

# PENGEMBANGAN MEDIA KOMEDO (KOTAK MENDONGENG) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA DALAM MENCERITAKAN KEMBALI ISI DONGENG KELAS III SDN GEDANGSEWU 2

Rada Wijayana<sup>1\*</sup>, Dhian Dwi Nur Wenda<sup>2</sup> Dhian, Ita Kurnia<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jawa Timur, Indonesia

\*Koresponden: [rada.wijayana@gmail.com](mailto:rada.wijayana@gmail.com)

Received: 21 January 2023 | Revised: 29 Mei 2023 | Accepted: 31 Mei 2023 | Published Online: 31 Mei 2023

© The Author(s) 2023

## Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi hasil observasi awal di SDN Gedangsewu 2 yang menunjukkan pembelajaran Bahasa Indonesia pada kompetensi dasar menceritakan kembali isi dongeng di kelas III SD, guru masih belum mampu mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan harapan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan media Komedo (Kotak Mendongeng) materi menceritakan kembali isi dongeng. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian RnD (*Research and Develoment*). Model pengembangan yang digunakan Borg & Gall (1979) yang diadaptasi oleh Punaji Setyosari dengan tahapan 1) analisis kebutuhan, 2) perumusan tujuan, 3) mengembangkan materi/bahan, 4) pengembangan instrument, 5) penulisan naskah media, 6) uji coba produk, 7) revisi dan 8) produksi. Hasil dari penelitian ini adalah kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Yang telah dilakukan dengan uji coba terbatas dan uji coba luas. Kriteria kevalidan menghasilkan nilai rata-rata 89. Berdasarkan hasil uji kepraktisan media dengan skor kuantitatif dari guru dan siswa pada uji coba terbatas dan uji coba luas dengan memperoleh skor sebanyak 90 dan 95 dengan keterangan sangat praktis. Sedangkan pada uji keefektifan media pada siswa dengan menggunakan soal evaluasi nilai skor uji coba terbatas 83,3 dan pada uji coba luas mendapat skor 84,5 dengan kriteria sangat baik.

**Kata Kunci:** pengembangan media pembelajaran, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan.

## Abstract

This research is based on the results of initial observations at SDN Gedangsewu 2 which show learning, Indonesian language in basic competence retells the contents of fairy tales in third grade elementary school, the teacher still doesn't know. able to develop learning media in accordance with expectations. The purpose of this study was to determine the validity, practicality and effectiveness of development media Komedo (Storytelling Box) material for retelling the content of fairy tales. This research uses the RnD (Research and Development) research method. Development style used by Borg & Gall (1979) which was adapted by Punaji Setyosari in stages 1) needs analysis, 2) goal formulation, 3) develop materials/materials, 4) instrument development, 5) media script writing, 6) product trial, 7) revision and 8) production. The results of this study are the validity, practicality, and effectiveness. What has been done with limited trials and extensive trials. The validity criteria resulted in an average score of 89. Based on the results of the media practicality test with quantitative scores from teachers and students in a limited trial and extensive trials by obtaining scores of 90 and 95 with very practical information. Meanwhile, in the test of the effectiveness of the media on students by using a test score evaluation question limited to 83.3 and in the wide trial it got a score of 84.5 with very good criteria.

**Keywords:** learning media development, validity, practicality, and effectiveness.

## PENDAHULUAN

Menurut Damariswara (2019) "Salah satu materi yang disajikan dalam kurikulum 2013 adalah pada kompetensi bahasa Indonesia yaitu materi dongeng". Materi dongeng dalam kurikulum 2013 menuntut siswa untuk mampu menceritakan isi dongeng yang telah dibaca. Artinya siswa dianggap menguasai kompetensi jika mampu menceritakan kembali isi dongeng dengan menggunakan kalimatnya sendiri.

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan oleh peneliti di SDN Gedangsewu 2 pada saat proses belajar mengajar siswa kurang bersungguh-sungguh dan kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan oleh guru yang menggunakan metode kegiatan belajar mengajar *teacher center* dimana guru lebih aktif dari pada siswa. Dalam materi menceritakan kembali isi dongeng guru kurang inovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan Guru Kelas III SDN Gedangsewu 2. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa sarana dan prasarana yang belum mendukung dalam proses pembelajaran siswa di kelas pada materi bahasa Indonesia materi menceritakan kembali isi dongeng. Sehingga kurang efektif dan efisien bagi siswa dalam memahami materi pelajaran bahasa Indonesia tentang materi menceritakan kembali isi dongeng. Dalam proses pembelajaran guru hanya membacakan dongeng tersebut, menyuruh salah satu siswa untuk membacakan di depan atau menyuruh membaca bersama-sama dalam hati.

Guru juga menyampaikan jika siswa kelas III SDN Gedangsewu 2 lebih menyukai gaya belajar visual dan media pembelajaran yang menyerupai bentuk aslinya. Sejalan dengan pendapat Piaget yang ditulis oleh Marinda (2020) menyatakan bahwa "Tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), pada tahap ini anak sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya, selain itu anak sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret". Namun guru belum mempunyai media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa pada materi menceritakan isi dongeng. Kurangnya inovasi dalam pembelajaran tersebut berdampak pada pemahaman siswa yang berbeda-beda yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai ulangan semester ganjil mata pelajaran bahasa Indonesia yang dapat dikatakan masih rendah. Dari 30 siswa kelas III dengan KKM 75 diperoleh presentase 25% siswa mendapat nilai di atas KKM selebihnya banyak siswa yang nilainya di bawah KKM.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran bahasa Indonesia tersebut, peneliti memberikan solusi penggunaan media Komedo (Kotak Mendongeng) yang sangat tepat digunakan. Media Komedo

(Kotak Mendongeng) merupakan media yang termasuk ke dalam jenis media visual yang berbentuk tiga dimensi (3D), karena media ini dapat dilihat dan dipegang. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi ceritakan isi dongeng ini guru bercerita dengan meragakan media sesuai dengan tokoh dalam cerita. Pembelajaran akan menjadi menyenangkan dan mempermudah siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita. Menurut Sujarwo (2016) "Media tiga dimensi memiliki sebuah media yang tampilannya dapat diamati dari berbagai arah dan mempunyai panjang, lebar, tebal, tinggi dan kebanyakan merupakan objek yang menyerupai sesungguhnya". Maka dengan media Komedo (Kotak Mendongeng) pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada saat proses belajar mengajar siswa akan lebih bersungguh-sungguh dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian di atas, dipandang perlu diadakan penelitian lebih lanjut tentang **"Pengembangan Media Komedo (Kotak Mendongeng) untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa dalam Menceritakan Kembali Isi Dongeng Kelas III SDN Gedangsewu 2"** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media kotak mendongeng terhadap keterampilan bercerita siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Gedangsewu 2 tahun pelajaran 2021/2022.

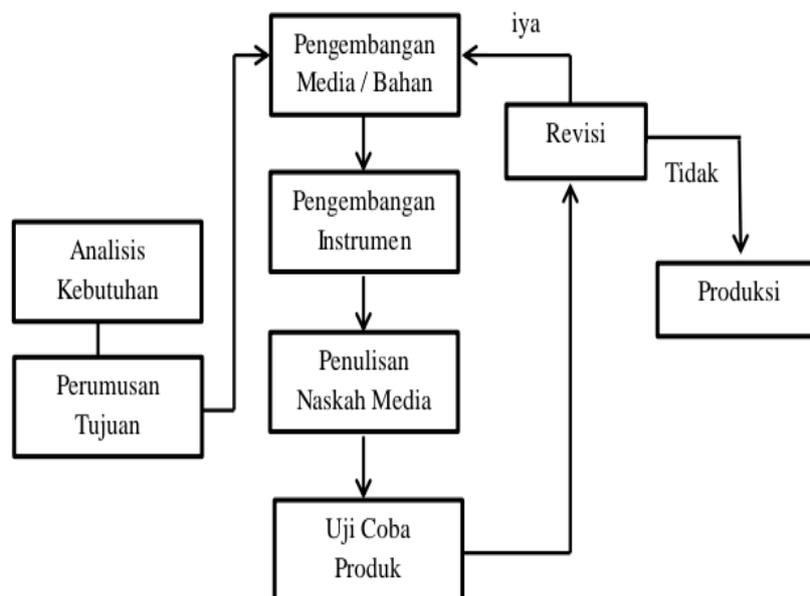
## **METODE**

### **Model Pengembangan**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Haryati (2014) yang artinya "Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk tersebut". Sedangkan menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono 2015: 28), bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses /metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Penelitian dan pengembangan berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Dengan demikian dilakukan pengujian validitas, kepraktisan dan efektifitas secara berkesinambungan untuk mendapatkan produk yang sesuai dengan yang diharapkan. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pengembangan Punaji Setyosari dan mempunyai delapan langkah dalam melakukan penelitian pengembangan.

Menurut Rahayu (2018:33) delapan langkah model pengembangan yaitu 1) analisis kebutuhan, 2) perumusan tujuan, 3) mengembangkan materi/bahan, 4) pengembangan instrument, 5) penulisan naskah media, 6) uji coba produk, 7) revisi, dan 8) produksi. Berdasarkan pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran merupakan model penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian dan pembelajaran secara efektif dan efisien. Produk dari model penelitian ini diharapkan dapat

digunakan untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pendidikan dan pembelajaran. Langkah – langkah penelitian ini dijelaskan dengan bagan sebagai berikut



**Gambar 1** Model Prosedur Pengembangan Media  
Rahayu (2018:34)

### Validasi Produk

Pada validasi produk membahas tentang deskripsi hasil uji validasi, interpretasi hasil uji validasi, kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media dan desain akhir media. Validasi digunakan untuk menunjukkan adanya tingkat validitas suatu media. Dalam penelitian ini menggunakan angket penilaian untuk memvalidasi media pembelajaran yang dibuat. Validasi produk dilakukan dengan melibatkan beberapa validator, antara lain ahli materi dan dua ahli media.

### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data pada penelitian digunakan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang telah dihasilkan. Pengumpulan data menggunakan hasil pengumpulan data awal, angket, dan kuis, angket disini terbagi atas angket untuk ahli materi, ahli media, siswa dan guru

Angket untuk instrument pengumpul data pada penelitian pengembangan dirincikan seperti di bawah ini,

**Tabel 1** Rincian Instrumen dan Fungsinya

Aspek yang dinilai	Instrument	Data yang diamati	responden
Validasi produk	Angket validasi	Validasi media komedo (kotak mendongeng)	Ahli media dan ahli bahan ajar/ media
Kepraktisan produk	Angket	Kemudahan dalam menggunakan media komedo (kotak mendongeng)	Guru dan siswa
Efektifitas produk	Evaluasi	Rata-rata hasil belajar siswa kelas III memperoleh $\geq 75$ (KKM)	siswa

Modifikas dari Nieveen (1997: 27), Akker (1999: 10)

### Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dan analisis data kualitatif. Pada analisis kualitatif data berupa komentar maupun saran dalam memperbaiki produk dalam ahli materi mata pelajaran Bahasa Indonesia dan dosen ahli media pembelajaran yang nantinya akan dideskripsikan secara deskriptif kualitatif untuk dilakukan revisi dalam produk yang sudah dikembangkan. Sedangkan untuk data kuantitatif adalah data berupa skor angket (angket validasi media, angket validasi ahli materi, angket validasi kepraktisan guru dan angket respon siswa). Kedua data tersebut kemudian dikonversi menjadi data kuantitatif yang akan digunakan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk yang telah dihasilkan.

Dalam penilaian pada angket validasi ahli dilakukan agar dapat mengetahui kelayakan atau kevalidan suatu produk yang telah dikembangkan. Penilaian angket validasi ahli ini menggunakan skala likert. Data angket ini nantinya akan dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Menghitung persentase hasil validasi berdasarkan angket validasi yang diperoleh oleh validator menurut Nesri (2020) menggunakan rumus sebagai berikut

$$\text{Validasi ahli (V-ah)} = \frac{TES}{TSh} \times 100\% = \dots \% \quad (1)$$

Keterangan:

TSe = total skor *empiric*

TSh = total skor maksimal

Kemudian agar dapat mengetahui nilai akhir uji kevalidan dari beberapa validator dapat diukur dengan rumus sebagai berikut:

$$NA = \frac{n1+n2}{n} \quad (2)$$

Keterangan:

NA = skor akhir kevalidan

n1 = jumlah nilai dari ahli 1

n2 = jumlah nilai dari ahli 2

n = jumlah nilai

Mengubah pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, yang mengacu pada kategori validitas menurut Purwaningtyas (2017) yaitu sebagai berikut.

**Tabel 2** Kriteria Interpretasi Skor Kevalidan

No.	Presentase	Kriteria
1.	81,00% - 100%	Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.
2.	61,00% - 80,00%	Cukup valid, cukup efektif, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
3.	41,00% - 60,00%	Kurang valid, kurang efektif, kurang tuntas, disarankan tidak dipergunakan.
4.	21,00% - 40,00%	Tidak valid, tidak efektif, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.
5.	00,00% - 20,00%	Sangat tidak valid, sangat tidak efektif, tidak bisa digunakan.

Purwaningtyas (2017)

Data yang akan digunakan untuk menentukan kriteria kepraktisan pada media Komedo (Kotak Mendongeng) didapatkan dari angket yang telah diberikan kepada guru. Penilaian yang didapatkan dari hasil pengisian angket akan dianalisis menggunakan skala likert yang nantinya dideskripsikan secara

kualitatif. Data yang diperoleh dari angket respon guru dianalisis dengan menggunakan rumus yang diambil dari Purwaningtyas (2017), sebagai berikut.

Data kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan angket respon siswa. Data kepraktisan ini diadaptasi dari Purwaningtyas et al., (2017) menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validasi ahli (V-ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\% \quad (3)$$

Keterangan :

TSe = total skor *empiric*

TSh = total skor maksimal

Interpretasi hasil dari analisis mengacu pada kategori validasi menurut Purwaningtyas (2017), yaitu sebagai berikut.

**Tabel 3** Kriteria Kepraktisan

No.	Presentase	Kriteria
1.	81,00% - 100%	Sangat praktis, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.
2.	61,00% - 80,00%	Cukup praktis, cukup tuntas, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil.
3.	41,00% - 60,00%	Kurang praktis, kurang tuntas, disarankan tidak dipergunakan.
4.	21,00% - 40,00%	Tidak praktis, tidak tuntas, tidak bisa digunakan.
5.	00,00% - 20,00%	Sangat tidak praktis, sangat tidak efektif, tidak bisa digunakan.

Purwaningtyas (2017)

Keefektifan suatu produk dapat dilihat dari respon siswa terhadap produk media Komedo (Kotak Mendongeng) yang dikembangkan. Berikut ini merupakan langkah yang akan dilakukan untuk mendapatkan data media Komedo (Kotak Mendongeng) berdasarkan respon dari siswa. Untuk menghitung persentase hasil dari angket respon siswa menurut Trianto (2013: 243) dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{\sum \text{nilai hasil belajar tiap siswa}}{\sum \text{banyak siswa dalam satu kelas}} \quad (4)$$

Ketuntasan Belajar Klaksikal

$$(KBK) = \frac{\text{Siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\% \quad (5)$$

mengubah hasil dari pencapaian skor menjadi bentuk kualitatif, yang mengacu pada kategori kriteria interpretasi skor menurut Nesri (2020) sebagai berikut.

**Tabel 4** Kriteria Keefektifan Media

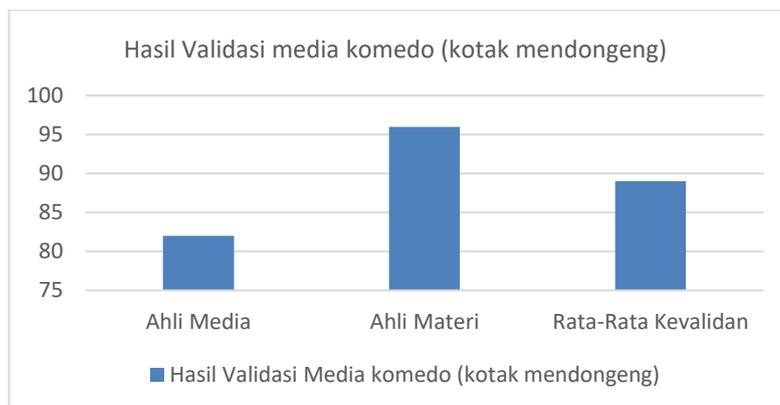
Presentase Ketuntasan	Kategori
$P > 80\%$	Sangat Baik
$60\% \leq P < 80\%$	Baik
$40\% \leq P < 60\%$	Cukup
$20\% \leq P < 40\%$	Kurang
$P \leq 20\%$	Sangat Kurang

Nesri (2020)

Berdasarkan tabel diatas, media Komedo (Kotak Mendongeng) dikatakan efektif apabila telah mencapai persentase 61% dengan responden siswa yang kuat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Validasi Media Komedo (Kotak Mendongeng)

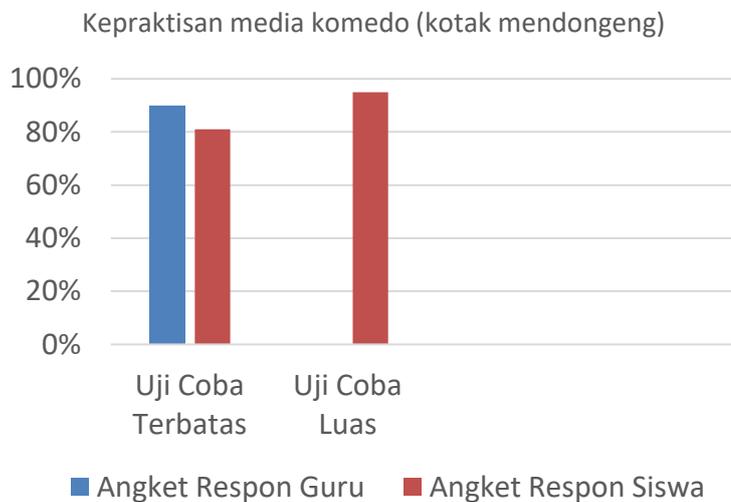


**Gambar 2.** Hasil validasi media

Hasil uji validasi dilakukan dalam dua tahapan. Tahapan pertama yaitu uji validasi ahli materi dan tahapan kedua uji validasi ahli media. Ditinjau dari data hasil validasi media dan materi dapat dilihat bahwa media pembelajaran komedo (kotak mendongeng) memperoleh skor validasi media sebanyak 82% dan berada pada rentang 81,00% - 100,00% serta dikategorikan Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. Validasi materi memperoleh skor 96% dan berada pada rentang 81,00% - 100,00% serta dikategorikan Sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan.

Validasi ahli materi dan ahli media memperoleh skor rata-rata sebesar 89. Seperti teori Eko Putro Widiyoko (2012:141) "Dengan menggunakan instrument yang valid akan menghasilkan data-data yang valid pula". Jadi pada media komedo (kotak mendongeng) dapat dikatakan media sangat baik/valid.

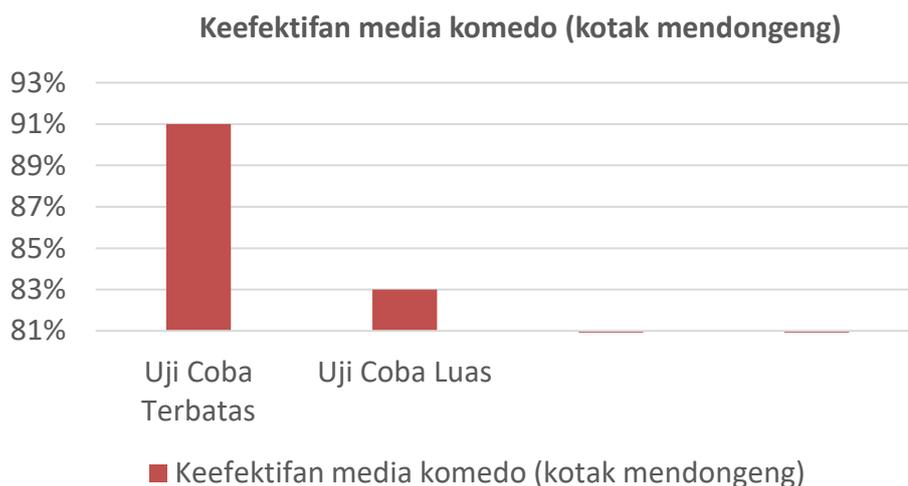
### Hasil Kepraktisan Media Komedo (Kotak Mendongeng)



**Gambar 3.** Hasil kepraktisan media

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat presentase skor kepraktisan uji coba terbatas media komedo (kotak mendongeng) dari guru adalah 90%. Sedangkan pada 6 siswa menjawab "YA" dengan presentase skor 81,6% pada kepraktisan media komedo (kotak mendongeng). Presentase skor dari guru dan respon siswa berada pada rentang 81,00% - 100,00% yang dapat dikategorikan Sangat praktis, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. Sedangkan pada presentase skor kepraktisan uji coba luas media komedo (kotak mendongeng) dari guru adalah 90%. Sedangkan pada 24 siswa menjawab "YA" dengan presentase skor 95% pada kepraktisan media komedo (kotak mendongeng). Presentase skor dari guru dan respon siswa berada pada rentang 81,00% - 100,00% yang dapat dikategorikan Sangat praktis, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. Kepraktisan media komedo (kotak mendongeng) pada saat di uji cobakan di kelas III dapat dilihat dari antusiasme siswa yang melihat bentuk dan hiasan diluar media, sehingga membuat siswa ingin tahu apa isi yang ada di dalam media tersebut. Menurut Ega "Media pembelajaran yang menarik akan dapat menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa".

### Hasil Keefektifan Media Komedo (Kotak Mendongeng)



**Gambar 4.** Hasil keefektifan media

Keefektifan dari media yang telah dikembangkan dapat diperoleh dari hasil ketuntasan belajar kelas III setelah menggunakan media komedo (kotak mendongeng). Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari post test yang telah dilakukan oleh siswa. Dari data hasil belajar uji coba terbatas yang dilakukan pada 6 siswa, dengan soal esay mendapatkan nilai rata-rata 88,3. Dari hasil nilai siswa menunjukkan persentase ketuntasan Produk 83,3% dapat dikategorikan sangat baik atau efektif. Dengan rincian 6 siswa memperoleh nilai > KKM 75 dan 1 siswa memperoleh nilai < KKM 75. Sedangkan dari data hasil belajar uji coba luas yang dilakukan pada 24 siswa, dengan soal esay mendapatkan nilai rata-rata 84,5. Dari hasil nilai siswa menunjukkan persentase ketuntasan Produk 83,3% dapat dikategorikan sangat baik atau efektif. Dengan rincian 20 siswa memperoleh nilai > KKM 75 dan 4 siswa memperoleh nilai < KKM 75. Seperti pendapat dari Faidah (2020) "Penggunaan media pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila mampu memfasilitasi dan mempermudah siswa dalam memperoleh pengetahuan sesuai dengan tujuan yang di capai".

## KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian di SDN Gedangsewu 2, media komedo (kotak mendongeng) sudah memenuhi kriteria validasi dari validator media dan materi sesuai dengan kriteria validasi. Hasil uji kevalidan dari validator perangkat media pembelajaran komedo (kotak mendongeng) memperoleh skor validasi media sebanyak 82% dan validasi materi memperoleh skor sebanyak 96%. Pada nilai yang didapat maka uji kevalidan dikategorikan sangat valid, sangat efektif, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. Kriteria kepraktisan sesuai dengan data

hasil uji coba kepraktisan dari guru dan siswa pada uji coba luas yang dilakukan pada SDN Gedangsewu 2. Hasil uji kepraktisan luas dari guru dan siswa memperoleh dilihat presentase skor kepraktisan uji coba luas media komedo (kotak mendongeng) dari guru adalah 90%. Sedangkan pada 24 siswa menjawab "YA" dengan presentase skor 95% pada kepraktisan media komedo (kotak mendongeng). Presentase skor dari guru dan respon siswa dapat dikategorikan Sangat praktis, sangat tuntas dapat digunakan tanpa perbaikan. Hasil uji keefektifan media pada siswa dengan menggunakan Ketuntasan belajar siswa dapat dilihat dari post test yang telah dilakukan oleh siswa. Dari data hasil belajar uji coba luas yang dilakukan pada 24 siswa, dengan soal esay mendapatkan nilai rata-rata 85,1. Dari hasil nilai siswa menunjukkan persentase ketuntasan Produk 83,3% dapat dikategorikan sangat baik atau efektif. Dengan rincian 20 siswa memperoleh nilai > KKM 75 dan 4 siswa memperoleh nilai < KKM 75.

### Ucapan Terima Kasih

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala limpahan rahmat, taufiq, dan hidayah-Nya sehingga tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Terima kasih untuk penulis sendiri telah dapat menyelesaikan skripsi dengan baik dan tepat waktu. Skripsi ini penulis persembahkan juga kepada orang tua, kakak dan adik saya yang telah mendoakan dan mendukung selama proses pengerjaan skripsi ini. Terima kasih juga penulis persembahkan kepada dosen pembimbing yang telah membantu dari awal sampai akhir penulisan skripsi ini. Terima kasih untuk teman-teman PGSD 2018 Universitas Nusantara PGRI Kediri.

### DAFTAR PUSTAKA

- Damariswara, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Bagi Siswa Kelas III SD. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 73. UNIPMA, Madiun. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.4320>
- Diana Titis Rahayu (2018). *Pengembangan Media Treechart Untuk Materi Mendiskripsikan Energi Panas Dan Bunyi Yang Terdapat Di Lingkungan Sekitar Serta Sifat-Sifatnya Pada Siswa Kelas IV SDN Mojojoto 4 Kota Kediri Tahun Ajaran 2016/2017*. Repository: <http://repository.unpkediri.ac.id/ideprint/>
- Lestari, Tina Dwi. (2018). Pengaruh Media Adobe Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Mengenal Unsur-Unsur Bangun Datar Sederhana Kelas II SD Negeri 238 Palembang. Skripsi. Universitas Sriwijaya.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, 13(1), 116–152. Jember. <https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>
- Nesri, F. D. P. (2020). *Pengembangan Modul Ajar Cetak dan Elektronik Materi Lingkaran untuk*

- Meningkatkan Kecakapan Abad 21 Siswa Kelas Xi Sma Marsudirini Muntilan*. Program Studi Pendidikan Matematika, 126–132.
- Saidah, K., & Damariswara, R. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Materi Dongeng Berbasis Kearifan Lokal Jawa Timur Bagi Siswa Kelas III SD. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 9(1), 73. UNIPMA, Madiun. <https://doi.org/10.25273/pe.v9i1.4320>
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo, A., & Kholis, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Prezi Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di SMK Negeri 3 Buduran. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 05(03), 897–901. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-teknikelektro/article/view/16504>
- Suzani, S. (2021). Hubungan Minat Belajar Siswa dan Hasil Belajar Siswa di SD Simpang Renggang. *Journal of Basic Education Research (JBER)*, 2(2), 47–50. <https://doi.org/10.37251/jber.v2i2.195>
- Utami, D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa SMA. *Jurnal Swarnabhumi*, 3(2), 81–88.
- Punaji, S. (2016). *Metode penelitian dan perkembangan*. Jakarta: prenadamedia group.
- Purwaningtyas, W. D. D., & Hariyadi, I. (2017). Pengembangan modul elektronik berbasis online dengan program edmodo. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 123, 121-129. <https://Jurnal.Um.Id/Index.Php/Jptpp/Article/Download/8471/4100>
- Wicaksono, A. ., Jumanto, & Irmade, O. (2020). Pengembangan Media Komik Komsa Materi Rangka Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 215–226.
- Widyasari, A., Pujiastuti, P., Nawangsari, N. S., & Anggito, A. (2021). Efforts to Increase Science Learning Outcomes by Increasing Interaction Between Students in Learning. *Proceedings of the 5th International Conference on Current Issues in Education (ICCIE 2021)*, 640, 169–174.
- Wigati, B. W., Usman, N., & Laihat. (2021). Bahan Ajar Berbasis Lintas Budaya Dengan Model Project Based Learning Pada Subtema Globalisasi Di Sekitarku Di Kelas VI SD. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 8(1), 24–32.
- Yudi, C. N., Toybah T., & Yosef Y. (2022). Model Index Card Match Terhadap Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Tentang Bangun Datar Kelas Iv Sd Negeri 140 Palembang. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 9 (2).