

Natalia Anggun Pratiwi¹, Anggralita Sandra Dewi, S.Pd. M.Pd², Dr. M. Khusni Mubarak, S.HI.,M.Pd.I³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar

²STKIP PGRI SIDOARJO

E-mail: nataliaanggun003@gmail.com

Article Info	Abstract
	<p>This research is research into the production of a product called ESERU (Engklek Seru) aimed at improving these learning outcomes of thirde grades elemeentary schoool students in there Siwalanpanji class when there is still poor performance in thematic teaching at the KKM level (75). This is it to due to the frequent use of LKS textbooks and the lack of availability of innovative of broad-minded education, causing a decrease in the number of stusddent who actively participate in the educational process (passive) educational media, which causes a decrease. The aim of this ressearch is to develop stronger learning do media seriously and approachable in order to improve the academic performance results of grade III elementary school students. Utiliizing Borg Gall Research, and what eaach data aanalisis teechnique used is first round media validation, mattenal valiidation "Worthy of slight revision", and first round media validation long sample size</p>
Artikel Info	<p>Abstrak</p> <p>Peenelitian yang merupakan penelitian produksi produk yang disebut ESERU (Engklek Seru) tujuan untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa kelas III SD pembelajaran di kelas Siwalanpanji ketika masih ada kinerja buruk dalam pengajaran tematik tingkat kkm (75). Hal ini disebabkan seringnya penggunaan buku ajar LKS dan ketersediaannya yang kurang inovatif pendidikan yang inovatif Dan berwawasan luasluas menyebabkan menurunnya jumlah peserta didik yang berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan (pasif) media pendidikan , yang menyebabkan penurunan tujuacn peneliitian ini adalash untuk mengembangk media pembelajaran yang lebih kuat , serius dan mudah didekati dalam rangka meningkatkan hasil kinerja akademik siswa kelas III Sekolah dasar. Memanfaatkan Penelitian-Borg Gall, dan masing-masing Teknik analisis data yang digunakan adalah validasi media putaran pertama , validasi materi " Layak sedikit revisi " , dan validasi media putaran pertama panjang ukuran sampel .</p>

I. PENDAHULUAN

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang. Perkembangan tersebut terjadi dalam ilmu pengetahuan dan teknologi yang lebih berdampak positif pada kualitas pendidikan. Anggraita, S. (2022) menjelaskan bahwa pendidikan dasar merupakan tahapan awalan belajar seseorang untuk melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Sehingga penting sekali membangun karakter serta pada siswa mempelajari pengetahuan dasar bagi agar dapat menggali kemampuan berpikir kritis, membaca, menulis, berhitung, dan kemampuan lainnya.

Pendidikan sekolah dasar menggunakan kurikulum 2013 yang dijadikan satu kesatuan pembelajaran

tematik dengan memadukan berbagai macam mata pelajaran saat ini yang terintegrasi dalam satu buku yang sesuai dengan kebutuhan bahasa Indonesia ,satu buku mapel yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan buku pelajaran semuanya semua di gabungkan satu buku yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa digabungkan menjadi satu buku yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Tujuan penelitian adalah agar siswa (individu atau kelompok) dapat secara aktif mencari dan mendiskusikan, dan memahami prinsip - prinsip teori dengan kata - katanya sendiri adalah untuk memungkinkan siswa (individu atau kelompok)

untuk secara aktif mencari, mendiskusikan, dan memahami prinsip-prinsip pengetahuan dengan kata-kata mereka sendiri. Tentunya dalam hal ini pentingnya siswa SD untuk dapat mengetahui materi pelajaran dari guru, sampai jika dalam pembelajaran.

2022:1977 Mubarak Hasil Belajar adalah tujuan akhir dari pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah berasal dari itu perolehan nilai milik siswa dari guru, yaitu untuk memahami bahwa hasil pendidikan perempuan sangat buruk terutama pada bidang pengajaran tematik. Oleh karena itu, para peneliti sangat bersemangat untuk membuat media ESERU (Engklek Seru) belajar, sehingga Hal ini untuk menyadari bahwa hasil belajar siswa sangat buruk khususnya pada bidang pembelajaran tematik. Oleh karena itu, peneliti sangat bersemangat untuk membuat media ESERU (Engklek Seru) belajar, agar siswa semakin bersemangat dalam belajar. Kesimpulan untuk Hasil Belajar adalah apa yang dapat siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan,

Berdasarkan observasi dan wawancara terhadap siswa kelas III SDN Siwalanpanji, proses pengajaran konten tematik di sekolah biasanya hanya tertulis, partisipasi guru. Hal ini mengakibatkan guru terhambat oleh kekurangan tersebut. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan siswa kelas III SDN Siwalanpanji, proses pengajaran konten tematik di sekolah biasanya hanya melibatkan partisipasi guru. Hal ini mengakibatkan guru terhambat oleh kurangnya waktu, dan temuan guru sulit memotivasi siswanya untuk membaca dari buku teks karena mereka tidak memahami cara mengajarkan konten tematik yang menjadi fokus waktu yang lama subtopik ketujuh siswanya untuk membaca buku.

Perkembangan Teknologi Produksi Pangan mendorong pembelajaran termasuk mendorong siswa menjadi tidak aktif (pasif) dan meningkatkan hasil siswa ketika mereka tidak mencapai standar penerimaan minimal 75. Oleh karena itu, proses pengajaran dengan menggunakan multimedia harus mencakup pembelajaran yang menekankan pembelajaran tematik untuk meningkatkan kinerja siswa dan media yang agak beragam sehingga membuat siswa kurang terlibat dalam pembelajaran dan kurang mencapai hasil pembelajarannya.

Pada pelajaran tematik. Media pembelajaran yang digunakan tentunya harus bisa membuat siswa lebih tertarik serta menumbuhkan rasa ingin tahu pada media pembelajarannya yang digunakan agar dapat memunculkan minat belajar dalam mengikuti proses pembelajaran, peningkatan minat siswa dalam belajar juga berpengaruh pada hasil belajar siswa.

Pentingnya media dalam proses pembelajaran karena media pembelajaran merupakan alat fisik yang berdiri sendiri untuk menyajikan informasi dan melibatkan siswa dalam pembelajaran yang lebih aktif, dan sebagai sarana komunikasi antara guru dan siswa dengan menggunakan benda-benda konkret atau nyata. Jika guru kreatif dalam menciptakan media yang menarik dan menggunakan media pembelajaran secara bijak, maka proses pembelajaran akan berlangsung efektif dan efisien.

T.Nurrita (2018) adalah Mediasi dalam proses pembelajaran penting penting untuk karena berfungsi sebagai saluran komunikasi menengah guru dan siswa untuk menjamin materi pembelajaran dipahami secara utuh. Guru menggunakan media untuk menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran proses pembelajaran karena berfungsi sebagai saluran komunikasi antara guru dan siswa untuk menjamin bahwa materi pembelajaran dipahami secara utuh. Guru menggunakan media untuk menyampaikan informasi tentang materi pembelajaran yang dapat dibagikan siswa menggunakan benda konkret atau nyata oleh siswa dengan menggunakan benda konkret atau nyata. Jika guru mempunyai kemampuan yang kuat dalam menciptakan pembelajaran yang menarik kreativitas yang kuat dalam menciptakan media yang menarik dan memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, yang media proses pembelajaran akan berjalan media pembelajaran dengan sukses dan efisien, proses pembelajaran akan berjalan sukses efisien. Media dapat membantu siswa karena mereka dapat melihat, mendengar, dan memahami apa yang dibicarakan secara mendalam dengan materi pelajaran yang dipelajarinya. Penggunaan media yang bervariasi sehingga membuat siswa pasif dalam memahami materi pembelajaran serta rendahnya hasil belajar siswa kelas III pada pembelajaran tematik. Proses pembelajaran mengacu pada buku. Media harus mampu membuat siswa lebih antusias dan membangkitkan rasa ingin mengerti.

Penelitian pengembangan produk yang disebut ESERU (Engklek Seru) bertujuan untuk meningkatkan hasil siswa kelas III SDN pengajaran di kelas Siwalanpanji ketika masih ada kinerja buruk dalam pengajaran tematik tingkat kkm (75). Hal ini disebabkan oleh seringnya penggunaan buku ajar LKS dan ketersediaan media pendidikan yang inovatif dan berwawasan luas yang fluktuatif menyebabkan berkurangnya jumlah peserta didik yang

berpartisipasi aktif dalam proses pendidikan. tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih tangguh dan serius serta mudah didekati guna meningkatkan hasil kinerja akademik siswa kelas III Sekolah dasar teknik analisis data yang digunakan adalah validasi media putaran pertama "Layak dengan sedikit revisi " validasi materi , dan validasi media putaran pertama yang panjang . langkah kedua adalah memvalidasi tes dengan mengumumkan hasil ukuran sampel yang lebih besar dari perkiraan .

Permainan engklek biasanya dimainkan oleh anak-anak dengan menggerakkan satu kika dari satu kotak engklek ke kotak lainnya. Permainan tradisional engklek secara tidak langsung memberikan banyak manfaat dan pelajaran bagi pemainnya (Febriyanti et al, 2018:1-6).

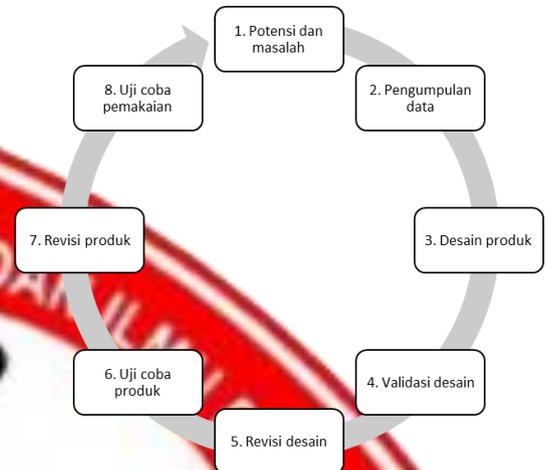
ESERU (Engklek Seru) merupakan permainan tradisional yang didesain dengan desain yang menarik memuat pelajaran tematik berisi Banner soal dan disediakan buku materi, dengan hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa ketika menggunakan ESERU.

Berdasarkan permasalahan diatas terdapat rumusan masalah yaitu pertama, tentang kelayakan media pembelajaran ESERU (Engklek Seru), media ESERU yang dibuat pada penelitian ini menggunakan bahan dan bentuk yang di desain diatas banner berbahan flexy serta di dalamnya terdapat soal dan buku materi yang akan dijawab siswa dengan cara bermain berkelompok dengan aturan permainan pertama bertugas untuk melompat

II. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang digunakan adalah Penelitian dan pengembangan atau RnD (Research and Development). RnD adalah metode penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menciptakan produk baru, untuk mengembangkan produk yang sudah ada dari dan menentukan "keampuhan" produk dalam penelitian tersebut. Penelitian dan pengembangan yang digunakan untuk menciptakan produk baru, mengembangkan produk yang sudah ada, dan menentukan keampuhan produk tersebut .(2016) (Sugiyono, hal.2.). Metode pengumpulan data yang diegunakan ada dua , yaitu validasi seluruh sampel (materi dan media dua metode dan tes hasil belajar (Pretest & Posttest) untuk pengumpulan data digunakan validasi seluruh sampel (media dan materi) dan tes hasil belajar (Pretest & Posttest). Penelitian ini dilakukan di bulan Desember 2022 pada semester ganjil 2022/2023 pada siswa kelas III SDN SIWALANPANJI.

Model pengembangan *Borg and Gall* yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 10 tahap. Menurut Ardhana dalam Ridwan et al.,(2017), pada setiap pengembangan peneliti dapat memilih serta menentukan langkah-langkah/tahapan yang sesuai berdasarkan kondisi yang dihadapi dalam proses pengembangan. Dalam penelitian ini dilakukan hanya 8 tahap.



1. Teknik data analisis

Tahap tabel tugas ini memberikan nilai untuk setiap kriteria, memahami keefektifan dan keutuhan media ESERU dengan memanfaatkan uji media dan validitas materi,

Kriteria	Skor
Sangat setuju	5
Setuju	4
Ragu-ragu	3
Tidak Setuju	2
Sangat tidak setuju	1

Setelah itu, melakukan perhitungan tiap butir skor yang diperoleh dengan menggunakan rumus: (Purwanto, 2017).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Kemudian menyimpulkan hasil perhitungan penilaian kelayakan dengan melihat tabel kriteria interpretasi validasi ahli.

Persentase	Kriteria	Keterangan
86% - 100%	Sangat layak	Tanpa Revisi
76% - 85%	Layak	Revisi
60% - 75%	Cukup Layak	Revisi
55% - 59%	Kurang Layak	Tidak Layak
<54%	Tidak Layak	Tidak Layak

(Purwanto, 2013)

2. Tes hasil belajar

adalah sekumpulan pertanyaan dengan topik spesifik yang akan digunakan sebagai pretest dan posttest saat menggunakan SPSS dan melakukan analisis validitas, reliabilitas, dan N-gain. Uji Realibilitas digunakan untuk memeriksa konsistensinya

instrumen soal, sedangkan Uji Validitas digunakan untuk memeriksa dan memastihkan apakah instrumen soal yang akan dinilai di kelas valid. konsistensi instrumen soal, sedangkan Uji Validitas digunakan untuk memeriksa dan memastihkan validitas instrumen soal yang akan dinilai di kelas. Peneliti memiliki media pembelajaran ESERU yaitu hasil dari soal pretest dan posttest agar dapat mengetahui pembukaan hasil belajar siswa dengan menentukan hasil belajar kognitif siswa sebelum dan setelah.

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

$$NP = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Jadi yang dihasilkan adalah kriteria layak namun dengan revisi

III. PWMBAHASAN DAN HASIL

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data kuantitatif dengan menghitung uji validasi media dan materi yang hasilnya akan menjadi acuan untuk perbaikan produk yang telah dikembangkan dalam hal kelayakan dan keefektifan pada media. Kedua validator memberikan penilaian terhadap produk media pembelajaran ESERU dengan menggunakan pedoman skala likert. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi media ESERU dilakukan Dosen PGSD STKIP PGRI SIDOARJO, berikut hasil validasi dari ahli media :

Jumlah Skor	43
Skor Maksimal	50
Hasil Penelitian	86
Kriteria	Sangat Layak

dilakukan perhitungan dengan rumus :

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100 \%$$

$$NP = \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$$

Jadi, hasil dari penilaian di atas termasuk dalam kriteria layak tanpa revisi.

1. Validasi Ahli Materi

Validasi materi pembelajaran tematik pada media pembelajaran ESERU dilakukan oleh Wali Kelas III A Sekolah Dasar.

Jumlah Skor	40
Skor Maksimal	50
Hasil Penelitian	80
Kriteria	Layak

Materi pada media pembelajaran ESERU (Engklek Seru) dilakukan perhitungan dengan rumus :

2. Hasil Soal Pretest dan Post Test

Dengan 10 pilihan dan 5 uraian yang dihitung dengan SPSS.

a. Uji Tes Validitas

Peneliti menggunakan uji validitas tes tujuannya untuk mengetahui valid tidaknya tes yang digunakan maka dapat dihitung menggunakan teknik product moment dengan $\alpha = 0,05$ Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan valid. Peneliti menghitung kevalidan sebuah tes menggunakan SPSS jumlah r_{hitung} dengan menyesuaikan jumlah siswa diperoleh 0,396 jika jumlah r_{hitung} melebihi jumlah r_{tabel} maka dikatakan valid.

SOAL	r hitung	r tabel	Sig.	α (alpha)	Keterangan
1	0,576	0,396	0,000	0,05	Valid
2	0,482	0,396	0,038	0,05	Valid
3	0,433	0,396	0,230	0,05	Valid
4	0,444	0,396	0,013	0,05	Valid
5	0,425	0,396	0,209	0,05	Valid
6	0,433	0,396	0,767	0,05	Valid
7	0,447	0,396	0,171	0,05	Valid
8	0,400	0,396	0,715	0,05	Valid
9	0,435	0,396	0,250	0,05	Valid
10	0,536	0,396	0,590	0,05	Valid

No. Item Soal	r hitung	r tabel	Sig.	α (alpha)	Keterangan
Soal 1	0,479	0,396	0,000	0,05	Valid
Soal 2	0,595	0,396	0,764	0,05	Valid
Soal 3	0,466	0,396	0,725	0,05	Valid

Soal 4	0,750	0,396	0,281	0,05	Valid
Soal 5	0,495	0,396	0,495	0,05	Valid

Jadi, hasilnya melebihi nilai r_{tabel} 0,396. Dinyatakan valid.

a. Uji Realibilitas Tes

Uji realiibilitass tes sendiri digunakan untuk mengetahui kosnsistensi instrument soal pada *pre-test* dsan *post-test*. Kriiteria suatu instrsument peneitsian dikatasskan rsseliabel bila nilai *alpha cronbach* > 0,6.

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.716	10

Tabel 8. Hasil Uji Realibilitas tes uraian

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.614	5

a. Uji N-gain

Tujuan peneliti menggunakan uji N-gain ini adalah mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan mengukur hasil belajar kognitif antara sebelum (pretest) dan setelah pembelajaran (posttest). Peneliti menghitung N-gain dengan aplikasi SPSS. Menurut Archambault (Sitomurang, dkk., 2015) menghitung skor Ngain yang dinormalisasi berdasarkan rumus yaitu :

$$N-Gain = \frac{Skor\ post\ test - Skor\ pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ pretest} \times 100$$

Kriteria dari hasil skor N-Gain dibagi menjadi 3 (tiga) kriteria yang disajikan dalam tabel dibawah ini :

Kategori	kriteria
N-Gain <30	Rendah
30 < 70	Sedang
N-Gain > 70	Tinggi

No.	Nama	Skor pretest	Skor posttest
1.	RBA	60	85
2.	CTL	65	85
3.	ABJ	45	80
4.	DEF	50	75
5.	ANA	55	85
6.	UYT	30	80
7.	RB	20	75
8.	JK	35	75
9.	FRS	45	85
10.	QWE	50	85
11.	EDS	55	75
12.	QWE	65	85
13.	MAE	80	100
14.	WER	65	95
15.	OIU	40	85
16.	POI	45	75
17.	KOF	80	100
18.	YJA	50	85
19.	TYW	55	80
20.	DES	65	90
21.	DEA	75	95
22.	EAD	65	95
23.	EWR	70	85
24.	TYE	45	75
25.	FIO	50	90
26.	POI	35	95
27.	LOI	40	80
Jumlah		1435	2295
Rata-rata		53.15	85.00
Hasil N-gain		0.6917	

Jadi, haddsil uji N-gain yaxitu nilxai rata-ratxa soal pre test 53,15 dan post test 85,00 sehigga mbeddrikan hasil nilai N-Gain 0,69 dikategorikan pada kriteriai "sedang" dalam pecnngkatan hasil belajar siscwa juga maka dan seteetelah menggunakan meldia ESERU (Engklek Seru) untuk pembelajaran belajarnsiswa kelas III menunjukkan adanya peningkatan berdasarkan hasil penelitian ini.

Pembahasan

Berdasarkan hasil evaluasi media pada media ESERU yang disampaikan oleh dua individu berbeda materi lolos dari media pada 86 % kasus sesuai kriteria " Sangat LayakM" itucdan 80 % kasus sesuai kriterianya hasil evaluasi dan pemberitaan media pada Media ESERU yang disampaikan oleh dua individu berbeda , materi lolos dari media pada 86 % kasus sesuai kriteria " .Sangat Layak " dan 80 % kasus sesuai kriteria yang "Layak dengan merevisi", Berdasarkan hasil validasi terkini media dan materi kuliah pada ESERU (Eanglek Seru), boleh digunakan pada saat ujian , namunhanya setelah dilakukan revisi yang terbaru,baru dapat digunakan di dalam kelas. hasil validasi untuk dan materi perkuliahan di ESERU (Engklek Seru) , boleh digunakan waktu ujian tetapi hanya setelah revisi ringanvsetelah itu dapat digunakan kelas. Penggunaan Media Pembelajaran ESERU (Engklek Seru)mndapat menciptakan. Suasana.Belajar dan menyenangkan sehingga siswa berminat untuk memazhami matszeri pembelajaran yang akan

dipelajari serta dapat berpengaruh juga pada peningkatan hasil belajar.

Peningkatan hasil belajar kognitif siswa mungkin untuk melihat peningkatan skor sebelum dan sesudah pretest dan posttest masing-masing dari 10 pilihan ganda dan 5 uraian. Validitas tes dianggap sah karena melebihi r tabel yang sesuai sebesar 0,396. Sebaliknya tes uji realibilitas dikatakan dapat dipercaya jika nilai alpha cronbach 's alpha lebih dari 0,6, yaitu 0,716 untuk tes ganda dan sebaliknya, 0,614 untuk tes deskriptif. tes uji realibilitas dikatakan dapat dipercaya jika nilai alpha cronbach 's alpha lebih dari 0,6, yaitu 0,716 untuk tes ganda dan 0,614 untuk tes deskripsi. Selain itu dengan menggunakan menggunakan uji N-gain dengan nilai rata-rata soal sebelum test 53,15 dan posttest 85,00 sehingga menghasilkan hasil N-Gain 0,69 dengan kriteria "Sedang" dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. N-Keuntungan saat menggunakan media ESERU untuk instruksi 0,69 dengan kriteria "Sedang" dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan media ESERU dalam pembelajarannya.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi efektivitas media juga validitas media, serta kesesuaian materi dengan kriteria "Layak dengan revisi" dan "Sangat Layak" dapat disimpulkan bahwa ESERU merupakan media yang sesuai. Untuk digunakan dalam proses pengajaran.

Berdasarkan hasil evaluasi efektivitas media dan validitas media, serta kesesuaian materi dengan kriteria "Layak dengan revisi" dan "Sangat Layak" dapat disimpulkan bahwa ESERU merupakan media yang sesuai untuk digunakan dalam proses pengajaran.

Pada hasil belajar dari media ESERU (Engklek Seru) terdapat tujuan untuk meningkatkan hasil belajar dengan menggunakan tes uji validitas, tes uji realibilitas, dan uji N-gain dengan hasil nilai rata-rata soal pretest 53,15 dan posttest 85,00 memenuhi "Sedang" kriteria hasil belajar. mengapa penggunaan media ESERU dalam hal ini memberikan kontribusi terhadap hasil belajar siswa kelas III Sekolah Dasar yang semakin meningkat.

B. Saran

Dari hasil penelitian ini pengembangan media pembelajaran dapat dikembangkan kembali menjadi media pembelajaran yang menarik dan inovatif, menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa menjadi aktif dan mudah memahami topik yang diperoleh, serta siswa

dengan bantuan media yang disediakan dan diproduksi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, C. M., & Kristin F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Moonopoli untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar, *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5 (10), 4207-4213. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.1015>
- Chrisnawati, H. E., Usodo, B., & Pramesti, G. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Desain Tematik: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dan Kemampuan Pengelolaan Kelas Bagi Guru Sd Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. VI, 91-105. <https://jurnal.uns.ac.id/jnme/article/view/10050>
- Cahya, T. R. T. W., Prasasti, P. A. T., & Kusumawati, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Berbasis STEM dalam Peningkatan Kemampuan Literasi Sains di Sekolah Dasar. *JIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5 (9), 3469-3474. <http://jip.stkipyapisdompn.ac.id/jiip/index.php/JIP/article/view/370>
- Dewi, A. L. S. (2022). Pemanfaatan Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal JIME - Ilmiah Mandala Education*. 8 (1), 1062-1066. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i1.2919>
- Mubarak M. K., Erdiana, L., & Lenawati, U. (2022). Pengaruh Media Simantik Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD. *JIME - Ilmiah Mandala Education*. 8 (3). 1976-1982. [10.36312/jime.v8i2.3553/http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME](http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME)
- Masita, M., & Wulandari, D. (2018). Pengembangan buku saku berbasis mind mapping pada pembelajaran IPA. *Jurnal Kreatif: jurnal kependidikan dasar*, 9(1). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif/article/view/16509>
- Purwanto, D. (2013). Pengembangan Media Komik IPA Terpadu Tema Pencemaran Air sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa

SMP Kelas VII. *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains*, 1 (01).
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/2/article/view/1367>

Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187
<https://pps.iiq.ac.id/jurnal/index.php/MISYKAT/article/view/52>

