



Pengembangan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu

Kurnia^{1*}, Nurul Kemala Dewi¹, Nurhasanah¹

¹ Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3138>

Received: 30 Desember, 2022

Revised: 31 Januari, 2023

Accepted: 13 Februari, 2023

Abstract: The use of media is very important in learning. This is in accordance with the demands of the 21st century, teachers and students are required to be proficient in the use of technology, one of which is the use of media in learning. This study aims to develop learning media products in the form of Pakapin media (Smart Pocket Boards) which will help support student success in integrated thematic learning in grade I elementary schools. This research uses Research and Development using the ADDIE model with five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation. The research was conducted at SDN Tapon, Pringgarata District. Data collection techniques use three instruments, namely observation, questionnaires/questions and documentation. Data analysis techniques use validation percentages. The difference between this media and the media in previous studies lies in the form and content of the media. The results showed that, the media was suitable for use with the results of the media validation test getting a percentage of 90% with very feasible criteria, the results of the material validation test got a percentage of 90% with very feasible criteria, the validation test of student respondents by giving a questionnaire in the small group trial stage I got the percentage was 89.58% with very good criteria, the phase II trial got a percentage of 90.17% with very good criteria and the phase III trial got a percentage of 95% with very good criteria. Pakapin media is suitable for use in learning in elementary schools.

Keywords: Development, Pakapin Medya, Thematic, ADDIE models.

Abstrak: Penggunaan media sangat penting dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tuntutan abad 21, guru dan siswa diharuskan mahir dalam penggunaan teknologi, salah satunya penggunaan media dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa media Pakapin (Papan Kantong Pintar) yang akan membantu menunjang keberhasilan siswa pada pembelajaran tematik terpadu di kelas I sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan, yaitu analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Penelitian dilakukan di SDN Tapon, Kecamatan Pringgarata. Teknik pengumpulan data menggunakan tiga instrumen yaitu observasi, kuisioner/angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan persen validasi. Perbedaan media ini dengan media pada penelitian-penelitian sebelumnya yaitu terletak pada bentuk dan isi dari media. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, media layak digunakan dengan hasil uji validasi media mendapat persentase 90% dengan kriteria sangat layak, hasil uji validasi materi mendapat persentase 90% dengan kriteria sangat layak, uji validasi responden siswa dengan memberikan angket pada uji coba kelompok kecil tahap I mendapat persentase 89,58% dengan kriteria sangat baik, uji coba tahap II mendapat persentase 90,17% dengan kriteria sangat baik dan uji coba tahap III mendapat persentase 95% dengan kriteria sangat baik. Media pakapin layak digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pakapin, Tematik, model ADDIE.

PENDAHULUAN

Pendidikan bagi anak merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan mereka ke depannya (Fahrudin, et al., 2022). Pendidikan di sekolah dasar (SD) merupakan sebuah kegiatan untuk membekali anak-anak melanjutkan jenjang ke pendidikan tingkat selanjutnya, pun juga sebagai sarana untuk mengembangkan pola pikir mereka selama masa sekolah (Febrianti, et al., 2021).

Menurut Rahayu, et al (2021) menyatakan bahwa pendidikan anak SD dibutuhkan dan proses pembelajarannya tidak bisa secara sembarangan dilakukan. Namun, dalam realitas yang ditemukan di lapangan, pendidikan anak SD tidak diterapkan secara maksimal (Nurhasanah, 2020). Proses pendidikannya masih cenderung asal, bahkan tidak didukung oleh media pembelajaran yang mumpuni (Fitriana, et al., 2022; Rahmawati, 2023).

Menurut Aryana, et al (2020) terdapat beberapa pembelajaran pada anak SD yang kurang mendapat perhatian sehingga kemampuan anak juga tidak mengalami kemajuan, salah satunya merupakan pembelajaran berbahasa anak usia dini. Secara general, kemampuan berbahasa anak SD secara lisan masih sangat minim (Wahyundari & Handayani, 2021). Dalam berkomunikasi, mereka cenderung kurang adaptif, kurang bisa menyampaikan perasaan atau emosi mereka secara baik dan benar, serta masih memiliki berbagai kesulitan dalam pengucapan kata maupun dalam pelafalannya (Lestari, et al., 2021).

Berdasarkan hasil observasi Wahyundari dan Handayani (2021) di salah satu Sekolah mengungkapkan media pembelajaran masih jarang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berbahasa lisan pada anak. Guru masih cenderung menggunakan metode pembelajaran yang sifatnya monoton (model pembelajaran konvensional), dan media yang digunakan juga masih sangat terbatas.

Permasalahan yang dihadapi sama dengan hasil observasi awal terhadap proses belajar mengajar di kelas I SDN Tapon ditemukan beberapa kekurangan-kekurangan dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah kurangnya media-media pembelajaran yang tersedia. Media yang tersedia hanya berupa gambar-gambar, buku paket tematik dari perpustakaan. Guru cenderung melakukan pembelajaran dengan metode ceramah dan beranggapan bahwa dengan menggunakan buku paket tematik saja sudah cukup memberikan pembelajaran yang baik kepada siswa. Padahal penggunaan buku paket itu sendiri akan lebih maksimal jika disandingkan dengan media pembelajaran yang cocok, agar pemaparan materi menjadi lebih tepat sasaran (Wulandari, et al., 2021).

Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Palupi, et al (2020) menyatakan bahwa penggunaan buku cerita bergambar yang sering dilakukan oleh guru di sekolah juga kurang optimal, mengingat siswa hanya akan fokus pada cerita sang guru, bukan pada bagaimana mereka harusnya memahami apa yang disampaikan. Hal ini mengakibatkan banyak dari siswa masih kurang baik dalam pengucapan kata/huruf, yang men mengakibatkan artikulasi yang diucapkan anak kurang jelas, serta anak-anak kurang mampu untuk menyampaikan pemikiran, gagasan, perasaan, maupun emosi mereka secara jelas kepada orang lain (Nonita, et al., 2021).

Penggunaan media pembelajaran sangat bermanfaat. Hal ini sesuai dengan pendapat Yustiqvar, et al (2019): Ramdani, et al (2021) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar serta membuat siswa lebih tertarik dengan pembelajaran.

Alternatif pemecahan masalah yang dapat digunakan adalah penggunaan media Pakapin (Papan Kantong Pintar) yang telah dimodifikasi atau dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat dijadikan sebagai alat permainan edukatif yang dikombinasikan dengan tema "Diriku" subtema "Aku dan Teman Baru" untuk siswa kelas rendah (kelas I) sekolah dasar. Melalui konsep media Pakapin (Papan Kantong Pintar) ini diharapkan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan tujuan pembelajaran tanpa merasa bahwa belajar itu adalah sebuah beban. Oleh karena itu, pada penelitian kali ini menggunakan serangkaian pengembangan media Pakapin (Papan Kantong Pintar) untuk mempermudah peserta didik dalam merespon materi pembelajaran tematik pada media yang diterapkan di kelas I SDN Tapon.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian pengembangan (Research and Development). Menurut Sugiyono (2017) "metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *research and development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji kelayakan produk tersebut". Penelitian pengembangan ini mengembangkan suatu produk yang belum digunakan di sekolah. Produk yang dikembangkan yaitu media yang tepat sebagai perantara dalam menyampaikan materi. Produk yang akan dibuat akan diuji kelayakannya.

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang sederhana dan mudah dipelajari

yaitu ADDIE. Model ini sesuai dengan namanya, terdiri dari 5 tahap yaitu *(A)nalysis*, *(D)esign*, *(D)evelopment*, *(I)mplementation*, dan *(E)valuation*. Kelima tahapan dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistemik dan sistemik. Teknik pengumpulan data menggunakan tiga instrumen yaitu observasi, kuisioner/angket dan dokumentasi. Media ini dianalisis oleh validasi ahli. Setelah dinilai selanjutnya dilakukan analisis menggunakan rumus porsen validasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah-langkah Pembuatan Dalam Merancang Media Pakapin

Tahap Analisis (*Analysis*)

Data yang didapatkan di sekolah menunjukkan berbagai macam karakteristik peserta didik, dimana salah satu karakteristik peserta didik itu belajar apabila menggunakan media di dalamnya, sehingga dengan adanya media Pakapin yang dikembangkan memberikan pengalaman yang berarti bagi peserta didik dalam belajar supaya peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan kurikulum.

Hal ini sejalan dengan maksud dari penelitian Shobirin dalam Rizkiawan (2019:62) mengatakan bahwa kurikulum 2013 menekankan pada pendekatan ilmiah melalui serangkaian aktivitas yang dilakukan siswa dalam proses pembelajaran seperti mengumpulkan data, observasi atau eksperimen, mengolah data, menganalisis, memformulasi, dan menguji hipotesis. Selain itu guru yang mengajar di kelas I belum mengembangkan media secara maksimal yang disesuaikan dengan kurikulum 2013.

Tahap Desain (*Design*)

a. Perancangan Materi

Perancangan materi yang dilakukan bertujuan untuk menetapkan isi dan bagian materi yang dicantumkan dalam media Pakapin. Materi yang akan dimuat dalam media Pakapin yaitu Tema I "Diriku" Subtema 2 "Aku dan Teman Baru" Pembelajaran 5 muatan materi Matematika dan Bahasa Indonesia. Isi materi matematika yang dicantumkan dalam media, yaitu materi pengenalan angka bilangan 1-10 yang dimana angka-angka tersebut tertera di luar kantong-kantong angka, dan isi materi bahasa indonesia yang dicantumkan dalam media, yaitu materi melafalkan huruf vokal dan konsonan dalam tahap mengenal nama teman sebangku yang dimana huruf vokal dan konsonan

tersebut di tempel di bagian velcro perekat yang sudah disediakan dalam media Pakapin.

b. Perancangan Produk

Perancangan produk awal media yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media Pakapin (Papan Kantong Pintar). Dimana media Pakapin ini dirancang sebagai produk pembelajaran tematik yang mencakup dua muatan mata pelajaran yaitu Matematika dan Bahasa Indonesia. Seperti yang dikemukakan oleh Rusman (2016:139) "pembelajaran tematik terpadu adalah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk tema-tema berdasarkan muatan beberapa mata pelajaran yang dipadukan atau diintegrasikan. Media Pakapin yang dikembangkan oleh peneliti disajikan dalam bentuk semenarik mungkin agar siswa tertarik dan semangat dalam belajar, dan media Pakapin ini dirancang agar memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya pelajaran Matematika dan Bahasa Indonesia.

c. Penetapan Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam merancang media Pakapin yaitu: karton tebal, kain flanel, kertas origami, stik eskrim, velcro perekat, lem kertas, lem tembak, lilin, gunting, spidol permanent dan tali nilon.

Uji Kelayakan Media Pakapin

Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Hasil Validasi Ahli Media

Uji validasi ahli media melibatkan 1 (satu) orang dosen sebagai validator ahli media yang dilakukan oleh dosen Ibu Nurul Kemala Dewi, S.Sn., M.Sn. Revisi yang diperoleh dari validator ahli media sebanyak satu (1) kali. Hasil rata-rata yang diperoleh dari hasil validasi oleh media diperoleh nilai persentase rata-rata sebesar (90%). Berdasarkan hasil persentase tersebut, maka produk media Pakapin yang telah dikembangkan dapat dikatakan sangat valid sehingga media layak untuk digunakan. Seperti yang sudah dijelaskan oleh Hadisaputra, et al (2019) menyatakan bahwa "media pembelajaran dikatakan valid atau layak jika hasilnya sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya. Pada penelitian ini tingkat kevalidan diukur dengan menggunakan Skala likert dimana data yang diperoleh dari angket berupa angka yang kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif.

b. Hasil Validitas Ahli Materi

Uji validitas ahli materi melibatkan 1 (satu) orang guru. Revisi yang diperoleh dari ahli materi sebanyak satu (1) kali. Hasil rata-rata dari validasi ahli materi diperoleh persentase rata-rata sebesar 90%. Dari hasil rata-rata perolehan nilai dari validasi ahli materi, maka produk media Pakapin yang telah dikembangkan dapat dikatakan sangat valid sehingga sangat layak digunakan. Media yang sudah dikembangkan oleh peneliti dikatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran apabila media tersebut dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan sebelumnya. Menurut Gunawan, et al (2021) bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa penilaian dari angket dan data kualitatif berupa kritik, saran dan masukan yang diberikan oleh validator untuk merevisi media yang telah dikembangkan sebelum masuk ke tahap uji coba media. Kritik dan saran dari para ahli terhadap media Pakapin yang dikembangkan, ahli media. menyarankan agar menebalkan tulisan angka-angka dari kantong angka dan menambahkan tali nilon sebagai gantungan dari media. Selanjutnya, ahli materi menyarankan untuk menyesuaikan panjang kalimat yang digunakan dalam mengoperasikan media dikarenakan ada beberapa siswa baru bisa membaca.

Tahap Penerapan (*Implementation*)

Dalam tahap penerapan ini siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan media tersebut. Hasil uji coba produk pada tahap I diperoleh rata-rata hasil nilai persentase dari angket respon siswa sebesar 89,58% dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba produk tahap II diperoleh rata-rata hasil nilai persentase dari angket respon siswa sebesar 90,17% dengan kategori sangat baik. Dan hasil uji coba produk tahap III diperoleh rata-rata hasil nilai persentase dari angket respon siswa sebesar 95% dengan kategori sangat baik. Dari hasil rata-rata didukung oleh skor penilaian dari masing-masing aspek. Hasil penilaian siswa tahap I pada aspek materi dan aspek media diperoleh Skor (129) dengan

persentase 89,58% dengan kategori sangat baik. Hal ini didukung dengan penyajian huruf dan angka yang mudah dibaca oleh siswa dan tampilan dari media Pakapin menarik sehingga siswa semangat dalam belajar. Hasil penilaian siswa tahap II pada aspek materi dan aspek media media diperoleh Skor (303) dengan persentase 90,17% dengan kategori sangat baik. Hal ini didukung dengan penyajian huruf dan angka yang jelas dan mudah dibaca oleh siswa dan tampilan dari media Pakapin menarik sehingga siswa semangat dalam belajar. Hasil penilaian siswa tahap III pada aspek materi dan aspek media media diperoleh Skor (456) dengan persentase 95% dengan kategori sangat baik. Hal ini didukung dengan penyajian huruf dan angka yang jelas dan mudah dibaca oleh siswa dan tampilan dari media Pakapin menarik sehingga siswa semangat dalam belajar dan materi yang disajikan mudah dipahami siswa.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir dari model ADDIE yaitu tahap Evaluasi. Enha (2019) dalam Ardhani (2021:91) menyatakan bahwa "evaluasi dilakukan dengan melihat respon siswa sebagai umpan balik pada penerapan media Pakapin. Evaluasi awal telah dilakukan pada tahap I. Kemudian setelah menganalisis hasil dari respon siswa tersebut maka dilakukan evaluasi tahap II dan tahap II. Hasil dari uji coba tahap I terhadap media Pakapin memperoleh rata-rata persentase 89,58% dengan kategori sangat baik. Hasil dari uji coba tahap II terhadap media Pakapin memperoleh rata-rata persentase 90,17% dengan kategori sangat baik. Hasil uji coba tahap III terhadap media Pakapin memperoleh rata-rata persentase 95% dengan kategori sangat baik. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa media Pakapin sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan penilaian yang telah didapatkan melalui proses validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa kelas I SDN Tapon sebagai pengguna produk serta subjek uji coba lapangan bahwa media Pakapin yang dikembangkan dinyatakan "layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tematik terpadu yang bertema 1 "Diriku" Subtema 2 "Aku dan Teman Baru" Pembelajaran 5 muatan materi Matematika dan Bahasa Indonesia. Penerapan media Permainan Pakapin ini juga dapat membuat siswa lebih aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

Adapun beberapa keterbatasan yang ditemukan dalam pengembangan media Pakapin adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran ini hanya dikembangkan satu buah saja, sehingga pada saat uji coba siswa harus bergantian/bergiliran.
2. Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran Pakapin ini hanya sampai pada kelayakan media dan tidak sampai uji efektifitas media.
3. Materi yang dikembangkan terbatas pada 1 subtema saja. Belum memuat semua materi dapat disajikan dengan rinci dalam media Pakapin.
4. Diujicobakan pada subjek yang relatif kecil dan waktu pelaksanaan uji coba relatif singkat karena menyesuaikan jadwal yang diberikan oleh sekolah. Hal ini terjadi karena pertimbangan keadaan di lapangan.

Respon Siswa Terhadap Media Pakapin yang Dikembangkan

Setelah media pembelajaran dirancang dan dilakukan proses validasi oleh beberapa ahli selanjutnya media pembelajaran yang dikembangkan akan melalui tahap implementasi. Menurut Rayanto (2020); Gunayasa dan Dewi (2021) "produk penelitian yang telah disusun harus diuji melalui beberapa tahapan yang ilmiah sehingga kevalidan dan keefektifan bisa terukur dan teruji". Tahap implementasi yaitu tahap uji coba media melalui tahap validasi dari ahli media dan materi. Uji coba media dilakukan sesudah melalui revisi dari ahli media dan ahli materi untuk menentukan kelayakan dari media untuk diujicobakan kepada siswa. Tahap uji coba dilakukan kepada kelompok kecil yaitu tahap I "3 orang siswa" (1 sedang, 1 sedang, 1 sedang), tahap II "7 orang siswa" (2 rendah, 3 sedang, 2 tinggi), dan tahap III "10 orang siswa" (1 rendah, 6 sedang, 3 tinggi), dengan tujuan mendapatkan adanya respon dari siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan hasil persentase respon siswa pada tahap I terhadap media Pakapin yaitu mendapatkan hasil persentase 89,58% dengan kriteria "sangat baik". Berdasarkan hasil persentase respon siswa pada tahap II terhadap media Pakapin yaitu mendapatkan hasil persentase 90,17% dengan kriteria "sangat baik". Dan berdasarkan hasil persentase respon siswa tahap III terhadap media Pakapin yaitu mendapatkan hasil persentase 95% dengan kriteria "sangat baik". Adapun tanggapan siswa setelah dilaksanakan uji coba yakni sangat antusias dalam melaksanakan pembelajaran sambil bermain menggunakan media yang dikembangkan.

Tahap evaluasi yaitu tahap terakhir untuk melihat respon siswa terhadap media pembelajaran yang diujicobakan. Maka diketahui bahwa media Pakapin yang dikembangkan sangat layak digunakan untuk proses pembelajaran. Berdasarkan hasil

persentase respon siswa kepada uji kelompok kecil yaitu pada tahap I memperoleh hasil persentase sebesar 89,58%, pada tahap II memperoleh hasil persentase sebesar 90,17%, dan pada tahap III diperoleh hasil persentase 95%. Selain dari hasil evaluasi angket respon siswa juga dilakukan uji validitas ahli media dan materi. Berdasarkan hasil penilaian dari dosen ahli media tahap I memperoleh hasil persentase sebesar 87,5% dan tahap II memperoleh hasil persentase sebesar 90%. Dan hasil penilaian dari guru ahli materi tahap I memperoleh hasil persentase sebesar 85% dan tahap II memperoleh hasil persentase sebesar 90%. Maka dapat disimpulkan bahwa media Pakapin dinyatakan "sangat layak" digunakan sebagai media pembelajaran. Menurut Yustiqvar, et al (2019) media pembelajaran merupakan komponen yang sangat penting dalam membantu proses belajar, sebagai upaya untuk mengurangi peranan guru dalam pembelajaran, sehingga dapat mengoptimalkan tingkat pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap media Pakapin pada pembelajaran tematik terpadu siswa kelas I SDN Tapon, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Media yang dikembangkan berupa media Pakapin pada pembelajaran tematik terpadu siswa kelas I sekolah dasar, dengan spesifikasi produk diantaranya 1) terdapat 10 kantong angka-angka sebagai angka bilangan, 2) terdapat kantong-kantong sebagai wadah dari stik eskrim dan kartu huruf, 3) adanya velcro perekat sebagai tempat menempelkan huruf. Media Pakapin yang dikembangkan telah melalui beberapa tahap penelitian mulai dari analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Media Pakapin ini juga telah melalui tahap validasi ahli media, materi dan respon siswa setelah dilakukan revisi terhadap media yang dikembangkan sesuai dengan masukan, kritik dan saran yang diberikan oleh para ahli.
2. Kelayakan atau hasil akhir dari penilaian terhadap pengembangan media Pakapin yang dilaksanakan menunjukkan atau berada pada tingkat kualifikasi valid atau layak. Hasil penilaian yang diberikan pada tahap validasi ahli media sebesar 90% berada pada tingkat

sangat layak, ahli materi sebesar 90% berada pada tingkat sangat layak, dan hasil persentase respon siswa tahap I terhadap media Pakapin yaitu mendapatkan hasil persentase 89,58% dengan kriteria sangat baik. Hasil persentase respon siswa tahap II terhadap media Pakapin mendapatkan hasil persentase 90,17% dengan kriteria sangat baik. Dan hasil persentase respon siswa tahap III terhadap media Pakapin mendapatkan hasil persentase 95% dengan kriteria sangat baik. Secara keseluruhan hasil penelitian terhadap media Pakapin yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena berada pada tingkat kualifikasi valid atau layak digunakan tanpa revisi.

REFERENSI

- Aryana, E. N., Dewi, N. K., & Khair, B. N. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (Pjbl) Terhadap Kemampuan Membuat Kolase Anorganik. *Journal of Classroom Action Research*, 2(1), 118-127.
- Fahruddin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49-53.
- Febrianti, F., Nurhasanah, N., & Oktavianti, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pakapin Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Wadukopa. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(3), 152-157.
- Fitriana, F., Gunayasa, I. B. K., & Dewi, N. K. (2022). Hubungan Antara Kebiasaan Membaca Dengan Kecerdasan Linguistik Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 78-82.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Gunayasa, I. B. K., & Dewi, N. K. (2021). Pengembangan Media Photo Story Pada Pembelajaran Sastra Anak Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2), 152-159.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Lestari, K. I., Dewi, N. K., & Hasanah, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli pada Tema Perkembangan Teknologi untuk Siswa Kelas III di SDN 8 Sokong. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 275-282.
- Nonita, E. S., Nurhasanah, N., & Jaelani, A. K. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Reciprocal Teaching terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas VI di SDN 10 Mataram Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 314-320.
- Nurhasanah, N., Nisa, K., Kusuma, A. S., Nasaruddin, N., & Sari, M. P. (2021). Implikasi Pembelajaran Berbasis Portofolio terhadap Metacognitive Awareness, Self-Regulating dan Karakter Mahasiswa Prodi PGSD Universitas Mataram di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 6(3), 321-328.
- Palupi, A. N., Widiastuti, D. E., Hidayah, F. N., Utami, F. D. W., & Wana, P. R. (2020). *Peningkatan Literasi di Sekolah Dasar*. Bayfa Cendekia Indonesia.
- Rahayu, D. I., Nurhasanah, N., & Suarta, I. N. (2021). Penerapan Permainan Tradisional pada Main Pembukaan Pembelajaran Anak Usia Dini. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 2(1), 171-176.
- Rahmawati, T., Nurhasanah, N., Habibi, M. M., & Suarta, I. N. (2023). Pengembangan Alat Permainan Edukatif (APE) PAHIBU Untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 163-170.
- Ramdani, A., Purwoko, A. A., & Yustiqvar, M. (2021, December). Improving Scientific Creativity of Teacher Prospective Students: Learning Studies Using a Moodle-Based Learning Management System During the COVID-19 Pandemic. In *International Joint Conference on Science and Engineering 2021 (IJCSE 2021)* (pp. 261-267). Atlantis Press.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sugiyono, S. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Wahyundari, N. W. S., & Handayani, D. A. P. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Lisan pada Anak Usia Dini Melalui Media Gambar Berseri. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 80-88.
- Wulandari, R., Nurhasanah, N., & Saputra, H. H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Learning Berbantuan Media Papan Flannel

Terhadap Aktivitas Belajar Ips Siswa Kelas Iv
Sdn 2 Sila. *Renjana Pendidikan Dasar*, 1(2), 90-95.

Yustiqvar, M., Gunawan, G., & Hadisaputra, S. (2019, December). Green chemistry based interactive multimedia on acid-base concept. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1364, No. 1, p. 012006). IOP Publishing.