwa, produk sudah digunakan dengan benar, respon dan guru saat menggunakan media *circle of fun*.

Berdasarkan observasi tersebut guru sangat senang menggunakan media *circle of fun* dan siswa sangat termotivasi dan semangat mengikuti proses pembelajaran bahasa Inggris. Ada pun yang melatar belakangi hal tersebut yaitu Asnidar, (2022) media dapat memberikan informasi yang dibutuhkan siswa dan mendatangkan manfaat bagi guru khususnya saat menyampaikan materi pelajaran. Rohani, et al., (2018) mengatakan bagi guru media dapat memusatkan perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajarnya. Sedangkan bagi siswa media dapat memberikan mereka kesamaan tentang pengalaman belajar. Siswa bahkan menunggu saat-saat untuk belajar bahasa Inggris. Menurut Mustafidah, (2021) motivasi belajar yang semakin besar dapat berpengaruh pada proses belajar yang maksimal sehingga dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik. Sedangkan menurut Handayani et al., (2020) motivasi belajar memberikan sumbangsih besar selama proses pembelajaran yang artinya guru harus dapat memberikan energi positif untuk membangkitkan semangat belajar siswa, menjaga semangat belajarnya agar terus ada sehingga dapat belajar dengan baik dan benar.

Motivasi dan semangat belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar yang semakin meningkat khususnya untuk kelompok eksperimen, selama proses implementasi media pembelajaran *circle of fun* tidak ada revisi dari guru bahasa Inggris. Guru bahasa Inggris dan siswa mengisi lembar kuisisioner pada pertemuan terakhir (ke tujuh). Kemudian hasil kuisisioner tersebut di analisa dengan menggunakan rumus. Ada pun hasil analisa tersebut yaitu kepraktisan media berdasarkan lembar kuisisioner guru yaitu 89%, jika dikonversikan sangat baik. Sedangkan lembar kuisisioner dari siswa yaitu 94,58%, jika dikonversikan sangat baik. Jika disimpulkan dari data tersebut bahwa media pembelajaran *circle of fun* sangat praktis digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris pada materi *fruit and vegetables*. Menurut Akbar, (2016) media pembelajaran *circle of fun* dikatakan praktis jika siswa dan guru mudah saat menggunakannya. Media *circle of fun* dilengkapi dengan buku panduan yang akan membantu guru dan siswa saat menggunakannya. Halimah et al., (2022) mengatakan bahwa media *circle of fun* praktis karena memiliki ciri manipulatif. Siswa pada kelompok eksperimen (menggunakan media *circle of fun* lebih cepat memahami kosa kata bahasa Inggris dan mengingatnya dalam waktu lama, proses belajar menjadi lebih singkat.

Media *circle of fun* telah divalidasi oleh ahli (materi, bahasa, pembelajaran)

Halimah et al., (2022) menyampaikan dalam penelitiannya bahwa analisis dilakukan dengan mengamati lingkungan penelitian, mewawancarai guru bahasa Inggris dan siswa kemudian melakukan observasi untuk menemukan data yang relevan dengan bidang penelitian. Mencari literatur yang mendukung penelitian, bertemu dengan beberapa ahli yaitu ahli pembelajaran, ahli bahasa dan ahli media untuk menemukan solusi terhadap permasalahan yang muncul. Pada tahap ini juga mengamati karakteristik serta gaya belajar siswa sehingga nanti dapat menemukan solusi tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada tahap selanjutnya merancang produk, buku panduan lembar validasi, lembar kuisisioner, soal pre tes dan post tes. Kemudian ahli media mengevaluasi lembar validasi media, buku panduan dan rancangan media *circle of fun*. Terdapat beberapa saran dari ahli media, baik mengenai media maupun lembar validasinya. Ada pun saran dari ahli media yaitu: gambar buah dan sayur lebih jelas dan sering dilihat atau sering ditemui siswa di kehidupan sehari-hari, agar lebih bervariasi ditambahkan dengan media kartu buah, sayur dan kosakatanya, papan diperjelas garis batasnya dan jarumnya dicat lebih gelap. Selanjutnya ahli pembelajaran melihat kesesuaian lembar validasi materi, RPP, media pembelajaran dengan materi yang hendak di sampaikan yaitu *fruit and vegetables* untuk siswa kelas II SD.

Ahli bahasa memberikan saran agar media *circle of fun* diberi terjemahan dalam bahasa Indonesia untuk memudahkan siswa dalam memahami materi, nama buah dan sayur jangan terlalu panjang, sehingga mudah diingat siswa. Ahli bahasa juga mengevaluasi lembar validasi. Setelah itu revisi dilakukan dengan memperhatikan saran dari ahli media, ahli pembelajaran dan ahli bahasa dan menyerahkan kembali hasil revisi kepada ketiga ahli tersebut. Analisis lembar validasi dari ketiga ahli dilakukan dengan menggunakan rumus. Berdasarkan analisis tersebut diperoleh hasil sebagai berikut: dari ahli media 97,5%, jika dikonversikan sangat baik digunakan, dari ahli pembelajaran 100%, jika dikonversikan media sesuai dengan materi ajar pada siswa kelas II SD dan ahli bahasa 97%, jika dikonversikan media sangat baik digunakan. Sehingga berdasarkan data tersebut media pembelajaran *circle of fun* sangat baik dan sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran. Pembuatan produk media pembelajaran *circle of fun* dirancang dengan memperhatikan saran dari ahli. Setelah produk media *circle of fun* yang sudah jadi kemudian dievaluasi di hadapan ahli media, ahli

pembelajaran, ahli bahasa. Setelah validator selesai mengevaluasi kemudian, peneliti segera merevisi produk, selanjutnya media *circle of fun* siap untuk diimplementasikan.

Media *circle of fun* efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran pada siswa kelas II sekolah dasar

Keefektifan media *circle of fun* dapat dilihat dari nilai pre tes dan post tes yang diperoleh dari kelompok kontrol dan eksperimen. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa nilai post test yang diperoleh siswa kelompok kontrol 71,258%. Sedangkan nilai pots test kelompok eksperimen 83,48%. Hasil belajar yang ditunjukkan siswa pada kelompok kontrol masih di bawah KKM yang ditentukan sekolah yaitu $71,258\% < 75$. Sedangkan hasil belajar yang ditunjukkan kelompok eksperimen berada di atas KKM yang ditentukan sekolah yaitu $83,48\% > 75$. Hasil belajar yang ditunjukkan kelompok eksperimen (menggunakan media pembelajaran) dan kelompok kontrol (tidak menggunakan media pembelajaran) sangat berbeda. Hal tersebut selaras dengan Rizkia, (2023) mengatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media dengan siswa yang tidak menggunakan media. Berdasarkan pendapat tersebut media *circle of fun* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Karnadi et al., (2021) menyampaikan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu dalam belajar sehingga materi dapat disampaikan dengan jelas dan tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan efektif dan efisien serta hasil belajar siswa dapat meningkat. Pada penelitian ini media *circle of fun* telah menjadi perantara guru dan siswa dalam proses menyampaikan materi *fruit and vegetables* hingga tercapainya tujuan pembelajaran yang secara langsung berkaitan juga dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Simpulan

Setelah diuraikan detail tentang penelitian pengembangan media pembelajaran *circle of fun*, maka diperoleh beberapa kesimpulan diantaranya media *circel of fun* layak digunakan dalam proses belajar bahasa Inggris siswa. Media *circle of fun* dapat digunakan secara praktis untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *fruit and vegetables*, hasil validasi menunjukan nilai sebesar 97,5 dari ahli media, sebesar 100 dari ahli konten dan sebesar 97 dari ahli bahasa . Media *circle of fun* telah divalidasi oleh para ahli (ahli media, ahli bahasa dan ahli pembelajaran), dan media *circle of fun* efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran pada siswa kelas II SD.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada civitas akademi yng terlibat dalam menyelesaikan penulisan penelitian ini. Semoga Tuhan membalas setiap pengorbanan kita menjadi kebaikan untuk semua.

Daftar Pustaka

- Akbar, T. N. (2016). *Pengembangan Multimedia Interaktif IPA Berorientasi Guided Inquiry Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Kelas V SDN Kebonsari 3 Malang*. 1120–1126.
- Andini, A. M., Soenarko, B., & Basori, M. (2020). *Efektivitas Model Pembelajaran Inside Outside Circle Didukung Media Visual Pada Pembelajaran IPA Dalam Upaya Pelestarian Sumber Daya Alam The Effectiveness Of The Inside Outside Circle*

- Learning Model Supported By Visual Media In The Learning Of Science In.* 249–264.
- Asnidar, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran Fonologi Bahasa Indonesia.* 8(1), 13–21.
- Benu, A. Y., & Nahak, R. L. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Ips Card Match.* April, 175–180.
- D Yatimah, S Solihin, A. A. and R. S. (2019). *Jigsaw learning model base on cooperative instructional strategies to improve academic discussion in adult education on environment concepts Jigsaw learning model base on cooperative instructional strategies to improve academic discussion in adult educati.* <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1402/3/033039>
- Daulay, M. I. (2021). *Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru.* 7, 24–34.
- Halimah, A., Dahlan, M., Bahasa, P., & Muhammadiyah, U. (2022). *Efektivitas Penggunaan Media Pop Up Book dan Big Book terhadap Kemampuan Siswa Memahami Isi Bacaan.* 8(2), 818–825.
- Handayani, E., Lian, B., & Rohana, R. (2020). *Kinerja Guru Ditinjau Dari Pengaruh Budaya Organisasi Dan Gaya Kepemimpinan Kepala Sekolah. JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan),* 6(1). <https://doi.org/10.31851/jmksp.v6i1.3981>
- Harahap, M., Riau, U. I., & Siregar, L. M. (2018). *Mengembangkan Sumber dan Media Pembelajaran. January.* <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.19282.86721>
- Karnadi, K., Sasmita, K., Badrudin, B., Palenewen, E., & Solihin, S. (2021). *Diamond Touch (DT) based on hyperactive game in applying the concept of life science in early childhood education Diamond Touch (DT) based on hyperactive game in applying the concept of life science in early childhood education. Journal of Physics: Conference Series,* 1760(012014), 1–5. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012014>
- Mustafidah, ul. (2021). *Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning Dalam Mengatasi Kesulitan Pemahaman Materi IPA SMP Saat Daring.* 1. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/pisces>
- Ristekdikti, A., Rosmiati, M., Studi, P., Informasi, S., Informasi, F. T., Bina, U., & Informatika, S. (2019). *Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE.* XXI(2), 261–268. <https://doi.org/10.31294/p.v20i2>
- Rizkia, A. T. (2023). *Pembelajaran Menulis Teks Eksplanasi dengan Media Audio Visual pada Kelas VIII SMP Negeri 4 Klari.* 9(1), 12–19.
- S, I. R. K.-K., & Rohani. (2018). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran. AXIOM,* 7(1), 91–96.
- Sasmita, K., Palenewen, E., K Karnadi, S. S., & Badrudin, A. (2021). *What ' s App integrity in the life science concept during the covid-19 pandemic What ' s App integrity in the life science concept during the covid-19 pandemic.* <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1760/1/012028>
- Sastaparamitha, N. A. J. (2021). *Media Sosial dan Pembelajaran: Study Efektifitas Instagram dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Made Lisma Martarini Ayu Riska Yulianti Pendahuluan.* 7(2), 375–382.
- Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2019). *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar.* 2(1).
- Yatimah, D., Puspitaningrum, R., S, S., & Adman. (2018). *Development of Instructional Media Environmental-based Child Blood Type Detector Cardboard (KAPODA) Formal and Informal Education Development of Instructional Media*

Environmental-based Child Blood Type Detector Cardboard (KAPODA) Formal and Informal E. *IOP Publishing*, 434(012236), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1757-899X/434/1/012236>

Yusuf, A. B., & Dahlan, M. (2021). *Peningkatan Keterampilan Menyusun Teks Eksplanasi dengan Model Investigasi Kelompok dan Media Visual pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 21 Kota Makassar Pendahuluan*. 7(2), 541–552.

Zulham, M. (2021). *Respons Mahasiswa terhadap Media Pembelajaran Bahasa Indonesia SD Berbasis Audio Visual*. 7(2), 754–761.