

Pengembangan Media Jam Materi Mengenal Satuan Waktu Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas II SDN 17 Pekanbaru

Yella Guspa Eliza¹, Siti Quratul Ain²

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau

¹yyela577@gmail.com

Abstrak

Tujuan yang ingin di capai peneliti yakni agar memahami proses pengembangan media pembelajaran jam materi mengenal satuan waktu pada pembelajaran matematika dan hasil validitas dari media yang telah dikembangkan. Desain penelitian ini memakai R&D, yakni research and development. R&D dipakai memakai model pengembangan ADDIE disederhanakan mulai tahap analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*). Tahapan model ADDIE disederhanakan karena terbatasnya waktu dalam penelitian. Instrumen pengumpulan data dipakai adalah lembar validasi para ahli. Teknik pengumpulan data yakni lembar validasi, observasi dan wawancara tidak terstruktur. Hasil penelitian ini yakni 1) Materi Jam dinyatakan layak didasari hasil validasi angket validator materi dimana memperoleh persentas 92%; 2) Media jam satuan waktu dinyatakan valid didasarkan hasil validasi ahli materi akan skor 96%;

Kata Kunci: Media Jam, Matematika, Sekolah dasar

Pendahuluan

Matematika berasal melalui bahasa latin *manthenetein* ataupun *maththema* dimana artinya belajar ataupun hal dipelajari. (Isro'atun,2020) menyampaikan bahwa cara lain untuk memikirkan matematika adalah sebagai seperangkat aturan. Ketika siswa diberi tugas, mereka harus mengikuti penjelasan guru tentang aturan agar mendapatkan solusi yang tepat. Ada solusi pasti untuk setiap masalah matematika, dan tidak ada hubungan antara masalah matematika dan dunia nyata. Di dunia nyata, kita bertindak dengan cara yang berarti, tetapi dalam matematika, kita mematuhi aturan. Salah satu penelitian yang selalu menarik untuk dikemukakan adalah pembelajaran matematika di sekolah dasar/MI karena perbedaan fitur, khususnya antara sifat matematika dan sifat anak. (Ahmad Susanto,2016) mengatakan jika pembelajaran matematika yakni metode pengajaran dan pembelajaran yang dirancang instruktur untuk menumbuhkan kreativitas dan pemikiran kritis siswa serta kapasitas mereka untuk menciptakan informasi baru dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep matematika.

Pada jenjang usia SD pembelajaran matematika yakni matapelajaran diajarkan. Tujuan pengajaran matematika di sekolah dasar adalah untuk memungkinkan siswa menggunakan subjek dengan mahir. Selain itu, menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari dapat membebani pemikiran saat mempelajari subjek. Menurut Depdiknas (dalam Samidi dan Istarani, 2016) tujuan pengajaran matematika di SD yakni untuk membangun pengetahuan matematika dasar, bakat siswa yang dapat digunakan melalui kegiatan matematika, dan pembentukan sikap logis, kritis, hati-hati, kreatif, dan disiplin.

Matematika merupakan subjek yang penting seperti matematika dapat membantu orang memahami nilai-nilai penting kehidupan. Meskipun banyak orang masih berpikir bahwa matematika adalah subjek yang paling sulit untuk dipelajari, setiap orang harus dapat menyelesaikan kesulitan dalam kehidupan sehari-hari menggunakannya. (Suparlan,2020)

memaparakan untuk menumbuhkan lingkungan belajar di kelas, guru memiliki peran yang sangat strategis untuk dimainkan. Artinya, fungsi mereka sebagai guru harus diimbangi dengan tugasnya sebagai fasilitator, peserta, bahkan teman. Karena guru tidak menginspirasi siswa untuk termotivasi, banyak siswa tidak puas dan kurang antusias selama kursus matematika. Matematika adalah topik yang menantang dan membosankan ketika sumber belajar tidak digunakan dalam pengajaran matematika. Jika tantangan matematika tidak ditangani pada usia dini, mereka akhirnya akan menyebabkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Studi atau pengetahuan tentang penalaran masalah numerik dikenal sebagai matematika. Masalah ruang-waktu tercakup dalam matematika. Kegiatan yang berhubungan dengan pengajaran dan pembelajaran hanya media papan tulis yang digunakan oleh guru saat membuat rencana pembelajaran. Pemahaman abstrak siswa tentang informasi yang diajarkan kepada mereka menyulitkan mereka untuk fokus pada pembelajaran yang mereka lakukan.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada 10 Februari 2022 kepada guru kelas II SDN 17 Pekanbaru, beliau mengatakan bahwa dikelas II SDN 17 Pekanbaru rata-rata siswanya belum memahami tentang jam pada pembelajaran matematika. Siswa-siswa tersebut masih mengalami kesulitan dalam menentukan atau pun melihat jam. Hal ini mengakibatkan siswa tidak dapat menerima pembelajaran dengan baik dan guru harus mengulang-ulang pembelajaran. Solusi alternatif yang dapat diberikan untuk mengatasi permasalahan pada proses belajar mengajar adalah melalui pengembangan media jam sebagai media pembelajaran. Melalui penggunaan media papan waktu dirasa bisa membantu selama belajar matematika dengan materi cara membaca jarum jam, hal ini selaras dengan tujuan media ini dikembangkan. Dikarenakan media jam ini dibuat dengan bentuk dan penggunaan yang menyerupai jam dinding dengan memiliki jarum sebagai media untuk menunjukkan waktu, hanya saja yang membedakan ialah mesin yang ada dalam jam dinding.

Dengan menggunakan media yang inovatif serta kreatif mampu mendorong minat/keinginan siswa untuk belajar dan tidak hanya terfokus melihat buku tema saja. Hal ini dilakukan karena mengingat bahwa anak kelas rendah masih dalam tahap menyukai permainan, sehingga dengan penggunaan media yang dipilih mampu meminimalisir rasa bosan atau pun monoton dalam belajar. Hal ini terlihat pada pencapaian KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) pada proses pembelajaran yaitu sebesar 75. Hasil belajar dari 22 siswa di kelas tersebut hanya 50% saja yang mencapai KKM. Melalui penggunaan media secara langsung ini dirasa memberikan kemudahan bagi siswa selama proses pembelajaran dan memudahkan dalam melihat atau memperaktekan pembelajaran tersebut secara langsung dengan menggunakan media yang tersedia. Menurut (Asyhar,2020) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber belajar secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang mendukung dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sedangkan (Syaiful & Azwan,2020) memaparkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Kemudian media pembelajaran juga dapat digunakan untuk memberikan materi pembelajaran kepada siswa agar mudah diterima dan siswa dapat memahami pembelajaran tersebut dengan cepat. Begitu juga guru dapat dengan mudah menyampaikan materi ajarnya kepada siswa agar lebih dimengerti salah satunya pada mata pelajaran matematika.

Gagne dan Briggs (dalam Hasibun,2020) memaparkan jika media pembelajaran merupakan alat secara fisik dipakai menyampaikan isi materi pengajaran yakni, buku, tape-recorder, kaset, video kamera, film, slide, foto, gambar grafik,televise, dan komputer. Media pembelajaran bisa dipahami menjadi media digunakan didalam proses dan tujuan pembelajaran. Menurut (Rejeki et al.,2020) jika media pembelajaran fungsinya agar menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada siswa di dalam kelas pada proses belajar mengajar. Untuk mempersiapkan sekolah

kami menjadi pelopor media yang baik sekali lagi dan untuk membantu siswa menjadi lebih terlibat, terdorong, dan berpikiran luas dalam pemahaman mereka tentang matematika, jam media harus dikembangkan.

Metode

Penelitian dan pengembangan, atau R&D (*Research & Development*), adalah apa yang dilakukan penelitian ini (Sukmadinata,2010) menyatakan jika proses menciptakan produk baru atau melakukan perbaikan pada yang sudah ada dikenal sebagai penelitian dan pengembangan (R&D), dan dapat diukur dengan kualitas produk atau penggunaan yang dimaksudkan. Barang yang dibuat mungkin perangkat lunak, seperti program pengolahan data, model pendidikan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain, atau perangkat keras, seperti buku, alat bantu belajar, atau modul. Model yang digunakan didalam penelitian ini yakni ADDIE terdiri akan beberapa tahapan diantara nya yakni analisis (*analysis*), desain(*design*), pengembangan (*development*). Ketiga tahapan tersebut yang akan digunakan peneliti dalam mengembangkan penelitian (Sugiyono,2019).

Berikut penjelasan tahap pengembangan ADDIE di kembangkan Dick and Carry yakni :

1. Tahap Analisis (*analyze*)

Selama fase analisis kebutuhan, kemampuan dunia nyata yang perlu diperoleh peneliti diidentifikasi dengan mendefinisikan tujuan pembelajaran, standar kompetensi, dan kompetensi dasar. Peneliti menemukan permasalahan pada proses belajar mengajar di kelas selama kajian tema 8 subtema 1 pembelajaran 1 di kelas 2 selama analisis kebutuhan di SDN 17 Pekanbaru. Kerugian yang saya ambil dari pendidikan ini adalah bahwa tidak ada media aktual yang tersedia bagi siswa untuk digunakan. Akibatnya, alih-alih mencoba untuk benar-benar menggunakan alat yang disebut media, anak-anak hanya dapat membayangkan statistik.

2. Desain (*design*)

Peneliti membuat materi pembelajaran selama fase desain dengan mempertimbangkan kebutuhan siswa. Para peneliti sedang menyiapkan alat pengajaran yang disebut *Time Clock* di sini. Media ini didesain berbentuk bunga matahari yang memiliki satuan waktu. Media jam waktu ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran matematika di kelas 2 yaitu mengenal perhitungan jam.

3. Pengembangan (*development*)

Untuk membuat materi pembelajaran yang memenuhi kebutuhan siswa dan menarik minat mereka untuk berpartisipasi dalam kegiatan belajar mengajar, sejumlah faktor akan dipertimbangkan. Peneliti akan membuat materi pendidikan di sini. Peneliti akan membuat jam waktu berdasarkan sumber daya, peralatan, dan konsep yang tersedia yang telah mereka siapkan. Pada titik ini, media akan menjalani validasi oleh spesialis media dan materi untuk menentukan apakah output jadi cocok untuk digunakan dalam proses pendidikan atau tidak.

Didalam proses penelitian tentulah memerlukan instrument agar memudahkan proses penelitian yang berelansung. Pada penelitan ini peneliti menggunakan instrument yaitu angket validasi ahli materi, serta angket validasi ahli desain dan beberapa bukti dalam bentuk dokumentasi berupa foto atau gambar. Uji kelayakan media pembelajaran ini berasal dari skor lembar validasi ahli materi serta media memakai skala likert. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut :

- a) Skor jawaban yang diberikan berupa Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup (3), Kurang Setuju (2), Sangat Kurang Setuju (1).

- b) Memberikan skor pada setiap jawaban
- c) Menjumlahkan total seluruh skor terhadap indicator yang diberikan validator.
- d) Medapatkan nilai validitas dengan rumus :

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

Menurut Sudjono (dalam Kusjuriansah & Yulianto, 2019)

Penjelasan:

P = Persentase Skor

f = Perolehan Skor

n = Skor Maksimal

- e) Dari nilai presentase kalayakan yang didapat, kemudian peneliti menentukan kriteria kevalidan media pembelajaran.

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Kriteria	Skala Persentase
Tidak Valid	0%-20%
Kurang Valid	21%-40%
Cukup Valid	41%-60%
Valid	61%-80%
Sangat Valid	81%-100%

Ridwan (dalam Purnawati & Mustika, 2021)

Hasil

Sumber belajar yang dibuat untuk penelitian ini adalah sumber daya visual tiga dimensi yang dikenal sebagai sumber jam waktu. Materi ini berkaitan dengan permainan dan dikategorikan sebagai media tiga dimensi. Terbuat dari kayu dan berbentuk seperti jam dinding, jam media ini berwarna-warni untuk menarik pupil. Metode ADDIE peneliti pakai didalam prosedur pengembangan media Jam menjadi media pembelajaran untuk materi matematika mengenal satuan waktu. Analisis adalah langkah pertama yang diselesaikan. Analisis dilakukan dalam dua tahap: analisis kebutuhan dan analisis kinerja. Tujuan dari analisis kinerja adalah untuk memahami dan memahami isu-isu yang muncul di bidang pendidikan. Fase desain datang berikutnya. Desain diperlukan pada tahap ini untuk membuat media dan alat pendidikan. Memilih judul media, tema, latar belakang, dan gambar adalah keputusan desain penting yang harus dibuat. Pengembangan adalah fase terakhir. Bentuk, isi, dan penggunaan media semuanya mencerminkan perkembangan yang telah dilakukan untuk tujuan pendidikan. Selanjutnya setelah melewati 3 fase di atas, produk yang dihasilkan akan diuji kevalidannya melalui beberapa validator yakni validator ahli materi serta ahli media. Berikut hasil dan pemaparannya :

Tabel. 2 Hasil validasi ahli materi

Hasil penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
Validasi 1	30	60%	Cukup valid
Validasi 2	45	90%	Sangat valid

Tabel. 3 Hasil validasi ahli desain

Hasil penilaian	Skor	Persentase	Kriteria
Validasi 1	46	92%	Sangat valid
Validasi 2	48	96%	Sangat valid

Berdasarkan hasil oleh ahli pada validasi pertama dengan persentase ahli materi 60% dengan kriteria cukup valid meskipun demikian, beberapa bagian media masih perlu diperbarui untuk menerima peringkat yang lebih tinggi. Perbaikan media didasarkan komentar ahli materi yakni

media yang dihasilkan harus disesuaikan dengan kesesuaian materi, visualisasi dibuatkan lebih menarik, materi diuraikan secara lebih terperinci, soal evaluasi harus dipersiapkan. Selanjutnya setelah dilakukan perbaikan terhadap produk yang dihasilkan peneliti menambahkan beberapa elemen sesuai dengan arahan dari ahli materi. Dimana peneliti menambahkan materi mengenal satuan yang lebih rinci seperti menuliskan perbedaan jarum panjang dan pendek dan mengenalkan satuan mulai dari detik, menit hingga jam. Setelah produk direvisi kemudian dilakukan uji validitas kembali peneliti mendapatkan persentase sebesar 90% sehingga bisa disimpulkan jika media jam yang dihasilkan mendapat kriteria “sangat valid” dan dapat dipakai pada proses pembelajaran.

Selanjutnya validasi yang dilakukan kepada ahli desain untuk menguji apakah media yang dihasilkan sudah sesuai dengan kriteria siswa di sekolah dasar. Berdasarkan uji validitas yang pertama didapatkan hasil yang sudah baik yaitu persentase yang mencapai 92%. Hal ini terlihat pada lembar validasi yang menyatakan bahwa media yang dihasilkan sudah mendapatkan kategori “sangat valid” namun ada beberapa bagian yang harus diperbaiki seperti : penggunaan kertas dan papan, membedakan Panjang antara jarum panjang dan pendek agar tidak membingungkan siswa, dan buat contoh penerapan satuan waktu dalam kehidupan. Selanjutnya setelah dilakukan perbaikan terhadap produk yang dihasilkan peneliti menambahkan beberapa elemen sesuai dengan arahan dari ahli kemudian dilakukan uji validitas kembali peneliti mendapatkan persentase sebesar 96% sehingga bisa disimpulkan jika media jam yang dihasilkan mendapat kriteria “sangat valid” dan dapat dipakai pada proses pembelajaran.

Gambar 1 Media jam sebelum revisi



Gambar 2 Media jam sesudah revisi



Pembahasan

Dalam proses pengembangan media jam diuraikan melalui beberapa tahapan yaitu pada tahap pertama dijalankan yakni analisis. Analisis dilakukan dalam dua tahap: analisis kebutuhan dan analisis kinerja. Tujuan dari analisis kinerja adalah untuk memahami dan memahami isu-isu yang muncul di bidang pendidikan. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan selama proses pembelajaran kelas II di SDN 17 Pekanbaru, instruktur berkonsentrasi pada isi buku, dan siswa yang berdesakan di kelas tampaknya tidak terlalu peduli karena mereka pikir sumber belajar

kurang menarik. Langkah analisis kebutuhan datang berikutnya, dan tujuannya adalah untuk menentukan apa yang akan dicapai dalam pembuatan materi instruksional. Menurut temuan wawancara guru, ketika mengajar, instruktur menggunakan media jam dinding di kelas, tetapi media yang mereka gunakan lebih kecil dan kurang menarik. Media yang kurang menarik akan dengan cepat membuat siswa bosan saat mereka mengikuti pelajaran mereka. Minat atau keinginan siswa untuk belajar dapat terusik dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Arsyad, 2010).

Desain adalah fase berikutnya. Selama tahap ini, desain diperlukan untuk membuat media dan alat pendidikan. Memilih judul media, tema, latar belakang, dan gambar adalah keputusan desain penting yang harus dibuat. Tahap pengembangan datang berikutnya; Materi pembelajaran dibuat dari segi bentuk, substansi, dan aplikasi. Media jam di bagian bentuk dibuat dengan bentuk tiga dimensi yang dapat digunakan untuk menerapkan gagasan satuan waktu. Warna media pembelajaran sangat menarik karena cerah dan dapat dilihat dari beberapa sudut. sesuai dengan disposisi murid di sekolah dasar kelas II. Kayu digunakan sebagai substrat di bagian material. Alasan di balik penggunaan kayu sebagai bahan adalah karena mudah didapat, tahan lama, mudah dibentuk, dan aman untuk digunakan siswa. Media disajikan dalam bagian penggunaan dengan cara yang menarik dan cocok untuk dimainkan berdasarkan atribut siswa sekolah dasar. Ada bentuk, sumber daya, dan kegunaan dalam tahap pengembangan media pembelajaran. Dengan memberikan instruktur informasi dan kemampuan yang diperlukan, tujuan utama dari tahap ini dilaksanakan untuk membantu guru dalam memenuhi tujuan pembelajarannya. Selanjutnya setelah melewati 3 fase di atas, produk yang dihasilkan akan diuji kevalidannya maka produk yang dihasilkan mendapatkan hasil validasi layak.

Melalui hasil penelitian dijalankan diketahui jika media pembelajaran jam waktu sudah layak digunakan pada proses pembelajaran khususnya pada pelajaran matematika siswa sekolah dasar kelas II materi mengenala satuan waktu. Media yang dihasilkan merupakan media tiga dimensi serta mengacu pada permainan. Jam media terbuat dari kayu dan berbentuk seperti lingkaran, sama seperti jam dinding. Mereka berwarna-warni untuk menarik perhatian anak-anak. Hasil validasi materi yang kedua mendapatkan presentase sebanyak 92 % dengan kategori "sangat valid". Selanjutnya validasi ahli desain mendia mendapatkan persentase sebesar 96% dengan kategori "sangat valid". Dari hasil itu dapat disimpulkan bila media jam waktu telah layak digunakan di proses pembelajaran. (Kustandi & Darmawan, 2020) media digunakan untuk mengajar, dan agar pembelajaran berlangsung, materi di media harus melibatkan siswa dalam tindakan praktis.

Hasil penelitian di atas sejalan dengan penelitian berjudul "Penggunaan Media Jam Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tentang Waktu pada Siswa Kelas II SD Inpres 98 Klafdalim Distrik Moisegen Kabupaten Sorong" oleh Kaminem, SD Inpres 98 Klafdalim. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengkaji dampak penggunaan media terhadap penyerapan siswa terhadap yang tidak menggunakan media. Subjek penelitian untuk penelitian ini adalah sebanyak 20 anak dari SD Inpres 98 Klafdalim, Kecamatan Moisegen, Kabupaten Sorong. Cara di mana siswa menerapkan media fisik, seperti jam aktual dan buatan, untuk memecahkan masalah dan menemukan konsep adalah ukuran kunci dari efektivitas penelitian. Ternyata anak-anak mungkin merasa waktu lebih mudah ketika mereka menggunakan media jam. Ada peningkatan 60% yang patut dicatat dalam skor kompetensi dasar KKM dalam memahami waktu.

Berdasarkan temuan dan pemaparan tersebut dapat diketahui bahwa media yang dihasilkan peneliti sudah mendapatkan persentase sebesar 92% serta 96% dalam kategori "sangat layak" dan dapat diimplementasikan pada proses pembelajaran matematika kelas II materi satuan waktu. Karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya mencakup 5 fase model ADDIE; Itu masih

perlu ditingkatkan. Untuk melakukan uji coba skala besar, disarankan agar penelitian di masa depan disempurnakan melalui penerapan lima langkah model ADDIE.

Kesimpulan

Melalui hasil pengembangan media jam waktu bisa disimpulkan jika proses pengembangan media jam waktu melalui beberapa fase dan tahapan yang terbagi menjadi 3 yaitu fase analisis kebutuhan dan kinerja, dimana pada fase ini peneliti menganalisis kebutuhan media yang akan dirancang sesuai dengan keadaan di lapangan. Selanjutnya fase desain, yaitu fase merancang produk dimana akan dihasilkan mulai penggunaan bahan, materi sampai tujuan pembuatan produk dan terakhir adalah fase pengembangan produk, dimana pada fase ini dimana dijalankan pengembangan terdapat bentuk, bahan, serta penggunaan. Sedangkan uji validitas dilakukan kepada 2 ahli yakni ahli materi serta desain. hasil validasi dijalankan peneliti sebanyak 2 kali terhadap ahli materi dan desain mendapatkan persentase berturut sebesar 92% dan 96% sehingga media yang dihasilkan mendapat kategori “sangat layak”.

References

- Ahmad, Susanto. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Arsyad Azhar. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, Rayandra. (2020). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2020). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kustandi, Cecep., dan Darmawan, Daddy. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Purnawati, Rini dan Dea Mustika. (2021). Pengembangan Media Boneka Jari Tema 5 Subtema 1 di Kelas 1SDN 193 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5 (3).
- Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 337–343.
- Safitri, S. R., Fauziah, N., & Nugroho, A. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi Melalui Media Kartu Kata Bergambar Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *JTIEE*, 2(2), 85-93. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30587/jtiee.v2i2.758>.
- Samidi dan Istarani. (2016). *Kompetensi & Profesionalisme Guru Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Matematika*, Medan: Iscom Medan.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Alphabet.)
- Sukmadinata, N.S. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Suparlan.(2020). “Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI”. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*.
- Syaiful Bahari Djamarah Dan Aswan Zain. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

---Halaman ini sengaja dikosongkan---