PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS PERMULAAN MELALUI MEDIA PANCALIS KELAS 1 SDN 2 HADIPOLO

Sefi Amiqotun Fikriyyah, Vira Ayu Ningrum, Lisa Putri Wihana, Rizqi Alamsyah Permana, Yunia Filiyanda, Fatikhatun Najikhah
Universitas Muria Kudus

202033001@std.umk.ac.id , 202033002@std.umk.ac.id , 202033010@std.umk.ac.id , 202033016@std.umk.ac.id , 202033023@std.umk.ac.id , fatikhatun.najikhah@umk.ac.id

ABSTRAK

Kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa kelas I SDN 2 Hadipolo pada mata pelajaran Bahasa Indonesia tergolong rendah dibuktikan dengan nilai UAS siswa kurang dari KKM. Salah satu penyebab kemampuan membaca dan menulis siswa rendah adalah proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional. Selain itu, pembelajaran hanya berpusat kepada guru yang membuat siswa menjadi pasif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas 1 SDN 2 Hadipolo melalui penggunaan media pembelajaran dengan metode penelitian Research and Development (R&D). Metode R&D digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran Pancalis yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas 1 SDN 2 Hadipolo. Variabel yang menjadi sasaran perubahan dalam penelitian R&D (Research and Development) ini adalah meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa kelas 1 SD. Penelitian R&D (Research and Development) ini dilaksanakan beberapa tahapan dengan jumlah siswa 10 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Pancalis telah memenuhi kriteria layak 95% dari ahli media. Sedangkan dari respon siswa kelas 1 menunjukkan bahwa media pembelajaran Pancalis sangat layak digunakan dengan persentase 98,3%. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test memperoleh hasil bahwa terjadi peningkatan pada nilai post-test siswa, dan diperoleh dengan kategori tinggi sebanyak 6 siswa, kategori sedang sebanyak 3 siswa, dan kategori rendah sebanyak 1 siswa, maka dapat dinyatakan bahwa hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran Pancalis yang diterapkan pada siswa kelas 1 SDN 2 Hadipolo. Sehingga siswa menunjukkan minat yang tinggi dan keterlibatan aktif pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia.

Kata kunci: Penelitian, R&D, Membaca, Menulis, Pancalis

PENDAHULUAN

Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa. Membaca juga merupakan sebuah kebutuhan bagi kita. Membaca mempunyai arti menjadikan siswa literat terhadap suatu konteks. Menurut (Ali, 2021), “Membaca yakni penyebutan kata-kata serta perolehan arti dari barang cetakan. Tindakan itu mengaitkan analisa, serta pengorganisasian berbagai keterampilan yang kompleks. Terhitung di dalamnya pelajaran, filsafat, estimasi, perpadanan, pembelahan permasalahan, yang berarti mengundang kejelasan data buat pembaca”.

Membaca merupakan aktivitas yang rumit dan unik. Seseorang tidak mampu membaca tanpa mempelajarinya. Hal ini dapat terjadi pada siswa sekolah dasar yang baru mengetahui huruf. Kasus yang dilalui siswa sekolah dasar dalam membaca yaitu siswa yang mengalami kesulitan, baik yang bertepatan dengan huruf dan kata, maupun ketidakmampuan siswa dalam memahami isi teks.

Pada kelas rendah penyebutan untuk pembelajaran membaca bisa disebut dengan membaca permulaan. Sedangkan pada kelas tinggi pembelajaran membaca disebut dengan membaca lanjut.

Menulis adalah suatu kegiatan yang melibatkan gerakan jari, lengan, tangan, serta mata secara integrasi (Hadyanti, 2022). Dalam pembelajaran menulis permulaan, siswa dilatih untuk menguasai motorik menulis halus. Siswa yang baru belajar menulis, motorik menulisnya akan kasar. Hal tersebut dibuktikan dengan bentuk huruf maupun tulisan siswa yang kurang bagus hasilnya.

Pembelajaran membaca dan menulis permulaan pada kelas 1 SDN 2 Hadipolo Kecamatan Jekulo Kabupaten Kudus belum mengoptimalkan media pembelajaran yang ada di sekolah. Proses pembelajaran yang digunakan yaitu media konvensional dengan menggunakan papan tulis dan pembelajaran hanya berpusat kepada guru. Hal tersebut menyebabkan kemampuan membaca permulaan siswa menjadi rendah.

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk merangsang pikiran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media pembelajaran penting dalam meningkatkan proses pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media bisa meningkatkan hasil belajar. Pernyataan tersebut diperkuat bahwa penggunaan media bertujuan untuk memancing siswa untuk lebih aktif, efektif, serta interaktif. (Ferdiansyah; & Ambiyar;, 2020) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses belajar mengajar serta berfungsi sebagai memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik. Hal ini berkaitan dengan kemampuan siswa dalam mendalami ilmu membaca dan menulis terutama pada mata pelajaran Bahasa

Indonesia.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran membaca dan menulis permulaan di kelas 1 SDN 2 Hadipolo dengan menggunakan media Pancalis. Media Pancalis adalah suatu alat peraga yang menggambarkan tentang permulaaan membaca dan menulis pada gambar yang telah disediakan. Melalui media ini siswa dapat menuliskan serta membaca gambar yang telah dipilih.

Penggunaan media Pancalis dapat membantu dalam pembelajaran membaca dan menulis permulaan bagi siswa kelas 1 SDN 2 Hadipolo. Penggunaan media pembelajaran Pancalis merupakan hal yang mutlak diperlukan untuk siswa kelas 1 SD yang pada umumnya baru berusia enam tahun masih berada pada taraf berfikir konkret. Siswa kelas 1 SD mudah mengenali hal-hal yang bersifat nyata.

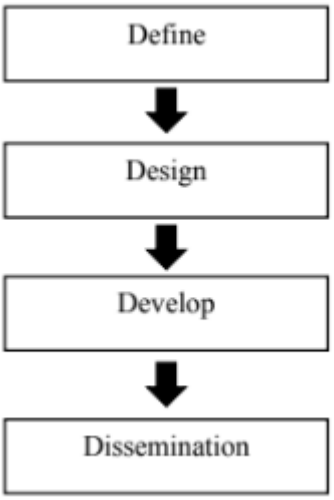
Berdasarkan teori dan kerangka pemikiran diatas, maka peneliti dapat merumuskan hipotesis tindakan atau dugaan sementara sebagai berikut: Melalui penggunaan media Pancalis dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (membaca dan menulis permulaan) dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa kelas 1 SDN 2 Hadipolo Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan ialah Penelitian R&D (*Research and Development*). Penelitian R&D (*Research and Development*) ialah metode penelitian yang dilakukan untuk menghasilkan produk serta menguji keefektifan produk (Satrio & Rini, 2022). Model rancangan yang dikembangkan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah model 4D. Model 4D tersebut adalah:

Volume 2 Nomor 1 2023
ISSN : 2988-3091



Pertama, *Define* (Mendefinisikan) merupakan tahapan yang melibatkan identifikasi masalah yang akan diselesaikan atau dipenuhi melalui penelitian dan pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi untuk mengetahui kemampuan membaca dan menulis permulaan yang masih rendah pada siswa kelas 1. Dengan adanya observasi ini peneliti mampu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan pada siswa kelas 1.

Kedua, *Design* (Merancang) merupakan tahapan peneliti untuk merancang rencana atau strategi untuk mencapai tujuan penelitian. Sehingga pada tahap ini peneliti mampu mengetahui tingkat pemahaman siswa dalam hal membaca dan menulis permulaan pada siswa kelas 1 SDN 2 Hadipolo. Oleh karena itu, peneliti mampu memberikan solusi mengenai masalah yang ada pada siswa kelas 1 SDN 2 Hadipolo dengan membuat media pembelajaran berupa "Pancalis", dengan adanya media pembelajaran tersebut peneliti mengharapkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa kelas 1 melalui alat ukur berupa *pretest* dan *posttest.*

Ketiga, *Develop* (Mengembangkan) merupakan tahapan yang melibatkan implementasi rencana yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini peneliti mengembangkan rancangan atau produk yang berupa media pembelajaran "Pancalis". Pada media Pancalis, mampu melatih siswa untuk membaca dan menulis permulaan dengan media gambar yang telah disediakan dalam alat peraga

tersebut. Media gambar pada alat peraga ini diambil dalam lingkungan di sekitar kita. Contohnya seperti, meja, kursi, pintu, buku, dan lain sebagainya. Selain mengembambangkan media pembelajaran tersebut, peneliti juga menggunakan metode eksperimen *one group pretest-posttest design* untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas 1 SDN 2 Hadipolo dengan memberikan soal evaluasi berupa *pretest* dan *posttest.* Sehingga dengan adanya media pembelajaran berupa "Pancalis" dan alat ukur *pretest* dan *postest* tersebut peneliti dapat mengetahui perbedaan hasil belajar membaca dan menulis permulaan siswa kelas 1 di SDN 2 Hadipolo dengan hipotesis sebagai berikut:

H0 : Tidak ada perbedaan hasil belajar dengan media Pancalis pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas 1 SD N Hadipolo

Ha : Ada perbedaan hasil belajar dengan media Pancalis pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas 1 SD N Hadipolo

Keempat, *Dissemination* (Penyebarluasan) merupakan tahap penyebarluasan media pembelajaran yang telah diproduksi (Arkadiantika et al., 2020). Media pembelajaran yang telah dikembangkan harus disosialisasikan serta disebarluaskan kepada khalayak luas. Pada tahap ini peneliti menyebarluaskan media dengan mempublikasikan media Pancalis ke siswa kelas 1 SDN 2 Hadipolo.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Tempat penelitian dilakukan di SDN 2 Hadipolo, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN 2 Hadipolo, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus. Jumlah subjek yaitu sebanyak 10 siswa.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperoleh dalam pengembangan alat permainan edukatif berupa data kuantitatif untuk menentukan kelayakan sebuah produk. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah metode wawancara, observasi dan angket. Data

kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian ahli media dan subjek uji coba. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu:

a) Wawancara

Wawancara ialah bentuk pengumpulan data yang paling sering digunakan dalam penelitian (Rachmawati, 2007). Metode wawancara dilakukan saat penelitian pendahuluan untuk mengumpulkan informasi berkaitan dengan pembelajaran yang ada di SDN 2 Hadipolo, Kecamatan Jekulo, Kabupaten Kudus. Wawancara dilakukan kepada guru untuk mendapatkan informasi yang berkaitan dengan permasalahan dalam pembelajaran di kelas.

b) Observasi

Observasi ialah suatu teknik pengumpulan data dengan pengamatan secara serta pencatatan secara sistematis (Khaatimah & Wibawa, 2017). Metode Observasi dilakukan saat penelitian pendahuluan dengan mengamati kegiatan pembelajaran di kelas berkaitan dengan karakteristik peserta didik.

c) Angket

Angket ialah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pernyataan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Penelitian et al., 2013). Angket digunakan sebagai alat ukur untuk menentukan kelayakan produk yang diperoleh dari hasil penilaian produk oleh ahli media dan subjek uji coba lapangan.

Peneliti juga menggunakan angket yang diterapkan pada siswa dengan menggunakan pengukuran *pretest* dan pengukuran *posttest*. *Pretest* adalah alat ukur yang digunakan untuk pengukuran variabel dependen sebelum eksperimen diberikan. *Pretest* ini dapat dilakukan dengan menggunakan alat ukur seperti kuesioner (Maluku, 2023). Sedangkan pengukuran *posttest* adalah alat ukur yang digunakan untuk pengukuran variabel dependen setelah subjek menerima eksperimen. *Posttest* dilakukan

dengan menggunakan alat ukur yang sama dengan *pretest* (Parawansa et al., 2022).

Kemudian untuk mengetahui keefektifan media dapat dilihat dari data *pretest* dan data *posttest*, dengan hipotesis sebagai berikut:

H0: tidak ada perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media Pancalis pada masa pelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Hadipolo.

Ha: ada perbedaan hasil belajar dengan menggunakan media Pancalis pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Di SDN 2 Hadipolo.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam pengembangan alat permainan edukatif menggunakan teknik analisis data kuantitatif deskriptif. Analisis data digunakan untuk menentukan kelayakan produk melalui hasil penilaian ahli media dan subjek uji coba. Data yang diperoleh peneliti dikategorikan berdasarkan konversi Sukardjo (2008: 52-53) sebagai berikut:

Skor	Rentang	Kriteria
5	$X > 4{,}08$	Sangat baik
4	$3{,}36 < X \leq 4{,}08$	Baik
3	$2{,}64 < X \leq 3{,}36$	Cukup
2	$1{,}92 < X \leq 2{,}64$	Kurang
1	$X \leq 1{,}92$	Sangat kurang

Tabel 1. Kategori Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran

Alat permainan edukatif ini dikatakan layak sebagai media pembelajaran siswa kelas I apabila hasil penilaian yang didapatkan minimal kriteria “Baik”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

A. Hasil Penelitian dan Pengumpulan Data

Penelitian dan pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data. Observasi dilakukan pada saat proses belajar mengajar dan wawancara dilakukan kepada guru kelas 1. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara ditemukan beberapa hal, yaitu:

1) Perlunya media yang sesuai dengan kondisi pembelajaran di SDN 2 Hadipolo, Kecamatan Jekulo, Kabupaten kudus.
2) Pembelajaran menggunakan modul saja sehingga pembelajaran menjadi monoton dikarenakan siswa cenderung membaca materi di modul saja.
3) Pembelajaran masih berpusat kepada guru (teacher center learning).

B. Hasil Perencanaan

Dalam tahap perancangan merupakan lanjutan dari tahapan penelitian dan pengumpulan data dalam rangka memecahkan permasalahan. Dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif Pancalis yang layak, pada tahap ini peneliti merencanakan menggunakan metodologi penelitian R&D menurut 4D *(Define, Design, Develop, Disseminate).*

C. Hasil Pengembangan Produk Awal

Hasil pengembangan produk awal ini melalui proses dan langkah- langkah sebagai berikut:

1) Merumuskan isi materi pembelajaran mengenai membaca dan menulis permulaan serta berkonsultasi dengan guru kelas.
2) Mengumpulkan alat dan bahan yang diperlukan untuk mengembangkan alat permainan edukatif Pancalis.
3) Produksi media pembelajaran atau alat peraga Pancalis ini sesuai dengan blue print yang telah dibuat dalam tahap perencanaan.
4) Evaluasi Media dilakukan dengan meminta validasi ahli. Validasi ahli dilakukan

oleh ahli media.

Validasi media dilakukan oleh dosen PBSI yang bernama Dr. Agus Darmuki, M.Pd, dengan validasi melalui 2 tahapan. Tahap I mendapatkan skor 90 dengan persentase 92,3% serta rata-rata 4,6 termasuk ke dalam kategori "sangat baik". Validator memberikan saran untuk merevisi antara lain: a) huruf pada Pancalis dibuat agak besar agar siswa dapat melihat dengan jelas hurufnya. Tahap II mendapatkan jumlah skor 95 dengan presentasi skor 95% dan rata-rata 4,8 termasuk kategori "sangat baik". Validator ahli materi menyatakan bahwa alat permainan edukatif Pancalis layak dan baik untuk di uji coba tanpa revisi.

D. Hasil uji coba pelaksanaan

Uji coba lapangan melibatkan 10 siswa kelas 1 SDN 2 Hadipolo. Hasil uji coba pelaksanaan melalui *posttest* dan *pretest* di lapangan memperoleh jumlah rata-rata *pretest* 91,90 dan *posttest* 100.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	nilai sebelum threatment	91,90	10	8,117	2,567
	nilai sesudah threatment	100,00	10	,000	,000

Tabel 2. Hasil *pretest* dan *posttest*

Dari tabel diatas didapatkan selisih *pretest-posttest* sebesar 8,1 point atau 8,81%. Kemudian penelitian ini dapat dikatakan signifikan menaikkan hasil belajar siswa dibuktikan dengan tabel dibawah ini:

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Pair 1	nilai sebelum threatment - nilai sesudah threatment	-8,100	8,117	2,567	-13,906	-2,294	-3,156	9	,012

Tabel 3. Hasil signifikansi

Dari tabel diatas didapatkan nilai sig.(2-tailed) sebesar 0,012 < 0,05 maka H0

ditolak dan Ha diterima yang berbunyi “Ada perbedaan hasil belajar dengan media Pancalis pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas 1 SD N Hadipolo”. Sehingga dapat disimpulkan alat permainan edukatif Pancalis signifikan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa indonesia di kelas 1 SD N 2 Hadipolo.

E. Diseminasi Produk

Media Pancalis yang telah dikembangkan dan diuji cobakan harus disosialisasikan serta disebarluaskan kepada khalayak luas. Pada tahap ini peneliti menyebarluaskan media dengan mempublikasikan media Pancalis ke siswa kelas 1 SDN 2 Hadipolo dan di sosial media instagram.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengumpulan data perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran yang digunakan sebagai sumber belajar siswa kelas 1 SDN 2 Hadipolo. Melalui alat permainan edukatif yang dikembangkan, diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan siswa kelas 1 SDN 2 Hadipolo.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran Pancalis, ada beberapa aspek yang dinilai untuk mengetahui tingkat kelayakan media Pancalis diantaranya yaitu:

1) Materi

Materi yang ada di dalam media alat permainan edukatif Pancalis
dibuat sesuai dengan RPP dan Silabus yang dipakai dalam pembelajaran sehingga kebenaran isi materi pada media dapat dipertanggungjawabkan. Dalam pengembangan sebuah media pembelajaran, isi materi telah benar- benar teruji validitas atau kebenarannya.

2) Penyajian Materi

Materi dalam media Pancalis ditampilkan secara menarik supaya siswa yang menggunakan media tersebut tidak jenuh. Dalam media Pancalis ini materi disajikan dengan bahasa yang komunikatif, simple dan mudah untuk dipahami dan didukung dengan gambar dan warna yang menarik supaya siswa tidak mudah

bosan.

3) Fisik

Dari segi fisik media Pancalis sudah memenuhi ciri-ciri peralatan bermain dan belajar yang baik seperti, keamanan bahan, keawetan, menarik dan berukuran yang sesuai untuk siswa kelas 1. Papan permainan menggunakan bahan triplek sehingga dapat tahan lama. Selain itu, komponen permainan dibuat dengan menggunakan kertas dan dilaminating agar tidak mudah sobek. Ukuran papan alat peraga Pancalis yang besar dan pengunaan gambar serta warna yang cerah dapat menarik perhatian siswa.

4) Pemakaian

Alat permainan edukatif Pancalis dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan sehingga dapat mempermudah siswa dalam memainkannya, dan menjadikan siswa tidak merasa kesulitan serta dapat lebih berkonsentrasi untuk aktif belajar.

5) Gambar

Gambar dalam media Pancalis ini berguna untuk menyajikan secara visual materi pembelajaran sehingga materi tidak hanya disajikan melalui tulisan akan tetapi divisualisasikan lewat gambar yang konkret untuk mempermudah pemahaman siswa. Dengan gambar yang beragam dapat menarik siswa untuk bermain alat permainan edukatif Pancalis.

6) Warna

Media Pancalis disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan menggunakan warna yang *full colours* agar siswa lebih tertarik. Warna dapat mempengaruhi psikologi seseorang, artinya unsur warna sangat penting dalam pengembangan sebuah media pembelajaran.

7) Tulisan

Tulisan dalam pengembangan media Pancalis berkaitan dengan penggunaan huruf yang tepat untuk siswa. Penggunaan huruf pada media Pancalis disesuaikan dengan jenis huruf untuk siswa supaya lebih tertarik. Warna huruf dibuat kontras dengan warna background sehingga siswa lebih jelas dalam membaca dan menyusun kata-kata.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa alat permainan edukatif Pancalis yang layak digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas 1 SDN 2 Hadipolo. Kelayakan media Pancalis dapat dilihat dari hasil validasi dan uji coba sebagai berikut:

a. Hasil validasi oleh ahli media mendapatkan rata-rata skor 4,8 dengan persentase skor 95% tergolong kategori "sangat baik". Validasi meliputi aspek fisik, gambar, warna, pemakaian dan tulisan yang sesuai dengan karakteristik pengguna alat permainan edukatif atau alat peraga Pancalis.

b. Hasil Uji coba pelaksanaan yang melibatkan 10 siswa kelas 1 SDN 2 Hadipolo. Hasil uji coba pelaksanaan melalui *pretest* dan *posttest* di lapangan memperoleh jumlah rata-rata *pretest* 91,90 dan *posttest* 100. Jika jumlah skor tersebut dipresentasikan menjadi 98,3% dan dapat dikatakan alat permainan edukatif Pancalis "Layak". Dari hasil pengamatan pada uji coba Pelaksanaan, respon subjek penelitian tertarik terhadap alat permainan edukatif Pancalis.

DAFTAR PUSTAKA

Ali, M. (2021). Peningkatkan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Dengan Media Gambar Untuk Kelas 2 Pada Sdn 93 Palembang. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *4*(1), 43–51. https://doi.org/10.31851/pernik.v4i1.6796

Arkadiantika, I., Ramansyah, W., Effindi, M. A., & Dellia, P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Pada Materi Pengenalan Termination Dan Splicing Fiber Optic. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, *8*(1), 29. https://doi.org/10.24269/dpp.v0i0.2298

Ferdiansyah;, & Ambiyar; (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis E Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Matakuliah Media Pembelajaran Musik. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Seni*, *21*(1), 1–11. https://doi.org/10.24036/komposisi.v21i1.42098

Hadyanti, P. T. (2022). Problematika Pembelajaran Menulis Permulaan pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, *6*(1), 886–893. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2032

Khaatimah, H., & Wibawa, R. (2017). Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Composition Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal*

Teknologi Pendidikan, *2*(2), 76–87.

Maluku, P. (2023). *Kerangka Sementara Metode Comparative dan Pre Test-Post Test Draft Framework for Comparative and Pre-Test-Post-Test Methods (Dataset)*. 1–9.

Parawansa, K. I., SriHaryanto, & Pamungkas Stiya Mulyani. (2022). Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Mi Klesman. *Jurnal Informatikadan Teknologi Pendidikan*, *2*(2), 72–78.

Penelitian, A., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., Dasar, J. P., Keguruan, F., Ilmu, D. A. N., & Tanjungpura, U. (2013). *Media Pembelajaran Ipa Kelas Vi*.

Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: WaRachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. Jurnal Keperawatan Indonesia, 11(1), 35–40. https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184wancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, *11*(1), 35–40.

Satrio, A., & Rini, T. P. W. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamification Pengenalan Lingkungan Lahan Basah Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, *12*(4), 386. https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v12i4.39591

Sukardjo. 2008. Kumpulan Materi Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Prodi Teknologi Pembelajaran. *PPs*. UNY.