

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE PREZI
KELAS V SEKOLAH DASAR PADA MATERI HURUF KAPITAL**

Nida Nafisah¹, Otang Kurniaman², Eva Astuti Mulyani³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Riau

¹nida.nafisah7383@student.unri.ac.id, ²otang.kurniaman@lecturer.unri.ac.id,

³eva.astuti@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This research was motivated by the low understanding of fifth grade elementary school students regarding the use of capital letters and the lack of interactive learning media used in Indonesian language learning. This study aimed to develop an interactive learning media using the Prezi website on capital letter material for fifth grade elementary school students that is valid and practical. This research used the Research and Development (R&D) method with the 4D development model consisting of define, design, develop, and disseminate stages. The subjects of this study were fifth grade students and teachers at elementary school. Data collection techniques used validation sheets and practicality questionnaires. The results showed that the interactive learning media developed obtained a validity percentage from media experts of 91.6% with a very valid category, material experts of 98% with a very valid category, and language experts of 92.5% with a very valid category. The practicality test results obtained a percentage of 90.6% from students and 89% from teachers with a very practical category. Therefore, the interactive learning media using the Prezi website on capital letter material is feasible and practical to be used in the learning process for fifth grade elementary school students.

Keywords: interactive learning media, Prezi website, capital letters, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman peserta didik kelas V sekolah dasar terhadap penggunaan huruf kapital serta kurangnya penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *website Prezi* pada materi huruf kapital kelas V sekolah dasar yang valid dan praktis. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D yang terdiri dari tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V dan guru sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi dan angket praktikalitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dikembangkan memperoleh persentase validitas dari ahli media sebesar 91,6% dengan kategori sangat valid, ahli materi sebesar 98% dengan kategori

sangat valid, dan ahli bahasa sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas memperoleh persentase sebesar 90,6% dari peserta didik dan 89% dari guru dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif menggunakan *website Prezi* pada materi huruf kapital layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran interaktif, *website Prezi*, huruf kapital, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pembelajaran interaktif merupakan proses pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui interaksi antara guru, siswa, dan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi semakin penting untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, variatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat digunakan adalah *website Prezi*. *Prezi* merupakan media presentasi berbasis *web* yang menggunakan fitur *Zooming User Interface* (ZUI) sehingga penyajian materi menjadi lebih dinamis, interaktif, dan tidak monoton. Penggunaan *Prezi* juga terbukti mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, dan pemahaman peserta didik

karena memadukan teks, gambar, video, serta animasi dalam pembelajaran.

Namun, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Menurut Sukmanasa (2022), guru belum sepenuhnya memiliki kompetensi dalam merancang perangkat pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, kurangnya pelatihan dan pendampingan bagi guru menyebabkan penggunaan media pembelajaran inovatif masih terbatas (Fathoni dkk., 2022). Pembelajaran di sekolah juga masih didominasi metode konvensional yang membuat peserta didik mudah merasa bosan dan kurang memahami materi yang disampaikan guru (Worowirastri E. dkk., 2018). Metode pembelajaran yang monoton dapat menurunkan minat dan konsentrasi belajar peserta didik sehingga berdampak pada

rendahnya hasil belajar (Pendidikan, 2024).

Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri 11 Pekanbaru, ditemukan bahwa keterampilan menulis peserta didik, khususnya pada materi penggunaan huruf kapital, masih tergolong rendah. Dari 20 peserta didik kelas VB, terdapat 14 peserta didik yang memperoleh nilai di bawah KKM, 2 peserta didik mencapai nilai standar KKM, dan hanya 4 peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM. Rendahnya kemampuan peserta didik disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap aturan penggunaan huruf kapital, minimnya latihan menulis yang terstruktur, serta penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Dalam proses pembelajaran, guru hanya menggunakan buku cetak dan video dari *YouTube* tanpa pengembangan media yang lebih inovatif sehingga pembelajaran belum mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik secara optimal.

Efektivitas pembelajaran sangat penting karena berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Pembelajaran yang efektif dapat tercipta apabila guru mampu memilih media

pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik (Syahada, 2024). Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah *website Prezi* karena memiliki tampilan visual yang menarik, fleksibel digunakan melalui komputer maupun telepon genggam, serta mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif. Keunggulan fitur *Zooming User Interface* pada *Prezi* memungkinkan materi disajikan secara lebih jelas dan menarik sehingga membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih baik (Nasution & Siregar, 2019).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk membantu meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi huruf kapital. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *website Prezi* pada materi huruf kapital kelas V sekolah dasar yang valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*

(R&D) dengan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan yang terdiri dari empat tahap, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*.

Tahap *define* dilakukan melalui analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis peserta didik untuk mengetahui permasalahan pembelajaran pada materi huruf kapital. Tahap *design* dilakukan dengan merancang media pembelajaran interaktif menggunakan *website Prezi*, menyusun materi, menentukan desain tampilan, serta menyusun instrumen penelitian. Tahap *develop* dilakukan melalui validasi produk oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa serta uji coba terbatas kepada peserta didik kelas V SD Negeri 11 Pekanbaru. Tahap *disseminate* dilakukan dengan penyebaran produk secara terbatas di sekolah.

Subjek penelitian terdiri atas 10 peserta didik kelas V SD Negeri 11 Pekanbaru serta 3 orang guru untuk uji praktikalitas media. Objek penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif menggunakan *website Prezi* pada materi huruf kapital kelas V sekolah dasar.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket. Observasi. Wawancara dilakukan untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan permasalahan peserta didik dalam memahami penggunaan huruf kapital. Angket digunakan untuk memperoleh data validitas dan praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, serta angket praktikalitas guru dan peserta didik. Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan skala *Likert*. Skor hasil validasi dan praktikalitas dihitung menggunakan rumus persentase, kemudian dikategorikan berdasarkan kriterianya. Adapun rumus yang digunakan dalam menganalisis validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa sebagai berikut:

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{skor item yang diperoleh}}{\text{jumlah skor pernyataan}} \times 100\%$$

Adapun kriteria pengambilan keputusan hasil uji validasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1 tingkat kriteria validasi

Interval skor (%)	Kategori
81,25 < skor ≤ 100	Sangat Valid
62,5 < skor ≤ 81,25	Valid
43,75 < skor ≤ 62,5	Kurang Valid
≤ 25 < skor ≤ 43,75	Tidak Valid

Adapun rumus yang digunakan dalam menganalisis praktikalitas pada guru dan siswa sebagai Berikut:

$$\text{Rata-rata skor} = \frac{\text{skor item yang diperoleh}}{\text{jumlah skor pernyataan}} \times 100\%$$

Sedangkan praktikalitas kriteria pengambilan keputusan hasil uji praktikalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2 tingkat kriteria praktikalitas

Interval skor (%)	Kategori
81,25 < skor ≤ 100	Sangat Praktis
62,5 < skor ≤ 81,25	Praktis
43,75 < skor ≤ 62,5	Kurang Praktis
≤ 25 < skor ≤ 43,75	Tidak Praktis

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran menggunakan *website Prezi* pada materi huruf kapital kelas V sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model 4D yang terdiri atas tahap *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Selain menggunakan model 4D, penelitian ini juga memperhatikan prinsip pengembangan *ASSURE* yang

meliputi *analyze learners, state objectives, select methods, media and materials, utilize media and materials, require learners' participation, serta evaluate and revise*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 11 Pekanbaru pada bulan April sampai Juni 2025.

1) Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada *define* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran melalui analisis kurikulum, karakteristik peserta didik, dan materi. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 11 Pekanbaru masih berfokus pada buku teks tanpa media pendukung yang menarik, sehingga siswa kesulitan. Berdasarkan hasil tersebut, dikembangkan media pembelajaran menggunakan *website Prezi* agar pembelajaran lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas V yang berada pada tahap berpikir konkret.

2) Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap perancangan (*design*) terdapat dua tahap yang dilakukan yaitu perancangan instrumen dan perancangan produk. Tahap awal yang dilakukan peneliti yaitu merancang instrumen berupa angket

yang digunakan dalam penelitian ini yaitu instrumen validasi ahli (materi, kebahasaan dan media), instrumen respon guru, instrumen respon peserta didik, dan lembar tes. Instrumen merupakan alat yang disusun secara sistematis dan mengikuti prosedur yang berlaku serta instrumen disusun berdasarkan teori dan kebutuhan penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data. Prosesnya dimulai dengan mengidentifikasi aspek-aspek utama yang akan diukur, yaitu materi, kebahasaan, dan media. Berdasarkan aspek-aspek ini, dibuatlah kisi-kisi yang berisi indikator-indikator spesifik. Indikator inilah yang menjadi acuan dalam merumuskan pernyataan-pernyataan pada lembar validasi. Pernyataan-pernyataan ini dirancang agar relevan dan jelas. Tahap terakhir adalah menyusun lembar validasi dengan tata letak yang mudah dibaca dan dilengkapi petunjuk pengisian yang rinci.

3) Tahap Development (Pengembangan)

merupakan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti setelah tahap desain selesai yaitu uji validasi. Pada tahap ini, media yang sudah dikembangkan akan di nilai dengan lembar validasi

oleh validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Tujuan melakukan validasi produk adalah untuk menghasilkan media yang valid agar lebih layak untuk diuji cobakan. . Instrumen yang digunakan untuk validasi produk ini adalah angket yang memuat indikator yang disesuaikan pada produk. Dari hasil validasi nantinya kemudian akan dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk mendapatkan penyempurnaan media yang sedang di tahap pengembangan. Setelah diuji validasi dan direvisi sesuai dengan kritik maupun saran perbaikan oleh validator, maka dilanjutkan dengan uji coba one to one evaluation, uji coba kelompok kecil untuk memperoleh praktikalitas dari media dengan menyebarkan angket praktikalitas kepada siswa dan guru.

a) Uji Validasi

Uji validitas melibatkan pemberian lembar penilaian kepada para validator untuk menilai kelayakan isi, kualitas tampilan, dan aspek kebahasaan. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh pada uji validasi dari ketiga ahli, diperoleh skor pada tahap validasi media 91,6% dengan kategori sangat valid, validasi materi 98% dengan kategori sangat valid, dan validasi ahli bahasa 92,5%

dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil penilaian uji kelayakan berupa angket validasi yang diberikan kepada ahli materi, ahli media, ahli bahasa, media interaktif menggunakan prezi memperoleh skor rata-rata keseluruhan sebesar 94% dengan kategori sangat valid. Hasil penilaian dari ketiga validator pada media pembelajaran menggunakan prezi dapat dilihat pada tabel 3 berikut

Tabel 3 Rekapitulasi Validasi Ahli

Validasi	Validasi Media tahap II	Validasi Materi tahap II	Validasi Bahasa tahap II
	91,6%	98%	92,5%
Rata-rata keseluruhan	94%		
Keterangan	Sangat Valid		

b) Uji Praktikalitas

Pelaksanaan uji praktikalitas dilakukan dalam tiga tahap, yaitu uji coba one to one kepada tiga siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah untuk menilai tampilan serta kemudahan penggunaan media pembelajaran secara individu. Setelah itu, uji coba terbatas kepada sepuluh siswa, dan uji praktikalitas guru untuk menilai kepraktisan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Adapun hasil lembar angket uji coba one to one dapat dilihat pada tabel 4 berikut.

Tabel 4 Hasil Angket Uji Coba One to One

Aspek	persentase	kategori
Pemahaman Materi	75 %	Praktis
Tampilan Prezi	90%	Sangat Praktis
Minat Prezi	96%	Sangat Praktis
Rata-rata	87%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji praktikalitas one to one yang disajikan pada tabel, diperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 87% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa pada tahap uji coba perorangan (one to one), media pembelajaran menggunakan *website* prezi dinilai mudah digunakan, menarik, dan mampu mempermudah pemahaman materi oleh siswa. Dengan demikian, produk telah memenuhi kriteria kepraktisan awal dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba terbatas untuk melihat penerapannya dalam kelompok yang lebih besar.

Tahap selanjutnya adalah uji coba terbatas, yang melibatkan 10 orang siswa kelas V SD Negeri 11 Pekanbaru. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran menggunakan *website* prezi berdasarkan kemudahan penggunaan, tampilan, serta ketertarikan siswa terhadap

media yang digunakan. Hasil angket uji coba terbatas dapat dilihat pada tabel 5 berikut.

Tabel 5 Hasil Angket Uji Coba Terbatas

Aspek	persentase	kategori
Pemahaman Materi	91,5 %	Sangat Praktis
Tampilan Prezi	86,5%	Sangat Praktis
Minat Prezi	94%	Sangat Praktis
Rata-rata	90,6%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh rata-rata skor sebesar 90,6% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menggunakan website prezi mudah digunakan, menarik bagi siswa, dan membantu memahami penggunaan huruf kapital yang benar. Respon siswa melalui wawancara juga menunjukkan antusiasme tinggi mereka merasa senang belajar melalui website prezi dan lebih mudah memahami materi serta ingin media pembelajaran *prezi* terus digunakan pada mata pelajaran lainnya.

Selain dilakukan praktikalitas, juga dilakukan tes tertulis kepada peserta didik untuk mengetahui apakah penggunaan media ini memiliki dampak. Peneliti melakukan tes tertulis yaitu pre-test dan pos-test untuk mengetahui efektivitas media

yang sudah dikembangkan. Hasil pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel 6 berikut.

Tabel 6 Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain

pretest	posttest	N-Gain skor
73,3	93,8	0,75

Berdasarkan hasil tersebut, diperoleh skor N-Gain 0,75 dengan kategori tinggi dan dapat dikatakan media ini efektif untuk digunakan. Maka dapat ditarik kesimpulan berdasarkan uji coba lapangan media berbasis prezi pada materi huruf kapital sangat praktis serta membuat semangat dan keaktifan peserta didik dan bisa digunakan sebagai media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Tahap terakhir dalam uji praktikalitas dilakukan oleh guru kelas V SD Negeri 11 Pekanbaru sebagai responden. Uji ini bertujuan untuk memperoleh penilaian dari pihak pendidik mengenai kemudahan penggunaan, kemenarikan tampilan, serta kebermanfaatan media pembelajaran menggunakan prezi pada materi huruf kapital. Adapun hasil uji praktikalitas oleh guru dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

**Tabel 7 Hasil Angket Uji
Praktikalitas Guru**

Aspek	persentase	kategori
Pemahaman Materi	95 %	Sangat Praktis
Penyajian Prezi	79%	Sangat Praktis
Kemudahan Media	93%	Sangat Praktis
Rata-rata	89%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket respon guru, diperoleh rata-rata skor sebesar 89% dengan kategori sangat praktis. Hasil ini menunjukkan bahwa guru mudah menggunakan media dalam kegiatan pembelajaran, menarik bagi siswa, serta mendukung pemahaman dalam penggunaan huruf kapital yang sesuai. Guru juga memberikan tanggapan positif terhadap media pembelajaran menggunakan *prezi* yang menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *prezi* merupakan inovasi baru yang sangat menarik untuk digunakan dibandingkan dengan *power point* pada umumnya dan pastinya dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi huruf kapital.

4) Tahap Disseminate (Penyebaran)

Setelah menyelesaikan ketiga tahap pengembangan media menggunakan *prezi* dan sudah diperbaiki berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator, guru dan sudah diuji cobakan kepada peserta didik, maka tahap selanjutnya yaitu tahap penyebaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap penyebaran yaitu memberikan *link* produk media interaktif menggunakan *prezi* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi huruf kapital kelas V sekolah dasar. Selanjutnya media disebar di SD Negeri 11 Pekanbaru. Media ini disebar agar dapat digunakan oleh guru dan peserta didik sebagai bahan ajar tambahan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V pada materi huruf kapital.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *website Prezi* pada materi huruf kapital kelas V sekolah dasar dinyatakan sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Proses

pengembangan dilakukan menggunakan model 4D (Define, Design, Development, dan Disseminate).

Hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 91,6%, ahli materi sebesar 98%, dan ahli bahasa sebesar 92,5% dengan kategori sangat valid. Selain itu, hasil uji praktikalitas peserta didik memperoleh persentase sebesar 89,6% dan guru sebesar 88,9% dengan kategori sangat praktis. Selain dilakukan praktikalitas, juga dilakukan tes kepada peserta didik untuk mengetahui apakah penggunaan media ini memiliki dampak, dan didapatkan hasil skor N-Gain 0,75 dengan kategori tinggi.

Media pembelajaran interaktif menggunakan website Prezi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara menarik serta meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi huruf kapital. Oleh karena itu, media ini layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. dan dapat dikatakan media ini efektif untuk digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathoni, M. Y., Nisa, R., Amriza, S., Wijayanto, S., Januarita, D., & Prasetyo, Y. D. (2022). Pengembangan Kompetensi Bahan Ajar Pada Sekolah Dasar Negeri Panembangan Cilongok Menggunakan Prezi. *Online) Indonesian Journal of Community Service and Innovation (IJCOSIN)*, 2(1), 7–13. <http://journal.itelkom-pwt.ac.id/index.php/ijcosin>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif dalam penelitian ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79-91.
- Juanda, R., & Yadi, I. Z. (2020). Penerapan Rule Based Dengan Algoritma Viterbi Untuk Deteksi Kesalahan Huruf Kapital Pada Karya Ilmiah. *Journal of Computer and Information Systems Ampera*, 1(1), 53–62. <https://doi.org/10.51519/journalcisa.v1i1.5>
- Melida, D., Masril,), & Hufri,). (2014). Pengaruh Media Prezi the Zooming Presentations Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas Xi Sma N 12 Padang. *Pillar of Physics Education*, 4(November), 113–120.
- Mubarokah, Z. Al, Hardiyanti, P., & Enramika, T. (2023). Model Assure dalam Pengembangan

- Media Pembelajaran Bahasa Arab Tingkat Sekolah Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 13(1), 1–8. <https://doi.org/10.15548/alawlad.v13i1.6257>
- Nasution, E. Y. P., & Siregar, N. F. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 15(2), 205–221. <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>
- Pendidikan, J., Digital, P., Belajar, T., Jean, K., Tahap, P., Konkret, O., Kelas, S., Sanjaya, I. G. A., Suarni, N. K., & Margunayasa, I. G. (2024). *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Melalui Penggunaan Media*. 5(1).
- Purnamasari, A. M., Magdalena, I., & Rosnaningsih, A. (2020). Analisis Penggunaan Huruf Kapital Dan Tanda Baca Pada Paragraf Deskriptif Siswa Kelas 4 Sdn Binong li Kabupaten Tangerang. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i1.2564>
- Rohiman, R., & Anggoro, B. S. (2019). Penggunaan Prezi untuk Media Pembelajaran Matematika Materi Fungsi. *Desimal: Jurnal Matematika*, 2(1), 23–32. <https://doi.org/10.24042/djm.v2i1.3312>
- Sukmanasa, E., Hadad, M., Kurnia, D., & Muhajang, T. (2022). *penguatan kompetensi guru sekolah dasar pada pembuatan bahan*. 3(2), 44–55.
- Styosari, P. (2008). Pemilihan Dan Penggunaan Media Pembelajaran. *Pendidikan Dan Latihan Profesi Guru, PSG Rayon 15 Tahun*, 34.
- Syahada, P. (2024). *Kurikulum Merdeka: Dampak Peningkatan Beban Administrasi Guru terhadap Efektivitas Pembelajaran*. 4, 238–244.
- Worowirastri E., D., Wahyu P.U, I., & Ika K., D. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Tematik Di Sd Muhammadiyah 9 Kota Malang. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 4(1), 17. <https://doi.org/10.22219/jinop.v4i1.4906>