

## **Pengembangan Media “PAKOTA” (Papan Kosa Kata) Tema 2 Subtema 1 Materi Keragaman Benda Kelas 2 SD N Tanjungrejo 1**

**Aqidatul Izza TPP, Innany Mukhlisina**

Universitas Muhammadiyah Malang, Jl. Raya Tlogomas No. 246, Malang, Indonesia;

Email Koresponding: [paramithaaqida6@gmail.com](mailto:paramithaaqida6@gmail.com)

**Abstrak.** Dalam proses pembelajaran tidak semua materi dapat diajarkan melalui verbal saja. Seorang guru memerlukan alat berupa media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian materi serta memudahkan siswa dalam memahami konsep materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang digunakan dapat berupa cetak, audio, internet, ataupun berupa media yang berwujud (konkreat). Dengan adanya media pembelajaran, dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa, dan tentunya kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan, menguji kevalidan, keterterapan, dan kemenarikan media pembelajaran “PAKOTA” (Papan Kosa Kata) pada Tema 2 Subtema 1 kelas 2 SD N Tanjungrejo 1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Sebanyak 15 siswa kelas 2 SD N Tanjungrejo 1 menjadi sampel dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket validasi dan angket respon siswa. Hasil validitas media pembelajaran PAKOTA dinyatakan valid setelah dilakukan review oleh ahli media dan materi dengan presentase tingkat pencapaian sebesar 80% dengan kategori layak. Dilakukan uji coba lapangan untuk mengetahui tingkat keterterapan dan kemenarikan media pembelajaran, dengan hasil presentase tingkat pencapaian sebesar 92% dengan kategori sangat baik.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, PAKOTA.

**Abstract.** In the learning process, not all material can be taught verbally. A teacher needs a tool in the form of learning media to facilitate the delivery of material and make it easier for students to understand the concept of the material being taught. The learning media used can be in the form of print, audio, internet, or in the form of tangible (concrete) media. With the existence of learning media, it can increase students' enthusiasm and motivation to learn, and of course learning activities become more fun and not boring. This research was conducted to develop, test the validity, applicability and attractiveness of the learning media “PAKOTA” (Vocabulary Board) in Theme 2 Sub-theme 1 class 2 SD N Tanjungrejo 1. This research is a development research (R&D) with the ADDIE development model. A total of 15 2nd grade students of SD N Tanjungrejo 1 were sampled in this study. This study uses a qualitative and quantitative approach. Data collection techniques were carried out using observation, interviews, questionnaires and documentation methods. The data collection instruments used were in the form of validation questionnaires and student response questionnaires. The results of the validity of the PAKOTA learning media were declared valid after being reviewed by media and material experts with a percentage level of achievement of 80% with a decent categories. Field trials were carried out to determine the level of applicability and attractiveness of learning media, with the result that the percentage of achievement level was 96% in the very good category.

**Keyword:** Development, Learning Media, PAKOTA.

## Pendahuluan

Pendidikan saat ini merupakan faktor yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia (Tubu & Syarif, 2021) . Pendidikan merupakan bagian penting yang memerlukan perhatian khusus dalam masyarakat (Ikhsan et al., 2020).

Menurut UU No. 20 tahun 2003 Pasal 1 tentang pendidikan nasional (Hakim, 2016), bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”. Pendidikan turut mengambil andil yang penting bagi kemajuan suatu bangsa. Pendidikan dapat diartikan sebagai aspek penentu intelektualitas dan sumber daya manusia (Ikhsan et al., 2020). Dapat dikatakan bahwa negara yang maju dan berkualitas, pasti memiliki mutu pendidikan yang bagus dan berkualitas pula.

Pada pendidikan formal, kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan terencana seorang guru yang melibatkan bahan ajar/media, sumber ajar, informasi, dan lingkungan untuk menciptakan terjadinya proses belajar pada siswa sehingga dapat mengembangkan potensi diri, pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif (Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani et al., 2020). Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan antara guru dengan siswa, dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran (Wahid, 2018). Diperlukan kerjasama dan komunikasi yang baik antara guru dengan siswa, agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, guru sebagai seorang pendidik bagi siswa dituntut untuk memiliki keahlian dan kompetensi mengajar yang baik dan memumpuni dalam membelajarkan siswa antara lain: *critical thinking, creative, communicative* dan *collaborative* (Cann dalam Metha Lubis, 2019). Dalam kurikulum saat ini, kegiatan pembelajaran yang dilakukan dikelas berpusat kepada siswa dan guru hanya berperan sebagai fasilitator saja. Untuk mengoptimalkan proses pembelajaran diperlukan pemanfaatan media yang relevan di dalam kelas (Karo-Karo & Rohani, 2018).

Menurut National Education Association (NEA), media adalah perangkat yang dapat dimanipulasi, di dengar, dilihat, dan dibaca berikut dengan instrumen yang digunakan baik dalam proses belajar mengajar yang dapat memengaruhi tingkat efektifitas penyampaian materi ajar (Ramen A Purba,

Imam Rofiki, Sukarman Purba et al., 2020). Menurut Association of Education Communication Technology (AECT), media pembelajaran adalah sumber (baik berupa data, orang, ataupun benda) yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas (kemudahan) belajar bagi siswa. Media pembelajaran itu meliputi pesan, orang, bahan, peralatan, teknik, dan lingkungan atau latar (Andrew Fernando Pakpahan et al., 2020).

Media pembelajaran menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan suatu pembelajaran. Media Pembelajaran pembelajaran adalah wahana penyalur pesan dan informasi belajar (Kalsum et al., 2020). Dengan adanya media pembelajaran, kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Dengan kondisi yang demikian, semangat dan motivasi belajar siswa menjadi lebih baik dan meningkat.

Rohmah (2021) mengungkapkan seiring dengan perkembangan teknologi, sebagian besar guru telah memiliki HP yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang bervariasi. Di bawah ini merupakan macam-macam media pembelajaran yang saat ini banyak digunakan, diantaranya:

- 1) Media Pembelajaran Berbasis cetakan
- 2) Media Pembelajaran Berbasis Audio
- 3) Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual
- 4) Media Pembelajaran Berbasis Animasi
- 5) Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

Media pembelajaran berperan sebagai alat atau media yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah dan terbantu dalam memahami konsep materi yang dipelajari. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sebaiknya menyesuaikan kondisi dan kebutuhan siswanya.

Kondisi yang ditemukan di lapangan saat ini penggunaan media pembelajaran masih kurang bervariasi. Dimana guru menggunakan media seperti gambar cetak atau gambar yang ditampilkan pada proyektor, cerita dongeng, dll. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bersifat konkret, dimana siswa dapat menyentuh, menggunakan, dan tentunya memudahkannya dalam memahami konsep dari materi yang dipelajari. Hal ini diperkuat dengan data observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas 2 SD N Tanjungrejo I. Dilihat dari hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 29 April 2022, diperoleh informasi bahwa fokus

siswa kelas 2 sering teralihkan dan mudah bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu peneliti memperoleh informasi lain yaitu, siswa kesulitan dalam menguraikan kosa kata. Beberapa siswa bahkan belum bisa membaca, menulis, dan menyusun huruf menjadi suatu kata.

Dari data observasi dan wawancara yang sudah didapat, dibutuhkan media pembelajaran yang relevan dengan kondisi dan kebutuhan siswa kelas 2 SD N Tanjungrejo I. Berdasarkan pernyataan yang di paparkan oleh guru kelas 2 SD N Tanjungrejo I dalam kegiatan wawancara, yaitu bahwa media pembelajaran yang digunakan sebagian besar menggunakan gambar. Oleh karena itu peneliti ingin mengembangkan media yang menarik serta bersifat konkret. Sehingga dapat disentuh, digunakan, dimainkan, dan dipraktikkan langsung oleh siswa. Media yang dikembangkan tersebut bernama "PAKOTA" (Papan Kosa Kata).

Media pembelajaran PAKOTA ini merupakan media pembelajaran tematik pada kelas 2 Tema 2 Sub tema 1, dengan memuat 3 muatan yaitu Bahasa Indonesia, SBDP, dan Matematika. Media Pembelajaran ini merupakan papan puzzle kata, dimana siswa diminta untuk menyusun serta menguraikan konsep kata mengenai keragaman benda berdasarkan bentuknya, seperti Bola, Buku, Donat, Potongan Pizza, dan Topi dalam kegiatan permainan. Kemudian siswa diajak untuk membaca teks cerita Dina yang memiliki topi baru dan diajak untuk mengenal dan menguraikan pola irama dalam lagu "Topi Saya Bundar". Siswa juga dikenalkan konsep perhitungan perkalian bilangan cacah dengan menghitung banyak topi yang dimiliki oleh Dina di rumah. Media pembelajaran PAKOTA ini dinilai dapat menarik perhatian siswa, membuat siswa lebih aktif, dan kreatif, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

### **Metode**

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan penelitian Research and Development (R&D) atau disebut juga dengan penelitian pengembangan. Dalam penelitian ini yang menjadi sampel yaitu siswa kelas 2 SD N Tanjungrejo 1 sebanyak 15 siswa. Metode pengumpulan data yang dipakai peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Data Kualitatif diperoleh dalam kegiatan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif didapatkan melalui lembar angket validasi dan angket respon siswa. Model penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan ADDIE. Tahap-tahap (Prosedur) dari model pengembangan ADDIE sendiri terdiri dari tahap

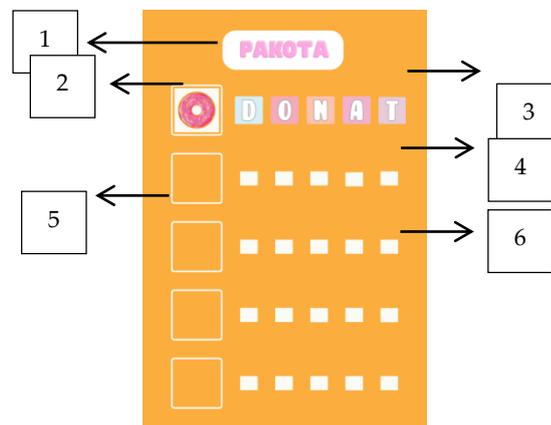
analisis, desain, pengembangan, dan penerapan (Bakhri, 2019).

### Tahap Analisis (Analisis)

Tahap analisis merupakan tahapan awal yang dilakukan peneliti untuk menganalisis permasalahan yang terjadi. Peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan data dan menganalisis masalah yang terjadi dilapangan (SD N Tanjungrejo 1), yang didapat melalui kegiatan wawancara dan observasi. Wawancara dilakukan dengan Ibu Sisarti, M.Pd selaku guru kelas 2 SD N Tanjungrejo 1. Observasi dilakukan secara acak untuk mengetahui kondisi dan fakta yang ada dilapangan.

### Tahap Design (Desain)

Dari hasil analisis kebutuhan siswa yang dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan permasalahan yaitu terkait media pembelajaran yang kurang bervariasi dan hanya terbatas pada gambar. Oleh karena itu, peneliti telah merancang untuk mengembangkan media pembelajaran untuk membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi khususnya Keragaman Benda pada tema 2 subtema 1. Media pembelajaran ini bernama "PAKOTA" (Papan Kosa Kata). Media ini merupakan media pembelajaran berbasis permainan yang digunakan secara bergantian. Berikut ini merupakan rancangan desain dan hasil media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti.



**Gambar 1.** Rancangan Desain Media PAKOTA

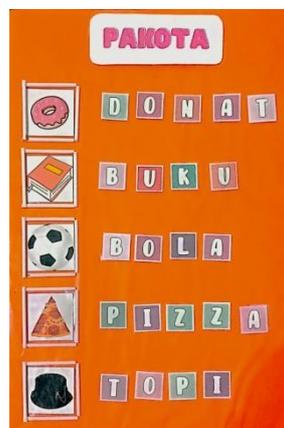
Keterangan Gambar:

1. Bagian 1, merupakan judul dari media pembelajaran "PAKOTA"
2. Bagian 2, merupakan gambar benda
3. Bagian 3, merupakan kartu huruf. Pada bagian belakang ditempel velkro yang memiliki tekstur kasar menggunakan lem tembak.

4. Bagian 4, merupakan bagian velkro yang memiliki tekstur seperti rambut halus dan sudah dipotong menjadi kotak-kotak kecil.
5. Bagian 5, merupakan bingkai/figura berbahan dasar sedotan plastic
6. Bagian 6, merupakan papan media yang terbuat dari gabus sterofom yang dilapisi dengan kertas sukun berwarna merah.

### Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini media pembelajaran PAKOTA dibuat untuk kemudian dilakukan penilaian oleh ahli media dan materi dengan menggunakan instrument anget validasi. Berikut merupakan hasil akhir dari media pembelajaran PAKOTA yang sudah dibuat.



**Gambar 2.** Media Pembelajaran PAKOTA

Untuk menguji kevalidan media pembelajaran “PAKOTA” (Papan Kosa Kata) pada Tema 2 Subtema 1 kelas 2 SD N Tanjungrejo 1, dilakukan uji validasi media yang dilakukan oleh ahli media, uji validasi materi oleh ahli materi dengan menggunakan instrument lembar anket validasi. Data ini diproses dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh lalu dibandingkan dengan jumlah skor yang diharapkan sehingga didapat presentase kelayakan (Arikunto dalam Hasan & Larumbia, 2021). Untuk menghitung presentase kelayakan digunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentase kelayakan

$\sum x$  = Jumlah skor yang diperoleh

$\sum xi$  = Jumlah skor tertinggi

Tingkat kelayakan produk hasil penelitian ini diidentikkan dengan presentasi skor. Semakin besar skor yang diperoleh produk dari hasil validasi semakin baik tingkat kelayakannya. Berikut ini kriteria pengambilan keputusan dalam validasi (Setiawan et al., 2021).

**Tabel 1.** Kriteria kelayakan media pembelajaran

No.	Presentase	Keterangan
1	80% - 100%	Layak
2	60% - 79,99%	Cukup Layak
3	50% - 59,99%	Kurang Layak
4	0% - 49,99%	Tidak Layak (diganti)

### Tahap Implementation (Implementasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan uji coba terhadap media yang sudah dikembangkan. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kemenarikan dan keterterapan media pembelajaran PAKOTA dengan menggunakan instrument berupa angket respon siswa yang terdiri dari 10 pertanyaan.

### Tahap Evaluation (Evaluasi)

Setelah dilakukan uji coba media pembelajaran kepada siswa kelas II dalam kegiatan praktik mengajar, peneliti sudah mengetahui dan dapat mengukur tingkat keberhasilan dari produk yang dikembangkan. pada tahap ini, peneliti dapat melakukan revisi akhir terhadap media yang dikembangkan, agar media pembelajaran "PAKOTA" (Papan Kosa Kata) ini benar-benar sesuai dan dapat digunakan oleh sekolah.

### Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (R&D) dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari beberapa tahapan-tahapan yaitu : tahap analisis, desain, pengembangan, dan penerapan (Bakhri, 2019). Hasil dari media yang dikembangkan berupa produk media pembelajaran Papan Kosa Kata (PAKOTA), yaitu pada Tema 2 "Bermain di Lingkungan Sekitarku" Subtema 1 "Bermain di Lingkungan Rumah". Penelitian ini menggunakan pendekatan. Hasil dari penelitian "Pengembangan Media "PAKOTA" (Papan Kosa Kata) Tema 2 Subtema 1 Materi Keragaman Benda Kelas 2 SD N Tanjungrejo 1" dikatakan "valid" setelah dilakukan penilaian validitas oleh ahli media dan materi.

**Tabel 2.** Validasi Media

No.	Aspek	Indikator	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Tampilan media	Kombinasi warna pada media bervariasi		√			

		Ukuran media pas (tidak terlalu besar/terlalu kecil)	√
		Media PAKOTA digunakan sebagai salah satu media untuk memudahkan siswa dalam memahami materi Keragaman benda.	√
		Tampilan media menarik (dilihat dari desain media).	√
2.	Media dalam pembelajaran	Media tahan lama atau tidak mudah rusak.	√
		Media mudah dibawa kemana-mana karena ringan.	√
		Media PAKOTA sesuai dengan tujuan pembelajaran.	√
		Kemampuan media dalam menarik minat siswa (dilihat dari desain dan tampilan media).	√
		Media dapat digunakan oleh guru dan siswa.	√
		Media bersifat merangsang imajinasi siswa.	√

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Nilai validasi media /  $P = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$

**Tabel 3. Validasi Materi**

No.	Aspek	Indikator	Penilaian				
			5	4	3	2	1
1.	Penyajian	Penyampaian materi jelas.		√			
		Penyampaian materi runtut.		√			
		Terdapat materi Keragaman Benda.		√			
		Materi yang disampaikan sesuai dengan media yang digunakan.		√			
2.	Isi Materi	Kesesuaian materi dengan tema 2 subtema 1.		√			
		Materi keragaman benda sesuai dengan kompetensi dasar.		√			
		Kejelasan huruf dan gambar.		√			
		Materi sesuai dengan lingkungan siswa.		√			
		Penyampaian materi terdapat pada inti pembelajaran.		√			

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Nilai validasi materi /  $P = \frac{40}{50} \times 100 \% = 80 \%$

Media pembelajaran PAKOTA yang berbasis permainandinilai dapat membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar dan tidak mudah bosna selama proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran ini memiliki konsep yang sama dengan papan flannel kata.

Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh penggunaan Media Papan Flanel Kata terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SD N 19 Landang Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng”. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan siswa kelas I SDN 19 Landang Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng setelah diberi perlakuan atau treatment berupa membaca permulaan menggunakan media papan flanel kata mengalami perubahan yang signifikan (Kahar, 2020). penelitian yang sama juga telah dilakukan oleh (Mile, 2014) penelitian ini telah membuktikan bahwa pembelajaran konstruktivisme dengan menggunakan papan flanel memberi pengaruh dalam sistem belajar anak dalam membaca permulaan.

Pada tahap implementasi didapatkan presentase sebesar 96 %, dengan kategori sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan respon positif siswa, dimana siswa merasa senang, lebih semangat dalam belajar, tidak merasa bosan selama kegiatan pembelajaran, dan merasa terbantu dalam memahami materi keragaman benda dengan menggunakan media pembelajaran PAKOTA.

### **Simpulan dan Rekomendasi**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa pengembangan media pembelajaran tematik berbasis permainan bernama Papan Kosa Kata “PAKOTA”, yang diterapkan pada siswa kelas 2 SD N Tanjungrejo I sebanyak 15 siswa. Media PAKOTA ini memuat tiga muatan pelajaran yaitu Bahasa Indonesia, SBDP, dan Matematika, yang ada pada Tema 2 “Bermain di Lingkungan Sekitarku” Subtema 1 “Bermain di Lingkungan Rumah”. Media ini “valid” untuk digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan validasi media dan materi oleh ahli media dan materi melalui instrumen angket validasi dengan presentase kelayakan sebesar 80% dengan kategori layak. Media ini dinilai sangat baik kemenarikannya dan keterterapannya yaitu dengan tingkat presentase 96% yang didapat melalui angket respon siswa. Media pembelajaran PAKOTA diharapkan dapat menjadi media pembelajaran yang dapat mempermudah dan membantu siswa dalam memahami konsep dari materi yang dipelajari. Media PAKOTA ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang lebih kreatif, inovatif, membuat siswa lebih aktif dan berpikir kritis selama proses pembelajaran dikelas. Harapannya media

pembelajaran PAKOTA ini, juga dapat membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi keragaman benda pada tema 1 subtema 2.

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, perlu dilakukan pengkajian ulang terkait media pembelajaran yang diterapkan guru kepada siswa. Penting untuk memilih dan menggunakan media pembelajaran yang relevan yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan siswa. Sehingga siswa dapat terbantu dalam memahami konsep materi yang dipelajari. Selain itu guru juga dapat terbantu dalam menyampaikan materi kepada siswa dengan baik. Kerjasama dan keterlibatan antara guru dan siswa, serta penggunaan dan pemilihan media pembelajaran yang relevan dapat mendukung, membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### Daftar Pustaka

- Andrew Fernando Pakpahan, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Arin Tentrem Mawati, Elmor Benedict Wagiu, Janner Simarmata, Muhamad Zulfikar Mansyur, La Ili, Bonaraja Purba, Dina Chamidah, Fergie Joanda Kaunang, Jamaludin, A. I. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *INTENSIF: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi* Vol. 3(2), 130–144.
- Hakim, L. (2016). Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial* Vol. 2(1), 53–64.
- Hasan, S. H., & Larumbia, L. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Praktikum Fisika Teknik Menggunakan Video Tutorial. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika* Vol. 5(2), 271–277.
- Ikhsan, A. M., Hasriyanti, H., & Syarif, E. (2020). Pendidikan Formal Anak Dalam Perspektif Nelayan Suku Bajo di Kampung Bajo. *LaGeografia* Vol. 18(3), 269–288.
- Kahar, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Papan Flanel Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Sisw Kelas I Sdn 19 Landang Kecamatan Erem. *Pustakawan Amaluddin Zaihal*.
- Kalsum, T. U., Suryana, E., & Nopitasari, V. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih. *Jurnal PADAMU NEGERI (Pengabdian Pada Masyarakat Bidang Eksakta)* Vol. 1(1), 19–35.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika* Vol. 7(1), 91–96.

- Metha Lubis. (2019). *Peran Guru Pada Era Pendidikan 4.0* Metha Lubis Vol. 4(2), 0–5.
- Mile, N. (2014). Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan Melalui Pembelajaran Konstruktivisme Dan Penggunaan Papan Flanel di Kelas I SD Negeri 1 Palu. *Jurnal Kreatif Tadulako* Vol. 04(4), 259–268.
- Mustofa Abi Hamid, Rahmi Ramadhani, Masrul Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif Jamaludin, J. S. (2020). *Media Pembelajaran* (1st, Juli 20 ed.). Yayasan Kita Menulis.
- Ramen A Purba, Imam Rofiki, Sukarman Purba, Pratiwi Bernadetta Purba, Erniati Bachtiar, Akbar Iskandar, Febrianty Febrianty, Yanti Yanti, Janner Simarmata, Dina Chamidah, Dewi Suryani Purba, B. P. (2020). *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan Dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI* Vol. 4(2), 127–132.
- Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). Pengembangan Media Ajar Lubang Hitam. *Jurnal Kumparan Fisika* Vol. 4(2), 112–119.
- Tubu, B., & Syarif, E. (2021). *Public Perceptions Toward Formal Education Relation to the Number of Children Out of School* Vol. 19(3), 317–333.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra* Vol. 5(2), 1–11.