

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CMC (CARD MATCH CIRCLE) PADA PEMBELAJARAN IPAS PESERTA DIDIK KELAS III DI SEKOLAH DASAR NEGERI 1 SEDANG BADUNG

Ni Ketut Nisa Pratiwi¹, Ni Nyoman Mariani², Ni Nyoman Tri Wahyuni³
nisaprtw4@gmail.com¹, ninyomanmariani@uhnsugriwa.ac.id², triwahyuni@uhnsugriwa.ac.id³
Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

ABSTRAK

Kurangnya pemahaman siswa dalam menangkap pembelajaran berdampak pada hasil belajar siswa, salah satunya terjadi akibat minimnya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini memiliki dua tujuan khusus, yaitu: 1) mengidentifikasi bentuk atau prototipe pembelajaran Card Match Circle (CMC) yang efektif untuk siswa kelas III Sekolah Dasar dalam mempelajari materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPAS) dan 2) mengidentifikasi validitas dan reliabilitas prototipe media pembelajaran Card Match Circle (CMC). Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Metode pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian ini adalah menghasilkan rancangan media pembelajaran Card Match Circle (CMC), hasil validitas media duji dengan menggunakan rumus Gregory yang memperoleh hasil sebagai berikut, 1) hasil validitas ahli materi sebesar 0,78, 2) hasil validitas ahli media sebesar 1,00, 3) hasil validitas ahli instrumen sebesar 1,00 dengan masing-masing memperoleh kualifikasi validitas sangat tinggi, 4) hasil uji reliabilitas sebesar 0,90 dengan kualifikasi reliabilitas tinggi, selanjutnya tahap akhir uji coba lapangan dengan hasil yang diperoleh sebesar 86,97%. dengan kualifikasi baik.

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Pembelajaran Kooperatif, Jigsaw, IPAS.

ABSTRACT

The lack of understanding of students in capturing learning has an impact on student learning outcomes, one of which occurs due to the lack of use of learning media in the teaching and learning process. This research has two specific objectives, namely: 1) identifying an effective Card Match Circle (CMC) learning form or prototype for third grade elementary school students in studying Natural and Social Sciences (IPAS) material and 2) identifying the validity and reliability of the Card Match Circle (CMC) learning media prototype. The research carried out is research and development using the ADDIE development model. The data collection method uses a questionnaire. The results of this research were to produce a design for the Card Match Circle (CMC) learning media, the results of the validity of the duji media using the Gregory formula which obtained the following results, 1) material expert validity results of 0.78, 2) media expert validity results of 1.00, 3) instrument expert validity results of 1.00 with each obtaining very high validity qualifications, 4) reliability test results of 0.90 with high reliability qualifications, then the final stage of field testing with results obtained was 86.97%. with good qualifications.

Keywords: Learning Model, Cooperative Learning, Jigsaw, IPAS.

PENDAHULUAN

Komponen pendidikan mempunyai dampak krusial di kehidupan. Dengan lugas, pendidikan biasanya diartikan sebagai upaya individu guna menumbuhkan karakternya sesuai dengan nilai-nilai kemasyarakatan dan budaya yang dijunjungnya. Selain itu, pendidikan juga dapat dipandang sebagai inisiatif yang dikerjakan oleh individu atau kolektif guna memenuhi kedewasaan dan mendorong kualitas hidup pada tingkat mental (Pristiwanti, dkk, 2022). Pendidikan tidak hanya sebatas proses pemindahan pengetahuan individu ke yang lain, tapi juga meliputi pembentukan karakter dan moral. Dalam hal ini, tujuan pendidikan ialah guna menghasilkan individu yang tak hanya cerdas intelektual,

namun juga mendapati integritas dan etika yang tinggi. Aspek ini sangat penting mengingat tantangan globalisasi yang semakin rumit, dimana persaingan tak hanya bergantung pada kecerdasan, tapi juga pada integritas.

Pendidikan wajib mampu membina individu-individu yang tak hanya mempunyai bekal kerja namun juga mampu membagikan kontribusi bagi kemajuan bangsanya. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa pendidikan ialah suatu inisiatif yang disengaja yang mencakup tugas-tugas pengajaran, pendampingan, dan pelatihan yang bertujuan guna mendorong sumber daya manusia, hingga membagikan manfaat di masa depan. Pendidikan ialah investasi jangka panjang, yang hasilnya dapat direalisasikan seiring berjalannya waktu. Pada pendidikan dasar, satu diantara mata pelajaran yang diajarkan ialah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial berperan penting dalam kemajuan teknologi dan sains, hingga sering kali IPAS dianggap sebagai dasar bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi dunia (Riski dkk, 2023). Saat ini, pemanfaatan pembelajaran dalam pengajaran IPAS masih tergolong kurang optimal, disebabkan oleh minimnya kreativitas serta inovasi guru menghasilkan pembelajaran.

Selain itu, ada kendala lain yang berkaitan dengan guru yang merasa terbebani dan kesulitan menyiapkan pembelajaran, hingga mereka cenderung memakai media yang sudah ada. Hal ini juga dipengaruhi oleh keterbatasan waktu dan banyaknya materi yang wajib diajarkan, hingga guru masih mengandalkan metode ceramah. Meskipun demikian, tidak semua siswa bisa dengan mudah mendalami materi yang disampaikan melalui metode ceramah. Oleh sebab itu, satu diantara solusi guna mengatasi kesulitan ini ialah dengan memanfaatkan pembelajaran Card Match Circle (CMC) guna materi IPAS kelas III. Penggunaan pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) semakin populer di berbagai tingkat pendidikan diharap mampu memotivasi siswa guna lebih aktif, kreatif, dan berpikir kritis. Card Match Circle (CMC) ialah satu diantara bentuk pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan dengan tujuan pendidikan. Melalui permainan ini, diharap siswa bisa mudah mendalami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menarik.

Kartu (card) ialah objek kecil, datar, tipis, berbahan kertas / plastik yang lebih tebal. Media Card Match Circle (CMC) ialah alat belajar yang bisa menciptakan lingkungan belajar lebih menarik, sebab membagikan kesempatan kepada siswa guna berpartisipasi dan mengingat informasi belajar sambil bermain (Mustikah dkk., 2023). Penggunaan kartu bergambar menjadi lebih terkesan jika disesuaikan dengan tahap perkembangan siswa di tingkat sekolah dasar, yang cenderung mendapati minat tinggi terhadap permainan. Penelitian sebelumnya menampakkan bahwa media Card Match Circle (CMC) ialah alat belajar yang valid dan praktis, sebab menggabungkan konsep belajar sambil bermain. (Yunita Benu dkk., 2022). Di SD Negeri 1 Sedang, dalam belajar IPAS, terutama materi energi, guru umumnya memakai contoh dari buku dan lingkungan sekolah. Namun, metode ini tak selalu efektif bagi semua siswa. Guna mengatasi hal ini, peneliti berinisiatif memperbarui pembelajaran Card Match Circle (CMC) di pelajaran IPAS.

Pembelajaran Card Match Circle (CMC) mendapati beberapa keunggulan. Selain bahan-bahannya yang murah dan mudah didapatkan, media ini juga mudah dipakai oleh siswa dan menarik perhatian mereka. Selain itu, model belajar yang diterapkan menjadi lebih beragam (Meida dkk., 2021). Media ini mendapati keistimewaan, dapat dipakai oleh beberapa kelompok sekaligus dan menyajikan gambar serta kalimat yang mudah dipahami siswa dalam menyampaikan materi. Desain media ini dimodifikasi dengan teknik permainan yang berbeda melalui instruksi pada spin, hingga bisa menarik minat siswa. Selain itu, media ini berbentuk dominan lingkaran, yang diharap bisa mendorong kreativitas dan ketertarikan

siswa terhadap belajar yang bermakna. Kajian ini memperbarui produk guna membagikan gambaran mengenai penggunaan pembelajaran Card Match Circle (CMC).

Harapan utama media ini ialah agar siswa tak hanya sekadar menghafal materi, tapi juga bisa mengaitkan informasi dengan cara yang lebih komprehensif dan bermakna. Dengan adanya Card Match Circle (CMC), diharap proses belajar akan menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya akan mendorong pemahaman dan motivasi siswa dalam mempelajari berbagai topik. Selain itu, diharap media ini bisa dimanfaatkan oleh guru sebagai alat bantu yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik, baik di dalam kelas. Oleh sebab itu peneliti tertarik memperbarui pembelajaran Card Match Circle (CMC) dalam belajar IPAS siswa kelas III di Sekolah Dasar Negeri 1 Sedang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Sedang yang berlokasi di Jl. Kamboja, Br. Sigaran, Desa Sedang, Kec. Abiansemai, Kabupaten Badung, Bali. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yang mengembangkan media pembelajaran Card Match Circle (CMC) untuk mengoptimalkan semangat belajar siswa kelas III SD Negeri 1 Sedang. Studi ini memakai model ADDIE. Model ini terdiri dari lima tahap, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. ADDIE adalah model yang menekankan interaksi antara komponen-komponen yang berbeda pada setiap fase, sehingga menciptakan hubungan yang saling terkait. (Rayanto & Sugianti, 2020). Pada penelitian pengembangan, uji coba produk dikerjakan dengan mengerjakan review terhadap pembelajaran Card Match Circle (CMC) dalam materi pengenalan energi siswa kelas III. Guna mengidentifikasi tingkat kevalidan dan kelayakan pembelajaran Card Match Circle (CMC) yang dikembangkan maka dikerjakan review oleh ahli media dan ahli materi. Review juga dikerjakan oleh siswa dan guru kelas III guna mendapatkan saran dan masukan terkait pembelajaran yang dikembangkan.

Dalam kajian ini, ada dua jenis data yang dipakai. Uji coba produk bertujuan guna menghimpun data yang akan dipakai sebagai landasan dalam mengerjakan revisi dan peningkatan terhadap produk yang tengah dikembangkan. Data ini didapat melalui skala dan lembar penilaian atau respon yang dipakai sebagai instrumen pengumpul data. Jenis data yang didapat meliputi data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif didapat dari wawancara dengan guru kelas mengenai karakteristik siswa, materi pelajaran, serta media yang biasa dipakai dalam belajar IPAS. Sementara itu, data kuantitatif didapat dari skor penilaian kelayakan media Card Match Circle (CMC) yang diberikan oleh para ahli media dan pengguna.

Dalam kajian ini, pengumpulan data dikerjakan dengan memakai instrumen berupa lembar penilaian media Card Match Circle (CMC). Validitas instrumen ini dinilai oleh ahli melalui expert judgement. Lembar penilaian dipakai sebagai instrumen penelitian guna menghimpun data tentang seberapa layak pembelajaran Card Match Circle (CMC) guna dikembangkan. Kajian ini memakai instrumen analisis kebutuhan berupa angket kebutuhan pendidik dan angket kebutuhan peserta didik yang bertujuan guna mengidentifikasi perkembangan pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pendidik dan kebutuhan peserta didik. Angket kebutuhan yang dipakai berupa angket validasi ahli materi, ahli media, angket kebutuhan pendidik dan peserta didik.

Teknik validasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli materi, validasi ahli media, validasi ahli instrumen, dan angket tanggapan respon peserta didik. Validasi ahli media, ahli materi, dan ahli instrumen dilakukan oleh dosen Universitas

Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar dan wali kelas III SD Negeri 1 Sedang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif dengan skala 4 untuk mengetahui kualitas produk.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji coba lapangan dilaksanakan setelah produk yang diujikan oleh para ahli, uji coba kelompok kecil dan memenuhi kriteria yang sesuai. Uji coba lapangan dilakukan oleh 21 orang peserta didik kelas III SD Negeri 1 Sedang. Berdasarkan hasil uji coba lapangan maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian media pembelajaran permainan *Card Match Circle* (CMC), berikut:

$$\text{Persentase} : \frac{\sum(\text{Jawaban} \times \text{bobot tiap pilihan})}{n \times \text{bobot tertinggi}} \times 100\%$$

n x bobot tertinggi

$$\text{Persentase subjek 1} : \frac{102}{120} \times 100\% = 85\%$$

$$\text{Persentase subjek 2} : \frac{96}{120} \times 100\% = 80\%$$

$$\text{Persentase subjek 3} : \frac{102}{120} \times 100\% = 85\%$$

$$\text{Persentase subjek 4} : \frac{90}{120} \times 100\% = 75\%$$

Keterangan

Σ = jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan setiap responden

N = jumlah seluruh item (skor ideal)

Selanjutnya dalam menghitung persentase keseluruhan subjek digunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = F : N = 2.609,2 : 30 = 86,97\%$$

Keterangan : F = Jumlah persentase keseluruhan subjek

N = Banyak subjek

Hasil nilai perhitungan dari uji lapangan adalah 86,97% yang dikonversikan dalam kriteria kelayakan media berada pada kategori baik dan tidak perlu direvisi.

Berikut hasil validitas pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) menurut ahli, yaitu uji ahli materi pembelajaran, uji ahli media pembelajaran, uji instrument, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan.

Tabel 1. Hasil Validitas Pengembangan Produk

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Kualifikasi Persentase
1.	Uji Ahli Materi Pembelajaran	0,78	Tinggi
2.	Uji Ahli Media Pembelajaran	1,00	Sangat Tinggi
3.	Uji Ahli Instrumen	1,00	Sangat Tinggi
4.	Uji Lapangan	86,97%	Baik

(Sumber : Data Peneliti)

Berdasarkan tabel menunjukkan persentase hasil validitas pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) menurut subjek uji coba sebesar 0,78, 1,00, 1,00, 98,28%, 86,97%. Berikut penjelasan mengenai hasil uji validitas pengembangan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) dapat diuraikan, sebagai berikut:

1. Hasil Uji Validitas Ahli Materi Pembelajaran

Sesuai dengan hasil dari uji ahli materi pembelajaran pada Bab 4 Topik Energi Disekitar Kita dengan menggunakan uji Gregory. Hasil dari uji ahli materi pembelajaran, yaitu 0,78 yang berada pada kualifikasi tinggi.

2. Hasil Uji Validitas Ahli Media Pembelajaran

Sesuai dengan hasil dari uji ahli media pembelajaran dengan menggunakan uji Gregory. Hasil dari uji ahli materi pembelajaran, yaitu 1,00 yang berada pada kualifikasi sangat tinggi sehingga produk layak untuk diuji cobakan.

3. Hasil Uji Validitas Ahli Instrumen

Sesuai dengan hasil dari uji ahli instrument berupa angket dengan menggunakan uji Gregory. Hasil dari uji ahli instrument , yaitu 1,00 yang berada pada kualifikasi sangat tinggi sehingga instrument layak untuk diuji cobakan.

4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Sesuai dengan uji coba kelompok kecil, kemudian hasil tersebut dikonversikan pada tabel pencapaian skala 5. Hasil presentase uji coba kelompok kecil adalah 98,28% yang berada pada kualifikasi sangat baik sehingga produk tidak perlu direvisi.

5. Hasil Uji Coba Lapangan

Sesuai dengan hasil uji coba lapangan, kemudian hasil tersebut dikonversikan pada tabel Skala 5. Hasil persentase uji coba lapangan ialah 86,97% yang berada pada kualifikasi baik sehingga produk tidak perlu direvisi.

Berdasarkan hasil uji coba dan masukan dari responden (peserta didik), dilakukan beberapa revisi pada media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) untuk meningkatkan kenyamanan penggunaannya. Revisi tersebut meliputi perbaikan desain kartu agar lebih menarik, penyesuaian ukuran tulisan, serta penyempurnaan materi yang disajikan pada kartu materi agar sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik. Dengan revisi ini, diharapkan media pembelajaran *Card Match Circle* (CMC) dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif.

KESIMPULAN

Simpulan dari penelitian pengembangan media pembelajaran permainan Card Match Circle (CMC) pada BAB 4 Topik Energi Disekitar Kita muatan IPAS kelas III SD Negeri 1 Sedang Tahun Pelajaran 2025, yaitu :

1. Rancangan bangun media pembelajaran permainan Card Match Circle (CMC) menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation) yang meliputi tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Media pembelajaran Card Match Circle (CMC) sangat efektif digunakan, yaitu dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, dilihat dari proses pembelajaran dan pengisian angket respon siswa, siswa sangat antusias dan aktif dalam proses pembelajaran.

Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa dan analisis kurikulum di SD Negeri 1 Sedang untuk mengetahui kondisi proses pembelajaran.

Tahap desain peneliti mendesain produk awal media pembelajaran permainan Card Match Circle (CMC) pada BAB 4 Topik Energi Disekitar Kita. Peneliti Menyusun materi, soal,kartu poin, aturan permainan, spin serta peneliti Menyusun kisi – kisi instrument penilaian kelayakan media yang berupa angket. Pada tahap pengembangan, setelah desain media Card Match Circle (CMC) dan aturan permainan selesai kemudian desain media dicetak dengan kertas Art Paper 260gr kemudian dipotong – potong dan dikemas, kemudian peneliti membuat angket validitas produk.

Pada tahap implementasi, sebelum diterapkan penggunaan media pembelajara peneliti memberikan penjelasan materi tentang Energi Disekitar Kita, setelah itu diterapkan penggunaan media pembelajaran Card Match Circle (CMC) kepada kelas III SD Negeri 1 Sedang. Tahapan terakhir ialah evaluasi, tahap ini digunakan untuk mengetahui media pembelajaran Card Match Circle (CMC) sudah layak digunakan atau dilakukan revisi/ perbaikan. Evaluasi akan dilakukan atas saran, masukan dan komentar yang didapatkan dari angket respon ahli maupun respon siswa siswa dalam uji coba.

2. Kelayakan dari media pembelajaran Card Match Circle (CMC) didapat dari uji 2 ahli dan uji coba produk, yaitu : Uji ahli materi pembelajaran sebesar 0,78 berada pada kualifikasi tinggi, validasi produk oleh ahli media pembelajaran sebesar 1,00 yang berada pada kualifikasi sangat tinggi, serta validasi produk berupa instrument sebesar 1,00 yang berada pada kualifikasi sangat tinggi. Selanjutnya ialah uji coba kelompok kecil dengan hasil 98,28% yang berada pada kualifikasi sangat baik, selanjutnya tahap terakhir uji lapangan dengan perolehan hasil 86,97% dengan kualifikasi baik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Card Match Circle (CMC) menarik untuk peserta didik dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, D., Cahyani, I., Hakam, K. A., & Riyana, C. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar berbasis Aplikasi Android tentang Cerita Anak bermuatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 107–112. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1476>
- Amelia, D., Cahyani, I., Hakam, K. A., & Riyana, C. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar berbasis Aplikasi Android tentang Cerita Anak bermuatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(1), 107–112. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v10i1.1476>
- Dilla, W. P. (2023). Analysis of Learning Media Needs in Elementary Schools in Palangka Raya. *Sangkalemo: The Elementary School Teacher Education Journal*, 2(1), 24–29. <https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v2i1.7611>
- Dilla, W. P. (2023). Analysis of Learning Media Needs in Elementary Schools in Palangka Raya. *Sangkalemo: The Elementary School Teacher Education Journal*, 2(1), 24–29. <https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v2i1.7611>
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiyah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (n.d.). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Fadilah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, A. D., Rizki Nurzakiyah STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, K. D., Atha Kanya STAI KHEZ Muttaqien Purwakarta, N. D., & Setiawan, U. (n.d.). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran Sulis Putri Hidayat STAI DR. KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2).
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (n.d.). Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN.
- Hasan, M., Milawati, Mp., Darodjat, Mp., & DrTuti Khairani Harahap, Ma. (n.d.). Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran | i MEDIA PEMBELAJARAN.
- Inayahtur Rahma Sekolah Tinggi Agama Islam Pancawahana Bangil, F. (n.d.). MEDIA PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). In *Jurnal Studi Islam* (Vol. 14, Issue 2).
- Inayahtur Rahma Sekolah Tinggi Agama Islam Pancawahana Bangil, F. (n.d.). MEDIA

- PEMBELAJARAN (kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran bagi Anak Sekolah Dasar). In *Jurnal Studi Islam* (Vol. 14, Issue 2).
- Komalasari, N., Margunayasa, I. G., & Divayana, D. G. H. (2022). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK DIGITAL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA MATERI MATEMATIKA KELAS V SD. 6(1).
- Komalasari, N., Margunayasa, I. G., & Divayana, D. G. H. (2022). PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK DIGITAL BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) PADA MATERI MATEMATIKA KELAS V SD. 6(1).
- Manajemen, J., Aliansi, B., Slamet dan, R., & Wahyuningsih, S. (n.d.). VALIDITAS DAN RELIABILITAS TERHADAP INSTRUMEN KEPUASAN KERJA.
- Manajemen, J., Aliansi, B., Slamet dan, R., & Wahyuningsih, S. (n.d.). VALIDITAS DAN RELIABILITAS TERHADAP INSTRUMEN KEPUASAN KERJA.
- Mulyasari, R., & Doly, M. (n.d.). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BANGUN RUANG SISI DATAR DENGAN MODEL ADDIE (SEKOLAH DASAR).
- Mulyasari, R., & Doly, M. (n.d.). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BANGUN RUANG SISI DATAR DENGAN MODEL ADDIE (SEKOLAH DASAR).
- Mustikah, S., Oktavia, M., Ayurachmawati, P., & FKIP Universitas PGRI Palembang, P. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CARD MATCH CIRCLE PADA IPA KELAS V SEKOLAH DASAR.
- Mustikah, S., Oktavia, M., Ayurachmawati, P., & FKIP Universitas PGRI Palembang, P. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CARD MATCH CIRCLE PADA IPA KELAS V SEKOLAH DASAR.
- Musyarofah, A., Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, S., & Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, I. (2021). *Al-Mu'arrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal: Vol. I (Issue 1). <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/AL-MUARRIB>
- Musyarofah, A., Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, S., & Syaikh Abdurrahman Siddik Bangka Belitung, I. (2021). *Al-Mu'arrib: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab* Validitas dan Reliabilitas dalam Analisis Butir Soal: Vol. I (Issue 1). <https://jurnal.lp2msasbabel.ac.id/index.php/AL-MUARRIB>
- Nuha Sun'an, U., Isnaeni, W., & Khumaedi, M. (n.d.). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP JUJUR SISWA SMA.
- Nuha Sun'an, U., Isnaeni, W., & Khumaedi, M. (n.d.). ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN INSTRUMEN PENILAIAN SIKAP JUJUR SISWA SMA.
- Nurfadhillah, S., Fadhilatul Barokah, S., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., Yanti, A. A., & Tangerang, U. M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS 1 MI AL HIKMAH 1 SEPATAN. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurfadhillah, S., Fadhilatul Barokah, S., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., Yanti, A. A., & Tangerang, U. M. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS 1 MI AL HIKMAH 1 SEPATAN. In *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Putu Meina Ayuningsih, N. (2020). VALIDITAS ISI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN PENDIDIKAN KARAKTER. 1, 54–61. <https://doi.org/10.36294/jmp.vxix.xxx>
- Putu Meina Ayuningsih, N. (2020). VALIDITAS ISI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERORIENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING DAN PENDIDIKAN KARAKTER. 1, 54–61. <https://doi.org/10.36294/jmp.vxix.xxx>
- Qomalasari, E. N., Karlimah, K., & Respati, R. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul Materi Bilangan Pecahan di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1890–1900. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1027>
- Qomalasari, E. N., Karlimah, K., & Respati, R. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan E-Modul

- Materi Bilangan Pecahan di Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1890–1900. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1027>
- Rahmah Ichsan, J., Ayu, M., Suraji, P., Anistasya, F., Muslim, R., Miftadiro, W. A., Aini, N., & Agustin, F. (n.d.). Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-III 2021) Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian | 183 MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR.
- Rahmah Ichsan, J., Ayu, M., Suraji, P., Anistasya, F., Muslim, R., Miftadiro, W. A., Aini, N., & Agustin, F. (n.d.). Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian Ke-III (SNHRP-III 2021) Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian | 183 MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR.
- Safitri, R. L., & Kasrman, K. (2022). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Air pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8746–8753. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3939>
- Safitri, R. L., & Kasrman, K. (2022). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Air pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8746–8753. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3939>
- Stevani, N., & Widyastuti, R. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI BERFIKIR KOMPUTASIONAL KELAS X DI SMA NEGERI 2 SOLOK.
- Stevani, N., & Widyastuti, R. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI BERFIKIR KOMPUTASIONAL KELAS X DI SMA NEGERI 2 SOLOK.
- Susanti, I., & Atmini, N. D. (2022). Pengaruh Kedisiplinan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Menggunakan Metode Angket Dengan Teknik Cluster Sampling (Vol. 15, Issue 2). <http://journal.stekom.ac.id/index.php/EBisnis/page330>
- Susanti, I., & Atmini, N. D. (2022). Pengaruh Kedisiplinan Siswa Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Menggunakan Metode Angket Dengan Teknik Cluster Sampling (Vol. 15, Issue 2). <http://journal.stekom.ac.id/index.php/EBisnis/page330>
- Yunita Benu, A., Lioba Nahak, R., Citra, U., Nusa, B. /, & Timur, T. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS CARD MATCH CIRCLE DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Issue 5).
- Yunita Benu, A., Lioba Nahak, R., Citra, U., Nusa, B. /, & Timur, T. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS CARD MATCH CIRCLE DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Issue 5).
- Zahwa, F. A., Syafi'i 2, I., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. (2022). Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. 19, 1. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.
- Zahwa, F. A., Syafi'i 2, I., Tarbiyah, F., Keguruan, D., Sunan, U., Surabaya, A., & Timur, J. (2022). Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi PEMILIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI INFORMASI. 19, 1. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>.