



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU DOMINO
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN IPS KELAS VII SMP NEGERI 3
PALEMBAYAN**

Doli Jelita Putri, Slamet Rianto, Loli Setriani

Program Studi Pendidikan Geografi Universitas PGRI Sumatera Barat

dolijelitaputri@gmail.com

Submitted : 13-08-2022 , Reviewed : 28-08-2022 , Accepted : 30-11-2022

ABSTRACT

The purpose of this study was to find out and analyze the development, validity and practicality of the Domino Card learning media on the subject of knowing the location of residence for class VII SMP Negeri 3 Palembang. This study uses the type of research and development (Research and Development). The subjects of this research are the seventh grade students at SMPN 3 Palembang in the 2022/2023 academic year. The data analysis techniques used in this study are validation analysis using ICC, validity analysis, and practicality analysis. The results of the study show that: 1.) Making Domino card learning media involves validation by experts in the fields of Media, Education and Materials. After obtaining media validation data and processing it using the Intra-class Coefficient Correlation (ICC) formula assisted by the SPSS program, the result is 0.889. If the validation result is more than 0.50, then the validation level is considered valid. 2.) After processing research data collected from questionnaires, and conducting practicality tests, a total score of 1.134 was obtained with an average level of 4.36 and a percentage of 87.23% in the "Very Practical" category. 3.) After evaluating data processing using Microsoft Excel, domino card learning media can increase student interest in learning. The results of student interest in learning in the control class with a total score of 2064, an average of 3.3024 with a percentage of 82.56%, while students' interest in learning in the experimental class obtained a total score of 2371, an average of 3.6477 with a percentage of 91.19%.

Keywords : Development, Domino Card dan Learning Media

PENDAHULUAN

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan dan hal-hal positif

dengan memanfaatkan sumber belajar. sumber belajar bisa diperoleh melalui buku, ensiklopedia, multimedia, dan hal-hal lain yang bisa menjadi suatu sumber atau bahan dalam proses

penyampaian pesan seorang guru kepada siswa Sriyati, (2021). Penyampaian pesan atau materi kepada siswa salah satunya adalah menerapkan suatu media pembelajaran yang sesuai dan mampu menarik perhatian siswa.

Menurut Ayu (2021) Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, minat dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Media juga salah satu alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa bahan ajar dari guru kepada murid sehingga murid lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran penting digunakan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, saat ini, guru jarang menggunakan media. Secara harfiah kata media berasal dari bahasa Latin *medius* atau bentuk jamak dari kata *medium* yang berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau

‘pengantar’, sedangkan dalam bahasa Arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, 2013)

Menurut Gerlach dan Ely dalam Aryad, (2013)., media secara garis besar adalah manusia, materi, dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam konteks ini media dapat berupa buku teks, guru dan lingkungan sekolah. Pengertian didukung oleh AECT (*Association for Educational Communications Technology*, 1977) yang memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Aryad, (2013).

Ada beberapa kriteria dalam memilih media pembelajaran menurut Rivai (2017) antara lain: (1) ketepatan dengan tujuan pengajaran, (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran, (3) kemudahan memperoleh media, (4) ketrampilan guru dalam menggunakannya, (5) tersedia waktu untuk

menggunakannya, dan (6) sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Pada lingkungan sekolah, guru harus membangkitkan minat belajar siswa, karena itu adalah tugas para pendidik. Dosen atau guru harus benar-benar menguasai semua keterampilan yang dibutuhkan dalam pengajaran, antara lain menguasai materi, memiliki media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Jika dosen atau guru tidak menggunakan variasi dalam proses pembelajaran, peserta didik akan cepat bosan dan jenuh terhadap materi pelajaran.

Beberapa yang dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa dalam proses belajar mengajar, yakni: (1).Guru hendaklah menggunakan variasi dalam mengajar agar semangat dan minat mahasiswa dalam belajar meningkat sehingga prestasi belajar sesuai dengan yang diharapkan. (2). Guru membantu peserta didik/siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu (3). Guru berusaha melibatkan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di dalam

kelas khususnya dalam meprestasi tugas di depan kelas. Dengan adanya tugas presentasi baik perorangan maupun individu siswa memiliki gairah untuk belajar. (4). Guru yang menggunakan media pembelajaran, pada dasarnya siswa lebih cepat menangkap penjelasan guru dan bukan hanya itu, tetapi siswa dapat menambah minat belajar dan memudahkan untuk mengerti tentang materi yang ada (Taofanao, 2018).

Akibat dari sekian uraian di atas maka dapat dilihat ciri-ciri siswa yang memiliki minat belajar. Pertama, mereka memahami tujuan-tujuan belajar. Kedua, mereka merasakan dan menemukan suasana pembelajaran yang menantang, merangsang dan menyenangkan. Ketiga, mereka memiliki keinginan tinggi untuk berinteraksi baik kepada sesamanya maupun kepada guru. Keempat, mereka merasa nyaman belajar sekalipun materinya susah dipahami.

Selain meningkatkan minat belajar siswa, penggunaan media juga bertujuan menarik perhatian dan menambah antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran. Dengan

menggunakan media yang tepat akan tercipta suasana belajar yang tenang dan menyenangkan (*enjoyable learning*) yang akan mendorong proses pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan bermakna. Salah satu media yang dapat digunakan adalah permainan kartu domino. Kartu domino merupakan salah satu permainan berbasis kartu yang dimainkan untuk bersenang-senang. Dengan demikian diharapkan siswa dapat belajar dengan rasa senang dan materi pembelajaran akan lebih mudah dipahami (MR.S, 2021)

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa atau peserta didik. Menurut Taofanao (2008), ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu: (1). Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. Misalnya, dorongan untuk belajar dan menimbulkan minat untuk belajar. (2). Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini

merupakan semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya. Misalnya, minat pada studi karena ingin mendapatkan penghargaan dari orangtuanya. (3). Faktor emosional, yakni minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas, sedangkan kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak senang dan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan yang bersangkutan.

Ketercapaian kompetensi dalam suatu pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran, antara lain faktor guru, faktor siswa, faktor sarana dan prasarana, dan faktor lingkungan. Guru harus mampu dalam memilih teknik, model, strategi dan pendekatan dalam pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien

Rosdiana, (2018). IPS merupakan ilmu untuk menunjang kehidupan sepanjang hayat dan mendorong peningkatan kehidupan. Proses pembelajaran IPS perlu mengaitkan dengan keterampilan dan pembiasaan, selain pemahaman konsep. Hamidah, (2018) menyatakan bahwa pembelajaran *soft skills* tanggung jawab dan disiplin terintegrasi melalui praktek patiseri telah dapat meningkatkan dan menjaga perilaku tanggung jawab dan disiplin; serta pembelajaran *soft skills* terintegrasi ini terbukti efektif meningkatkan penguasaan tanggung jawab dan disiplin. Pembelajaran dilakukan melalui proses pembiasaan, diikuti dengan ekpresi diri; dan pembelajaran *soft skills* terintegrasi akan lebih efektif, manakala peran guru juga efektif dalam memberi balikan dan memotivasi secara berkelanjutan selama pembelajaran Hamidah, (2018).

Pada uraian di atas maka perlu adanya pengamatan secara langsung, apakah siswa/pesrta didik memiliki minat belajar atau tidak. Oleh karena itu, Rasyid (2010) menguraikan ada

beberapa bukti jika anak-anak tersebut memiliki belajar, yakni: (1) bergairah untuk belajar, (2) tertarik pada pelajaran, (3) tertarik pada guru, (4) mempunyai inisiatif untuk belajar, (5) kesegaran dalam belajar, (6) konsentrasi dalam belajar, (7) teliti dalam belajar, (8) punya kemauan dalam belajar, (9) ulet dalam belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran Kartu Domino. Pada umumnya metode penelitian ini merupakan metode *Research and Development (R&D)*. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan oleh sugiyono.

Sugiyono dalam Harefa, (2021) mengemukakan langkah-langkah penelitian dan pengembangan dalam sepuluh langkah yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah sedangkan masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Adapun potensi pada

penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran Kartu Domino. Sedangkan masalah dalam penelitian bahwa pendidik hanya menggunakan media pembelajaran seadanya dalam proses pembelajaran dikarenakan kendala yaitu keterbatasan waktu dalam pembuatannya sehingga pendidik lebih sering hanya menggunakan buku paket dalam setiap proses pembelajarannya, dan penggunaan metode ceramah dalam proses belajar mengajar sehingga kurangnya antusias dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran dan siswa pun kurang aktif didalam kelas.

2. Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah selanjutnya peneliti mengumpulkan berbagai informasi mengenai pengembangan media Kartu Domino pada pembelajaran IPS yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran Kartu Domino pada pembelajaran IPS.

4. Validasi Desain

Setelah desain produk selesai selanjutnya peneliti melakukan validasi desain terhadap:

- a) Validasi oleh tim ahli media
- b) Validasi oleh tim ahli materi

5. Revisi Desain

Setelah validasi desain dilakukan oleh tim ahli pada media pembelajaran Kartu Domino, maka selanjutnya peneliti melakukan perbaikan desain atas saran para tim ahli.

6. Uji coba Produk

Produk yang telah divalidasi oleh validator dan direvisi oleh peneliti kemudian diuji cobakan pada 25 Siswa.

7. Revisi Produk

Setelah diuji coba produk terhadap siswa maka selanjutnya peneliti melakukan perbaikan untuk menghasilkan suatu produk yang tervalidasi.

8. Media Pembelajaran Kartu Domino

Produk yang dihasilkan pada penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran Kartu Domino pada pembelajaran IPS.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Palembang. Untuk lebih jelas mengenai jumlah subjek uji coba pada penelitian ini akan dijabarkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Subjek Uji coba

No	Kelompok	Jumlah Siswa
1	VII 1	26
2	VII 3	25

Untuk mengukur tingkat validasi media yang diperoleh dari angket yang disebarkan, digunakan rumus ICC dengan pengolahan SPSS dengan rumus ;

$$ICC = \frac{\sigma_s^2}{\sigma_s^2 + \sigma_o^2 + \sigma_e^2}$$

Di mana varians (σ^2) adalah ukuran variasi, subskrip s = subjek (pasien); o= pengamat; e= random error. Bila variasi pengamat diasumsikan fixed, maka variasi pengamat tidak diperhitungkan dalam variasi total, Tipe ICC ada dua tipe, yaitu kesepakatan dan konsistensi.

Analisis Praktikalitas

Produk pembelajaran dikategorikan praktis jika peserta didik mampu menggunakan dan memberdayakan media atau produk pembelajaran tersebut dalam kegiatan belajar mengajar secara praktis dan efisien. Data analisis praktikalitas didapat dari instrumen atau alat pengamatan keterlaksanaan rencana pelaksanaan pembelajaran, kuesioner tenaga pendidik dan peserta didik terhadap media atau produk yang dikembangkan. Pemberian nilai praktikalitas mengacu atau berpedoman rumus berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = angka persentase
- F = jumlah skor yang diperoleh
- N = jumlah skor maksimum

Setelah persentase diperoleh, dilakukan pengelompokkan sesuai kriteria yang dimodifikasi dari (Purwanto, 2012) sebagai berikut :

Tabel 3. Tingkat praktikalitas

Interval	Kategori
86% - 100%	sangat praktis
76% - 85%	Praktis
60% - 75%	cukup praktis
≤ 54%	sangat tidak praktis

(Sumber: Purwanto, 2012)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Domino

a. Potensi dan masalah

Pada tahap ini peneliti melakukan kegiatan awal yaitu melakukan analisis kebutuhan pada lokasi penelitian yaitu SMP Negeri 3 Palembang bahwa media pembelajaran kartu domino yang dikembangkan dibutuhkan serta cocok untuk digunakan. Karena dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

b. Pengumpulan Data

Setelah melakukan analisis kebutuhan selanjutnya adalah mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan dalam tahap ini adalah materi yang akan dibuat dalam media pembelajaran dan referensi media yang akan dibuat. Setelah

peneliti mendapatkan RPP dan bahan ajar dari guru IPS SMP Negeri 3 Palembang selanjutnya melakukan pembuatan media.

c. Desain Produk

Pada tahap ini melakukan perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Adapun media yang di desain adalah media kartu domino yang di modifikasi menjadi kartu domino dalam bentuk pembelajaran yang berisikan pertanyaan dan jawaban. Untuk lebih jelas tentang desain media pembelajaran kartu domino yang didesain dapat dilihat pada gambar dibawah:



Gambar 4. Desain Media Pembelajaran Kartu Domino

d. Validasi Produk

Setelah produk di desain dan dicetak, selanjutnya adalah melakukan validasi media untuk mendapatkan saran dan kritikan

terhadap media yang di buat. Validasi ini dilakukan oleh 3 orang validator yaitu Ibu Ade Irma Suryani, M.Pd selaku ahli media, Ibu Nila Afryansih, M.Pd selaku ahli pendidikan dan Ibu Indrawati, S.Pd selaku ahli materi. Data yang diperoleh dari validator selanjutnya diolah dan diperoleh hasil validasi sebesar 0,889 dengan kategori sangat valid. Sehingga media dapat dilanjutkan ketahap selanjutnya.

e. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi media, selanjutnya adalah tahap revisi produk. Pada tahap ini media yang telah diberi saran dan kritikan oleh validator akan di revisi sesuai dengan saran dan kritikan yang diberikan.

f. Uji Coba Produk

Setelah direvisi. media yang peneliti buat selanjutnya di uji coba ke sekolah penelitian yaitu SMP Negeri 3 Palembang.

g. Validasi Media Pembelajaran Kartu Domino

Media pembelajaran Kartu Domino di uji tingkat validitasnya dengan menggunakan rumus ICC pada program SPSS, Validitas ini

dilakukan dan dinilai oleh 2 orang validator yaitu Ibu Nila Afryansih, M.Pd sebagai ahli pendidikan dan Ibu Ade Irma Suryani, M.Pd sebagai ahli media. Setelah data yang diperoleh maka selanjutnya diolah dan didapatkan hasil seperti pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. *Interacllass Coefitien Corelation*

No	Data	ICC	Ket
1	Validasi	0,889	Valid

Sumber: Pengolahan data primer dengan SPSS

Berdasarkan tabel *Interacllass Coefitien Corelation* diatas diperoleh nilai ICC 0,889. Jika nilai ICC diatas 0,50 maka media yang dibuat sudah valid untuk di lanjutkan ke tahap selanjutnya.

a. Revisi Media

Perbaikan media pembelajaran Kartu Domino berdasarkan masukan dari validator media dan materi. Termasuk :

1. Perbaikan dari Para Ahli Media

a. Tampilan depan media

Pada tampilan awal media sebelum revisi gambarnya kurang menarik.

b. Ukuran tulisan

Pada media sebelum revisi ukuran tulisannya terlalu kecil sehingga kurang terlihat oleh siswa.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran Kartu Domino

a. Data Hasil Repon Guru SMP Negeri 3 Palembang

Langkah selanjutnya dalam mengembangkan media pembelajaran kartu domino adalah mendapatkan umpan balik dari pengajar geografi di SMP Negeri 3 Palembang. Hal ini dilakukan atas saran dari spesialis media dan pendidikan. Data yang diperoleh kemudia diolah dengan SPSS dan diperoleh hasil sebagai berikut.:

Tabel 5. Kesimpulan Data Respon Guru

No	Aspek	%	Ket
1	Media	91.67%	Sangat Praktis
2	Materi	90%	Sangat Praktis
Jumlah		90.91%	Praktis

Sumber : Olah Data Primer 2022

Berdasarkan tabel respon guru diatas diperoleh jumlah skor pada aspek media sebesar 22, rata-rata 3,666667 dan persentase sebesar

91,67% dengan kategori sangat praktis. Pada aspek materi diperoleh skor total yaitu 18, rata-rata 3,6 dan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Sehingga total keseluruhan hasil pengolahan data dari angket respon guru adalah 40, rata-rata 3,6364 dan persentase sebesar 90,91% dengan kategori sangat praktis.

b. Data Hasil Respon Siswa SMP Negeri 3 Palembang

Selain memproleh umpan balik dari guru mata pelajaran Geografi, untuk melihat kepraktisan media pembelajaran yang dibuat juga mendapatkan umpan balik dari siswa di SMP Negeri 3 Palembang. Hal ini dilakukan atas saran dari spesialis media dan pendidikan. Data yang diperoleh kemudia diolah dengan SPSS dan diperoleh hasil sebagai berikut.:

Tabel 6. Kesimpulan Data Respon Siswa

No	Pernyataan	%	Ket
1	Saya senang belajar IPS dengan menggunakan media Kartu Domino	87,69	Sangat Praktis
2	Saya dapat memahami materi pembelajaran IPS dengan mudah menggunakan media Kartu domino	84,62	Sangat Praktis
3	Bahasa yang digunakan mudah dipahami dalam memahami materi pembelajaran.	87,69	Sangat Praktis
4	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan menarik.	89,23	Sangat Praktis
5	Desain keseluruhan Media yang dibuat sangat menarik	86,15	Sangat Praktis
6	Pertanyaan pada media kartu domino dapat meningkatkan tingkat berpikir saya.	88,46	Sangat Praktis
7	Kunci jawaban dalam media dapat menambah pengetahuan saya tentang materi pembelajaran.	87,69	Sangat Praktis
8	Saya dapat memahami penggunaan dan manfaat media pembelajaran kartu domino.	84,62	Sangat Praktis
9	Gambar serta background pada kartu domino tidak membosankan dan menarik.	89,23	Sangat Praktis
10	Media pembelajaran kartu domino yang digunakan dapat meningkatkan pemahaman saya dalam pelajaran.	86,92	Sangat Praktis
Jumlah		87,23	Sangat Praktis

Sumber : Olah Data Primer 2022
Berdasarkan tabel diatas setiap diperoleh hasil pengolahan data dari pengisian angket oleh siswa yaitu skor total 1.134, rata-rata 4,36 dengan persentase sebesar 87,23%

dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian media pembelajaran kartu domino yang dikembangkan sangat praktis dan dapat membantu siswa dalam proses kegiatan pembelajaran IPS di sekolah.

3. Minat Belajar Siswa

Setelah melakukan uji coba produk yang dikembangkan di kelas eksperimen, peneliti membagikan angket minat belajar siswa untuk melihat bagaimana perbandingan minat belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran kartu domino dengan yang tidak menggunakan kartu domino pada saat pembelajaran. Berdasarkan data yang diperoleh dan diolah menggunakan Microsoft Excel, didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 7. Minat Belajar Siswa

No	Kelas	%
1	Kontrol	82,56
2	Eksperimen	91,19

Sumber : Olah Data Primer

Berdasarkan tabel diatas diperoleh hasil minat belajar siswa pada kelas kontrol dengan skor total 2064, rata-rata 3,3024 dengan persentase 82,56% sedangkan minat belajar siswa pada kelas eksperimen

diperoleh skor total 2371, rata-rata 3,6477 dengan persentase 91,19%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian diatas maka dapat disimpulkan :

1. Pengembangan media pembelajaran kartu domino ini meliputi validasi dari para ahli yaitu ahli media, ahli pendidikan dan ahli materi sehingga diperoleh nilai *Alpha Cronbach's* 0,960 dan nilai ICC 0,889. Jika nilai ICC diatas 0,50 maka media yang dibuat sudah valid.
2. Media pembelajaran kartu domino ini dikatakan sangat praktis setelah dilakukan pengolahan data diperoleh total keseluruhan hasil pengolahan data dari angket respon guru adalah 40, rata-rata 3,6364 dan persentase sebesar 90,91% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan pengolahan data dari pengisian angket oleh siswa yaitu skor total 1.134, rata-



rata 4,36 dengan persentase sebesar 87,23% dengan kategori sangat praktis.

3. Media pembelajaran kartu domino dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hasil minat belajar siswa pada kelas kontrol dengan skor total 2064, rata-rata 3,3024 dengan persentase 82,56% sedangkan minat belajar siswa pada kelas eksperimen diperoleh skor total 2371, rata-rata 3,6477 dengan persentase 91,19%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, S. azhar. (2013). Profesionalisme guru dalam pembelajaran Sofia Azhar Arsyad (Dosen pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin Makassar). *Jurnal Adabiyah*, XIII, 203–214.
- Ahmad Rivai & Nana Sudjana. (2017). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Ayu, Mutiara, Fatimah Mulya Sari, And Muhaqiqin Muhaqiqin. 2021. "Pelatihan Guru Dalam Penggunaan Website Grammar Sebagai Media Pembelajaran Selama Pandemi." *Al-Mu'awanah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(1):49–55.
- Fajrina, S., Nulhakim, L., & Taufik, A. N. (2022). Pengembangan Instrumen Performance Assessment Praktikum untuk Mengukur Keterampilan Proses Sains (KPS) Siswa SMP Kelas VIII pada Tema Makananku Sehatanku. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2022(6), 105–112.
- Hamidah, S., & Yuriani, Y. (2018). Manajemen pembelajaran soft skills berpikir tingkat tinggi berbasis PBL bidang patiseri. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 13(1).
- Mariezki, R., Juita, E., & Tanamir, M. D. (2021). Pengembangan Media E-Learning Berbasis Moodle Sebagai Suplemen Pembelajaran Geografi Pada Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, 2(2), 54–62.
- Media, P., Domino, K., Pemahaman, T., Pecahan, K., Siswa, B., Iii, K., Gugus, S. D. N., Dewantara, K., Wonogiri, K., Hestujaji, Y., Guru, P., Dasar, S., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Maret, U. S. (2012).
- MR, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Ilmiah STAI KH. Abdul Kabier*, 1(1), 146–163.
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (n.d.). *Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa*



Kelas Iv Di Sdn Cengklong 3. 3,
396–418.

Nurfadhillah, S., Wahidah, A. R., & Rahmah, G. (n.d.). *Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta Plus Ar-Rahmaniyah.* 3, 289–298.

Nurkhofifah, N., Setriani, L., & Suryani, A. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis E-Learning Menggunakan Chamilo di SMAN 13 Padang. *Horizon*, 2(2), 135-146.

Pendidikan, J., & Indonesia, S. (2021). Pengembangan Sumber belajar Biologi Berbasis Potensi lokal Dadih untuk meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 9(2), 168–180.

Rosdiana, R., & Fatimah HS, F. H. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Brainstorming pada Mahasiswa Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Alauddin

Makassar.

Sandra, H. K., Tanamir, M. D., & Afryansih, N. (2022). Kelayakan dan Praktikalitas Media Pembelajaran Thunkable Berbasis Android pada Materi Ketahanan Pangan Industri dan Energi Kelas XI IIS SMAN 1 Painan. *Horizon*, 2(1), 43-53.

Syukri, I. I. F., Rizal, S. S., & Al Hamdani, M. D. (2019). Pengaruh Kegiatan Keagamaan terhadap Kualitas Pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 17.

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114.

Wardhani, R. S. (2020). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Menggunakan Model Problem Based Learning Pada Materi Sistem Persamaan Linier Tiga Variabel Untuk Peserta Didik Kelas X SMA / MA.* 3(2), 42–55.