

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU SUKU KATA UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA AWAL SISWA KELAS I SD
NEGERI 060820 MEDAN**

Muhammad Rizki Ridwan Rambe¹, Juliandi Siregar²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan

Muhammadrizkirdwanrambe@umnaw.ac.id¹, juliandisiregar77@umnaw.ac.id²

ABSTRACT

This research aims to develop syllable card media to improve early reading skills in elementary schools. The research method used is RnD with the ADDIE development model: analyze, design, development, implementation, and evaluation. This research was conducted at State Elementary School 060820 Medan City with 22 students as subjects. Data collection techniques used were observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. The results of the study indicate that the syllable cards met the validity criteria, with a score of 84% from the material expert validator, 82% from the media expert validator, and 92% from the language expert validator, with an average validation score of 86%, categorized as very valid. The developed syllable card media product also met the criteria of being very practical, based on teacher responses of 94%. The syllable cards were also declared effective in improving students' reading skills, with a pretest score of 68% and a posttest score increasing to 92%, indicating a significant increase of 24%. Therefore, it can be concluded that the developed syllable card learning media has met the criteria of validity, practicality, and effectiveness, making it suitable for use as a learning medium to improve students' early reading skills.

Keywords: syllable card media, early reading skills

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu suku kata untuk meningkatkan kemampuan membaca awal di sekolah dasar. Jenis Penelitian yang digunakan yaitu RnD dengan model pengembangan ADDIE yakni *analyze, design, development, Implementation, dan evaluation*. Penelitian ini dilakukan di SDN 060820 Medan Kota dengan subjek penelitian sebanyak 22 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kartu suku kata memenuhi kriteria valid dengan perolehan skor sebesar 84% dari validator ahli materi, validator ahli media sebesar 82% kategori valid dan dari validator ahli bahasa sebesar 92% kategori sangat valid serta rata-rata validasi sebesar 86% dengan kategori sangat valid. Produk media kartu suku kata yang dikembangkan juga memenuhi kriteria sangat praktis berdasarkan respon guru sebesar 94%. Media kartu suku kata juga

dinyatakan efektif dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa dengan hasil pretest 68% dan nilai posttest meningkat menjadi 92% menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 24%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu suku kata yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan keefektifan, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca awal siswa.

Kata kunci: media kartu suku kata, kemampuan membaca awal

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sebuah proses dalam kehidupan manusia sebagai sarana untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang kelak akan berguna untuk menopang kehidupan di masa yang akan datang". Tidak hanya itu pendidikan juga merupakan bimbingan atau pertolongan yang diberikan oleh orang dewasa kepada perkembangan peserta didik untuk mencapai kedewasaannya dengan tujuan agar peserta didik dapat melaksanakan tugasnya tanpa bantuan orang lain Sukmawarti (2022). Namun, Pendidikan juga tidak terlepas dari yang namanya, interaksi dari seorang pendidikan dan peserta didik, dimana pada interaksi tersebut nantiknya akan menjadi sebuah proses pembelajaran Pamungkas dkk (2019).

Membaca merupakan jendela untuk membuka pengetahuan dunia. Keterampilan membaca merupakan modal dasar yang tentu nya penting

untuk menunjang keberhasilan belajar siswa. Kurang terampilnya siswa dalam membaca dapat menyebabkan terhambatnya siswa untuk mempelajari bidang studi lain. Kemampuan membaca juga merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting bagi siswa, terutama di tingkat pendidikan dasar. Membaca bukan hanya sekadar mengenali huruf, tetapi juga memahami makna dari teks yang dibaca. Untuk menunjukkan bahwa kemampuan membaca yang baik pada anak-anak di awal pendidikan dapat berpengaruh signifikan terhadap prestasi akademis mereka di kemudian hari Sari et al (2022). banyak siswa mengalami kesulitan dalam proses ini, yang dapat disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk metode pengajaran yang kurang menarik dan kurangnya media pembelajaran yang efektif Putri et al (2023).

Kemampuan dalam membaca permulaan sangatlah krusial diajarkan pada siswa kelas rendah untuk membangun fondasi belajar yang kuat, dengan menguasai kemampuan membaca siswa dapat memahami bahasa, melihat dunia sehingga penting untuk diajarkan dengan baik oleh guru kelas rendah. Namun siswa kelas 1 masih rendah. Guru belum memaksimalkan dalam memberikan penanganan terhadap ketidak mampuan siswa dalam membaca. Selama ini Guru telah mengajarkan membaca dengan metode latihan dan medianya hanya buku teks atau buku tema yang sudah tersedia di sekolah. Sehingga kurang menarik perhatian anak. Dan anak pun mudah lupa dan bosan untuk belajar membaca.

Berdasarkan observasi dan wawancara penelitian pada Guru Kelas 1B SD Negeri 060820 Medan Kota. Adanya permasalahan yang ditemukan oleh peneliti adalah rendahnya kemampuan membaca awal pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1B SD Negeri 060820 Medan Kota. Hal ini disebabkan ketergantungan siswa terhadap guru dengan menerapkan metode yang konvesional membuat proses belajar membaca permulaan di

kelas 1 SD Negeri 060820 Medan Kota, masih berorientasi pada hasil, kurangnya variasi metode dan kurang menariknya media pembelajaran sehingga potensi siswa kurang berkembang optimal. Dan siswa juga kurang tau cara menyusun suku kata yang telah diajarkan oleh guru didalam kelas. Belum adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik berupa kartu suku kata. Dengan adanya kondisi tersebut adapun media yang saya pilih yaitu Kartu Suku Kata.

Menurut Sukmawarti (2023), media pembelajaran merupakan alat yang penting dalam proses pendidikan, media ini mencakup berbagai bentuk seperti buku, video, alat peraga, dan teknologi digital. Pemilihan media yang tepat dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan efektif, serta mendukung berbagai gaya belajar siswa.

Media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu siswa dalam memahami konsep membaca dengan lebih baik. Hal ini sejalan dengan Landong (2024), media merupakan semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide sehingga ide atau

gagasan itu sampai pada penerima. Salah satu media yang potensial adalah kartu suku kata. Kartu suku kata dapat digunakan untuk memperkenalkan siswa pada suku kata dan kata-kata sederhana secara visual, sehingga memudahkan mereka dalam pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan kartu dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa Aditya & Fitriani (2024). Maka, pengembangan media pembelajaran kartu suku kata diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas 1 SD. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan siswa dapat lebih mudah mengenali suku kata dan kata-kata, serta meningkatkan minat baca mereka. Melalui penelitian ini juga, diharapkan dapat memberikan dampak positif pada pengajaran membaca di tingkat dasar, serta dapat memberikan rekomendasi bagi guru dan pengembang kurikulum dalam memilih media pembelajaran yang efektif.

B. Metode Penelitian

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan

R&D (*Research and Development*). Penelitian R&D adalah penelitian yang di gunakan untuk menganalisis atau uji coba suatu produk temuan ataupun pembaruan dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan pada suatu produk baru.

Menurut Sukmadinata (2010), *metode Research and Development* (R&D) digunakan untuk menciptakan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menciptakan produk baru dan menguji keefektifan dan kelayakannya.

Penelitian ini menggunakan Model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: analisis, desain, pengembangan, implemenatai dan evaluasi. Model ADDIE merupakan pendekatan sistematis untuk pengembangan produk yang efektif. Model ini dipilih dikarenakan model ini memiliki tahapan yang sesuai dengan produk penelitian, di mana tahapan tersebut dikategorikan relatif sederhana serta di dalamnya memiliki sub komponen yang dijelaskan dengan cara yang terperinci, penerapannya mudah, bersifat terstruktur, dimana menciptakan produk kreatif.

Adapun tahapan-tahapan pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan yang sederhana dan mudah dipelajari. Sesuai dengan namanya, model ini terdiri dari lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, evaluation.



Gambar 3.1. Model Pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2019)

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN 060820 Medan Kota. Adapun onjek dalam penelitian adalah pengembangan kartu suku kata.

Adapun Instrumen untuk pengumpulan data pada pengembangan ini berupa instrumen untuk menilai produk yang telah dikembangkan. Instrumen penelitian merupakan alat untuk mengumpulkan data seperti angket atau kuesioner Sugiono (2017: 156).

a. Instrumen validasi ahli materi

Instrumen penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk memperoleh data validasi ahli materi. Ahli materi berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi isi materi dan segi

pembelajaran. Ahli materi yakni dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Berikut ini kisi-kisi instrumen ahli materi :

Tabel 3.2.Kisi-Kisi Angket Ahli Materi Materi

No	Aspek	Indikator	Jumlah
1	Bahasa	1. Ketepatan tata bahasa sesuai EYD 2. Bahasa yang digunakan sesuai 3. Ketepatan penggunaan 4. Keserasian 5. Kesantunan 6. Bahasa mudah dimengerti	6
2	Aspek Tampilan dan Penyajian	1. Ketepatan 2. Ukuran sesuai 3. Jarak dan spasi 4. Keterbacaan teks 5. Penempatan gambar 6. Kemenarikan 7. Kemenarikan tampilan	7
3	Aspek isi	1. Kesesuaian 2. Unsur visual 3. Isi 4. Media mudah dioperasikan 5. Kesesuaian gambar	5
4	Aspek Kontruks	1. Media meningkatkan motivasi belajar 2. Dapat mengenali huruf 3. Media kartu kata dapat menyebutkan nama sendiri dan nama-nama teman sekelas.	3
Total			21

Sumber : Samudera, dkk (2019: 1-5)

2. Instrumen pengumpulan data ahli media

Instrumen penelitian ini adalah angket yang digunakan untuk memperoleh data validasi ahli media. Ahli media berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi teknis dan penggunaan

media dalam pembelajaran. Ahli materi yakni dosen Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah Medan. Berikut ini kisi- kisi instrumen ahli media:

Tabel 3.3 Lembar Angket Validasi

Ahli Media

No	Indikator	Pilihan				
		SS	S	KS	TS	STS
Aspek Bahasa						
1	Ketepatan tata bahasa					
2	Bahasa digunakan sesuai					
3	Ketepatan penggunaan					
4	Keserasian					
5	Kesantunan					
6	Bahasa digunakan mudah					
Aspek Tampilan dan Penyajian						
7.	Ketepatan pemilihan <i>font</i>					
8.	Ukuran <i>font/teks</i>					
9.	Jarak dan spasi					
10.	Keterbacaan teks					
11.	Penempatan gambar					
12.	Kemenarikan tampilan					
13.	Kemenarikan tampilan					
Aspek Isi						
14.	Kesesuaian gambar					
15.	Unsur visual					
16.	Isi dapat membantu					
17.	Media mudah dioperasikan					
18.	Kesesuaian gambar					
Aspek Konstruks						
19.	Meningkatkan motivasi					
20.	Dapat mengenali huruf					
21.	Dapat menyebutkan					
Jumlah skor						

(Sumber : Samudera, dkk (2019: 1-5)

3. Angket Efektifitas dan Kepraktisan

Media Pembelajaran Angket yang digunakan untuk memperoleh data efektifitas dan kepraktisan media pembelajaran yang dinilai oleh guru. Guru berperan untuk memberikan penilaian terhadap media dari segi materi dan pembelajaran. Berikut ini kisi- kisi instrumen respon guru.

Tabel 3.10. Kisi-Kisi Intrumen Respon Guru

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Media	Kemenarikan tampilan kartu suku kata bergambar	1	3
		Kemudahan kartu suku kata bergambar	4	4
2.	Materi	Ketepatan materi	8	5
		Penggunaan bahasa dan tulisan	13	4
Jumlah				16

(Sumber : Samudera, dkk (2019: 1-5)

Tabel 3.11 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian membaca awal

No.	Aspek	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Pelafalan	Ketepatan dalam pelafalan membaca simbol huruf vokal	1	1
2.	Intonasi	Ketepatan Intonasi dalam membaca simbol huruf vokal	2	1
3.	Kelancaran	Kelancaran dalam membedakan kata yang memiliki huruf awal yang	3	1
4.	Kejelasan suara	Kejelasan suara dalam membedakan kata yang	4	1

		memiliki suku kata awal yang sama		
5.	Membaca dengan utuh	Keutuhan huruf dalam menyusun suku kata menjadi sebuah kata	5	1
Jumlah			5	

(Sumber : Samudera, dkk (2019: 1-5)

Teknik Analisis Data

Penelitian yang telah dilaksanakan ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif untuk menganalisis data yang terkumpul, meliputi:

a. Analisis Uji Validasi Media

Pembelajaran

Analisis data hasil validasi ahli materi, media dan bahasa yang dilakukan dengan mencari rata-rata penilaian validator. Rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Tabel 3.12 Kriteria kevalidaan Media

No	Percentase	Kriteria
1	81-100%	Sangat Valid
2	61 - 80 %	Valid
3	41 - 60 %	Cukup Valid
4	21-40%	Valid
5	0-20%	Sangat kurang Valid

(Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

- b. Uji kepraktisan Media
Pembelajaran

Data kepraktisan dianalisis menggunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Tabel 3.13 Kriteria Lembar

Kepraktisan Media

No	Percentase	Kriteria
1	81-100%	Sangat Valid
2	61 - 80 %	Valid
3	41 - 60 %	Cukup Valid
4	21-40%	Cukup Valid
5	0-20%	Sangat Valid

Sumber: Samudera, dkk (2019: 1-5)

- c. Analisis Uji Keefektifan Media
Pembelajaran

a). Uji Normalitas

Pengujian ini dimanfaatkan guna menghitung sebuah data distribusinya normal atau tidak. Pengujinya ini melalui uji Shapiro Wilk. Dalam penelitian ini, uji normalitas memakai IBM SPSS Versi 25. Ciri pengujinya yakni apabila nilai sig lebih besar dari 0,05 berarti datanya terdistribusi normal, sementara bila kurang dari 0,05 artinya data tidak terdistribusi normal.

b) Uji Paired Sample T-test

Uji Paired Sample T-test ini untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca siswa sebelum dan sesudah penggunaan media kartu suku kata. Pada penelitian ini menggunakan paired samples t-test pada aplikasi SPSS 25. nilai signifikasinya kurang dari 0,05 ($p < 0,05$) artinya penggunaan media kartu suku kata dapat meningkatkan kemampuan membaca awal siswa. Jika signifikansi $> 0,05$ maka penggunaan media kartu suku kata tidak dapat meningkatkan kemampuan membaca awal siswa.

c) Uji N-gain

Setelah dianalisis dengan Uji-T, data kemudian dianalisis menggunakan N-gain untuk mengetahui adanya peningkatan atau penurunan dari hasil penggunaan media kartu suku kata. Berikut rumus analisis N-gain.

$$N\text{-gain} = \frac{Post\ Test - Pre\ Test}{Nilai\ Maksimum - Pre\ Test}$$

Tabel 3.14 Kriteria Lembar

Kepraktisan

Presentase	Kategori
$N\text{-gain} > 0,70$	Tinggi
$0,70 > N\text{-gain} \geq 0,30$	Sedang
$N\text{-gain} < 0,30$	Rendah

(Sumber : Riduwan, 2010: 89)

siswa dalam memahami suatu konsep matematika, bukan hanya sekadar menghafal rumus atau prosedur.

$$N\text{-Gain (g)} = \frac{Skor\ Post\ test - skor\ pre\ test}{skor\ maksimal - skor\ pre\ test}$$

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian yang dilakukan merupakan sebuah penelitian pengembangan (R&D) dengan tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran kartu suku kata untuk meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas I SD Negeri 060820 Medan. Adapun prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahap.

Setiap tahap dalam prosedur pengembangan ADDIE dilakukan secara berurutan dalam penelitian ini. Tahap-tahap yang dilakukan, yaitu tahap analisis (Analyze), tahap perancangan (Design), tahap pengembangan (Development), tahap penerapan (Implementation) dan tahap evaluasi (Evaluation).

Pada tahap uji validitas, instrumen penilaian media divalidasi oleh dua ahli materi dan dua ahli media. Hasil validasi oleh ahli materi

memperoleh 84% yang berada pada kategori valid. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh 82% berada di kategori valid.

Selanjutnya, hasil uji Kepraktisan Media Pembelajaran yang dilakukan oleh guru memperoleh 94% berada di kategori sangat praktis.

Kemudian Keefektivan perangkat pembelajaran dianggap efektif apabila produk yang dirancang memberikan hasil sesuai dengan yang diharapkan. Hasil pretest dan posttest siswa menunjukkan bahwa media kartu suku kata efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal siswa. Data hasil pretest dengan rata-rata 68% dan posttest meningkat menjadi 92%, hal ini menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 24% setelah penggunaan media kartu suku kata.

Pembahasan

1. Bagaimana Pengembangan Media Kartu Suku Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal?
Proses pengembangan media kartu suku kata pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analisis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan),

Implementation (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Media kartu suku kata yang telah dikembangkan memiliki kelebihan dan kekurangan.

2. Bagaimana Kevalidan Media Kartu Suku Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelas I?

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media kartu suku kata memenuhi kriteria Valid dari segi isi materi, desain media, dan penerimaan oleh guru. Dengan persentase validitas akhir yang tinggi yang diperoleh validator vahli materi (84%), dan validator ahli media memperoleh media memperoleh nilai 82%. Hal ini dinyatakan layak digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca awal siswa kelas I.

3. Bagaimana kepraktisan Kartu Suku Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelas I?

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa analisis data kepraktisan, penilaian dari angket respon guru mencapai 94% dengan kategori “sangat praktis”. yang

menunjukkan bahwa media kartu suku kata sangat praktis untuk digunakan tanpa revisi. Dalam instrumen keterlaksanaan media pembelajaran, seluruh aspek media terlaksana dengan baik di kelas.

4. Bagaimana Keefektifan Media Kartu Suku Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelas I. Berdasarkan dari hasil penelitian bahwa sebanyak 22 siswa dianggap tuntas di atas KKM (75), Data hasil pretest dengan rata-rata 68% dan posttest meningkat menjadi 92%, hal ini menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 24% setelah penggunaan media kartu suku kata. Dengan demikian dapat dibuktikan media kartu suku kata sangat efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran membaca awal di kelas 1B.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan media kartu suku kata untuk membaca awal mengacu pada model pengembangan ADDIE yang meliputi tahapan analisis

(analyze), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi (evaluation). Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan bahwa media kartu suku kata pada kelas 1B SDN 060820 Medan Kota merupakan media yang menarik bagi siswa untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas I. Dengan media pembelajaran kartu suku kata tersebut materi dapat disampaikan secara efektif, membantu siswa dalam membaca awal dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

2. Pengembangan media kartu suku kata pada siswa kelas I SDN 060820 efektif digunakan dalam pembelajaran membaca awal. Media ini dapat membantu siswa mengenal abjad dengan tampilan yang jelas sehingga siswa mudah memahami isinya.
3. Hasil validasi, media kartu suku kata untuk kelas I SD dinyatakan layak digunakan sesuai dengan hasil penilaian dari ahli materi sebesar 84%, persentase hasil penilaian ahli media sebesar 82% dan ahli bahasa sebesar 92% dengan rata-rata persentase 86% kategori "Sangat Valid".
4. Media pembelajaran kartu suku kata yang telah dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan membaca awal sebesar 24% di kelas 1B SDN 060820 Medan Kota. Maka, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kartu suku kata efektif untuk

meningkatkan kemampuan membaca awal siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Hidayat, H., & Khayroiyah, S. (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), 15-19. <https://www.jurnal.pascaumnaw.ac.id/index.php/JMN/article/view/2>

Hidayat, M. Pengembangan Media Kartu Kata Dalam Peningkatan Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelas I UPT SD Negeri 064034 Medan Johor. Diss. Umn Al-Washliyah 123 PGSD 2022, 2021.

<https://repository.umnaw.ac.id/jspui/handle/123456789/2465>

Sukmadinata, N. S. (2009). Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik. PT Remaja Rosdakarya. Sukmadinata, N. S. (2019). Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi. Bandung: Kesuma Karya Bandung. Sukmawarti, & Pulungan, A. J. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika SD Bernuansa Rumah Adat Melayu. *Jurnal pengabdian komunitas* 5(2), 121–154 <https://api.semanticscholar.org/CorpusID:229132162>

Lubis, Mahliza Aulia, and Sukmawarti Sukmawarti. "Pengembangan Media Pembelajaran Peta

Budaya Berbantu Aplikasi Storyline 3 pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SD." *Jurnal Inovasi Penelitian* 3.12 (2023): 8045-8050. <https://ejournal.stpmataram.ac.id/JIP/article/view/2598>

Luthfiyanti, Febby, and Sukmawarti Sukmawarti. "Pengembangan Media Miniatur Rumah Adat Melayu Langkat pada Pembelajaran Bangun Geometri." *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA* 6.2 (2022): 73-80.

<http://siakad.univamedan.ac.id/ojs/index.php/pedagogi/article/view/240>

Kartika, Ade Gusti, and Sujarwo Sujarwo. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bernuansa Budaya Jawa Pada Materi Geometri." *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA* 8.1 (2023): 9-18.

<https://www.jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2MIPA/article/view/2172>

Pamungkas, Iing, et al. "Metode Analisis Risiko Kerusakan Mesin Produksi di Indonesia: Literature Review." *Jurnal Industri dan Inovasi (INVASI)* 1.1 (2023): 01-11. <http://jurnal.utu.ac.id/invasi/article/view/8090>

Rangkuti, Y. M., Al Idrus, S. I., Dewi, I., Manurung, N., Taufik, I., Landong, A., & Fadlan, M. N.

- (2024). Pelatihan dan Pembimbingan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran di Yayasan Pendidikan Nurul Hasaniah. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 329-337.
- <http://siakad.univamedan.ac.id/ojs/index.php/pedagogi/article/view/240>
- Sari, Rini Fauziah, and Ekasatya Aldila Afriansyah. "Kemampuan berpikir kreatif matematis dan belief siswa pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear." *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika* 2.2 (2022): 275-288.
- Supriyono, Supriyono, and Nila Lestari. "Pengembangan Media Poster Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Utara Pada Tema Indahnya Kebersamaan Kelas IV SD." *Innovative: Journal Of Social Science Research* 3.3 (2023): 5104-5117.
- <http://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/2695>
- Juwita, Putri, and Fita Fatria. "Pemanfaatan Media Aplikasi Quizzizz Bagi Guru Sd Swasta It Darussalam Di Masa Pandemi Covid 19." *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian*. Vol. 5. No. 1. 2022. <https://www.eetrosiding.umnaw.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/845>
- Utami, R. D., Wijayanti, A., & Tanto, O. D. (2021). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Media Kartu Huruf "Rasa Maca" Pada Anak Kelompok B Di TK Anggrek Mangunharjo Ngawi Risma. *Shautut Tarbiyah*, 27(2), 260.
- Wiadi, (2021) "Penggunaan Media Tukuta Dalam Lingkungan Belajar Daring Berbasis Video Pembelajaran Melalui Dampingan Guru Dan Orang Tua Untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak B1 Di Taman Kanak-Kanak Widiatmika Tahun Pelajaran 2020/2021," *Jurnal Citra Pendidikan* 1 (2021).
- Yasbiati, O. H. P., & Fauziyah, F. (2017). Penggunaan media kartu kata bergambar untuk meningkatkan penguasaan kosa kata bahasa Sunda anak usia dini pada kelompok B di TK PGRI Cibeureum. *Jurnal PAUD Agapedia*, 1(1), 20-29.
- <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php>
- Yunanda, Novika Apri, and Sujarwo Sujarwo. "Pengembangan Media Komik Digital Berbantuan Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Materi Negaraku Indonesia Pelajaran PPkn Kelas IV SDN 105359 SUMBEREJO." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 9.04 (2024): 440-454. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/20372>
- Nawa, Khairun, and Dara Fitrah Dwi. "Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Bantuan Aplikasi Quizizz Untuk

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Bangun Datar Kelas Iv Sd." ARMADA: *Jurnal Penelitian Multidisiplin* 1.7 (2023): 740-745. <https://ejournal.45mataram.ac.id/index.php/armada/article/view/707>

Nasution, M. F., & Darwis, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Menggunakan Articulate Storyline 3 Pada Siswa Kelas IV Di SD Negeri 068074 Medan Denai. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(1), 45-54.

<https://jurnallp2m.umnaw.ac.id/index.php/EduGlobal/article/view/1152>

Fransiska, D., & Darwis, U. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi articulate storyline 3 berorientasi PAIKEM pada tema kayanya negeriku kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu*, 4(1), 104-115.