

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SMART BOARDGAME* BERBASIS *STIFIN LEARNING* DALAM MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN EFEKTIF

Lestari Ratu Ayu¹, Abdul Saman², Muhammad Akil Musi³, M. Said Zainuddin⁴

^{1,2,3,4} Universitas Negeri Makassar

Email: lratuayu@gmail.com

Abstract

This study applies research and development (R&D) with ADDIE model. The objects of this research are four students representing four characters of STIFIn concept which aim is to study the need of learning media, the learning media itself, and to find out the validity, practicality, and effectiveness of STIFIn-Learning-Concept-Based Smartboard Game learning media in creating effective learning at Nurul Ummu Kindergarten. After analyzing, the result of this study shows that the need of a smartboard game learning media obtained 3,33 score with the category of very valid, and the description of the learning media itself is in the layout model of user's guideline book. The description of the validity, practicality, and effectiveness were validated by two expert validators. In the validation of the guidebook, the researcher obtained 3,36 score with the category of very valid. The result is different from the teachers' response where 3,14 is gained with the category of valid. Another score of 3,31 is obtained in the validity of learning media evaluation with the category of very valid. In the analysis of practicality measured with teachers' response questionnaires, the researcher got 92,78% with the category of totally agree. Whereas in the analysis of effectiveness measured with the result of media evaluation by teachers, the score of 85,83% is obtained with the category of effective when applied in early childhood learning. This concludes that the need of STIFIn-Learning-Concept-Based Smartboard Game learning media is very much needed in the process of learning. In addition, the users' guidebook is considered valid, practical, and effective when applied in the early childhood learning.

Keywords : Smartboard game, STIFIn Learning concept, Effective Learning

Abstract

Penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE. focus Penelitian ini adalah 4 orang siswa mewakili dari 4 karakter sesuai konsep STIFIn.yang bertujuan untuk mengetahui gambaran kebutuhan media pembelajaran, gambaran media pembelajaran dan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran smartboard game berbasis konsep STIFIn learning dalam menciptakan pembelajaran efektif di TK Nurul Ummu. Berdasarkan analisis data hasil penelitian pengembangan mengenai gambaran kebutuhan media pembelajaran smartboard game diperoleh nilai 3,33 dalam kategori sangat valid, sementara gambaran media pembelajaran adalah rancangan buku panduan penggunaan, Adapun gambaran kevalidan dan kepraktisan dan keefektifan divalidasi oleh dua orang ahli / validator. Dalam validasi buku panduan, diperoleh nilai 3,36 dengan kriteria sangat valid. berbeda dengan hasil validasi respon guru diperoleh nilai rata-rata 3,14 dengan kategori valid, sementara validasi evaluasi pengembangan media diperoleh nilai 3,31 sesuai kriteria sangat valid. Analisis kepraktisan diukur menggunakan angket respon guru diperoleh presentase sebesar 92,78% sesuai kriteria kepraktisan dengan kategori sangat setuju, Adapun analisis keefektifan diukur menggunakan hasil evaluasi media yang dinilai oleh guru diperoleh presentase sebesar 85,83% dengan kategori sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan anak usia dini. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kebutuhan media pembelajaran smartboard game berbasis konsep STIFIn learning sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, Selain itu diperoleh buku panduan penggunaan serta dinilai valid, praktis dan efektif digunakan dalam pembelajaran anak usia dini.

Kata Kunci : Smartboard Game, Konsep STIFIn Learning, Pembelajaran efektif

1. PENDAHULUAN

Perkembangan Anak usia dini merupakan anak yang berada pada usia 0-6 tahun yaitu, usia yang sangat penting bagi perkembangan anak sehingga disebut golden age atau masa keemasan karena anak sedang berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat baik fisik maupun mental. Pada masa ini anak siap melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memahami dan menguasai lingkungannya. Pada masa ini juga disebut sebagai masa keemasan dimana anak mulai peka menerima berbagai stimulasi dan berupaya pendidikan dari lingkungannya baik disengaja maupun tidak disengaja. Pada masa peka inilah terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis sehingga anak siap merespon dan mewujudkan semua tugas-tugas perkembangan yang diharapkan muncul pada pola perilakunya sehari-hari.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan kunci dari keberhasilan pembangunan SDM sepanjang hayat. PAUD merupakan usia emas tumbuh kembang anak, dan investasi pada usia ini merupakan investasi yang paling tinggi memberikan rate of returns dibandingkan dengan investasi di seluruh periode siklus hidup lainnya.

Berdasarkan hasil observasi pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis pada 24 Januari 2022 dan saat melakukan penelitian pada tanggal 09 – 11 Mei 2023 peneliti menemukan masalah dalam proses pembelajaran peserta didik kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya, dalam hal treatment anak seharusnya dengan melihat perbedaan karakter setiap individu karena setiap anak itu unik sehingga perlakuan kepada setiap anak juga harus berbeda. terdapat siswa maupun siswi yang kurang fokus dalam proses belajar, mungkin karena minimnya permainan yang sesuai dengan karakter anak sehingga disini peran guru sangatlah penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa-siswi di TK Nurul ummu, motivasi belajar anak kurang terlihat dan anak terkesan bosan dengan model

pembelajaran yang dilakoni, serta rendahnya stimulan media yang tersedia dalam proses belajar siswa pada pendidikan anak usia dini menjadikan lingkungan sekolah belum menerapkan pembelajaran efektif. disini peran guru sangatlah penting untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. guru-guru dapat memanfaatkan program Smartboard game yang ideal menurut konsep STIFIN learning yang mampu berfungsi sebagai media pembelajaran yang melibatkan myelin otot, analisa, kreatifitas, kerjasama dan Kepekaan.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, Selain sebagai sarana pendukung juga sebagai sarana transformasi belajar dari cara konvensional tatap muka ceramah di kelas. selain itu juga dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. hal ini memungkinkan tujuan pembelajaran akhirnya akan meningkatkan mutu hasil belajar itu sendiri.

Pada tahun 2020 Handayani mengemukakan bahwa Salah satu keterampilan yang dikembangkan melalui PPG adalah dalam pengembangan media pembelajaran, yaitu merancang, menggunakan dan membuat media pembelajaran dari bahan-bahan yang ada dilingkungan sekitar.

Dengan Adanya fenomena ini peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis STIFIN yaitu Smartboard game. media Smartboard game merupakan media pembelajaran berbentuk papan pintar yang didalamnya terdapat wahana permainan sesuai karakter anak dan di harapkan setiap pemain memahami setiap aturan disepakati. hal ini karena dalam Smartboard game terdapat rambu-rambu mengenai karakter STIFIN baik Sensing, thinking, intuiting, feeling dan insting. Adapun akhir dari permainan ini mengarah kepada pembentukan minat sesuai karakter.

Untuk memenuhi ketentuan di atas penulis paparkan tentang media smartboard game dalam pembelajaran Pendidikan anak usia dini sehingga tidak ada lagi pelajaran yang membosankan dan

membuat para siswa siswi di TK Nurul Ummu bersemangat dalam proses belajar.

TK Nurul Ummu dipilih sebagai tempat penelitian, karena TK Nurul Ummu merupakan Pendidikan yang selalu menjadi pilihan masyarakat di Kelurahan Kampung Buyang Kecamatan Mariso Kota Makassar dan sekitarnya.

2. METODE PENELITIAN

Untuk Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan atau research and Development (R&D), (Sugiyono, 2013) menggunakan model ADDIE lingkup desain penelitian sangat terbatas hanya pada satu isu tentang media pembelajaran berbasis konsep STIFIN learning dalam menciptakan pembelajaran efektif di TK Nurul Ummu. Adapun tahapan pengembangan penelitian ini adalah (1) analisis, (2) desain, (3) pengembangan, (4) implementasi dan (5) evaluasi.

Berdasarkan analisis data hasil penelitian pengembangan mengenai gambaran kebutuhan media disimpulkan bahwa guru membutuhkan media yang tepat dan inovatif. Sementara gambaran media pembelajaran dimulai dari menyusun rancangan dan instrumen validasi serta rancangan buku panduan penggunaan, Adapun gambaran kevalidan dan kepraktisan dan keefektifan divalidasi oleh dua orang ahli / validator.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Kebutuhan Penggunaan Media Pembelajaran Smartboard Game Berbasis Konsep STIFIN Learning Untuk Menciptakan Pembelajaran Efektif Pada Anak Usia Dini

Adapun penelitian ini berawal dari pendefinisian untuk mengetahui gambaran kebutuhan pengembangan media pembelajaran smartboard game berbasis konsep STIFIN learning untuk menciptakan pembelajaran efektif pada anak usia dini.

Hasil rekapitulasi oleh guru dari analisis tingkat kebutuhan media pembelajaran pengembangan media pembelajaran smartboard

game berbasis konsep STIFIN learning untuk menciptakan pembelajaran efektif pada anak usia dini, dapat dilihat pada tabel instrument analisis tingkat kebutuhan pengembangan media pembelajaran smartboard game berbasis konsep STIFIN learning untuk menciptakan pembelajaran efektif pada anak usia dini di bawah ini.

Tabel 1.
Instrumen Analisis

No.	PERNYATAAN	JAWABAN
1.	Apakah Anda menggunakan media pembelajaran Smartboard game dalam proses pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran efektif anak usia dini	YA
2.	Apakah anda menggunakan media pembelajaran pembelajaran Smartboard game dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan motoric kasar dan halus anak usia dini	YA
3.	Apakah anda merasa penggunaan media pembelajaran Smartboard game berbasis konsep STIFIN learning dalam pembelajaran di kelas sudah sesuai kebutuhan	YA
4.	Apakah anda menambahkan media pembelajaran smartboard game berbasis konsep STIFIN learning dalam mengembangkan kemampuan motorik anak	YA
5.	Apakah media pembelajaran smartboard game berbasis konsep STIFIN learning cukup mendukung proses pembelajaran	YA
6.	Apakah anda pernah menggunakan buku panduan dalam penggunaan media pembelajaran smartboard game berbasis konsep STIFIN learning untuk menciptakan pembelajaran efektif anak usia dini	TIDAK

Sumber: Hasil penelitian

Gambaran Desain Pengembangan Media Pembelajaran Smartboard Game Berbasis Konsep STIFIN Learning Untuk Menciptakan Pembelajaran Efektif Pada Anak Usia Dini

Setelah melakukan analisis kebutuhan, tahap selanjutnya adalah melakukan rancangan produk pengembangan media pembelajaran smartboard game berbasis konsep STIFIN learning yaitu: 1) Menyusun rancangan pengembangan media pembelajaran smartboard game berbasis konsep STIFIN learning untuk menciptakan pembelajaran efektif anak usia dini; 2) Menyusun instrumen Penyusunan rancangan pengembangan media pembelajaran smartboard game berbasis konsep STIFIN learning untuk menciptakan pembelajaran efektif anak usia dini memiliki beberapa aspek yang telah disusun dan akan dinilai oleh 2 (dua) orang validator ahli. Rancangan pengembangan media smartboard game berbasis konsep STIFIN learning untuk menciptakan pembelajaran efektif

pada anak usia dinitdiri beberapa komponen yaitu : a) analisis kebutuhan media smartboard game berbasis konsep STIFIN learning untuk menciptakan pembelajaran efektif pada anak usia dini; b) buku panduan penggunaan pengembangan media smartboard game berbasis konsep STIFIN learning untuk menciptakan pembelajaran efektif pada anak usia dini; c) angket respon guru; d) lembar evaluasi pengembangan media smartboard game berbasis konsep STIFIN learning untuk menciptakan pembelajaran efektif pada anak usia dini; dan 3) Gambaran Kevalidan dan Kepraktisan Pengembangan Media Smartboard Game berbasis konsep STIFIN learning untuk menciptakan pembelajaran efektif pada anak usia dini. Setelah melakukan analisis rancangan, hasil

rancangan tersebut kemudian divalidasi baik validasi isi maupun validasi empiric.

Hasil Validasi Isi

Validasi ini adalah proses penilaian yang dilakukan oleh 2 (dua) orang ahli/ validator terhadap pengembangan media smartboard game berbasis konsep STIFIN learning dalam menciptakan pembelajaran efektif anak usia dini.

Hasil penilaian terhadap angket respon guru dilihat dari rata-rata tiap aspek penilaian pada analisis tingkat kebutuhan pengembangan media pembelajaran smartboard game berbasis konsep STIFIN learning untuk menciptakan pembelajaran efektif anak usia dini dapat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.

Hasil Validasi Analisis

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Keterangan
1	Aspek Petunjuk	3,5	Sangat Valid
2	Aspek Bahasa	3,5	Sangat Valid
3	Aspek Isi	3,25	Sangat Valid
Rata-rata tiap Aspek (Ai)		3,33	Sangat Valid

Sumber: Hasil Analisis Data Pengisian

Lembar Validasi oleh Ahli PAUD

Berdasarkan tabel hasil validasi analisis di atas ada 3 (aspek) penilaian yaitu aspek petunjuk, aspek Bahasa dan aspek isi. Aspek petunjuk dan Bahasa diperoleh nilai-rata-rata sebesar 3,5 (Sangat Valid), sedangkan aspek isi diperoleh nilai rata-rata sebesar 3,25 (Sangat Valid), sehingga nilai

rata-rata dari ketiga aspek diperoleh nilai sebesar 3,33 sesuai kriteria yang telah ditentukan nilai tersebut termasuk dalam kategori Sangat Valid yaitu pada rentang $4,00 > RTV \geq 3,25$. Hasil validasi terhadap buku panduan penggunaan tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.

Hasil Validasi Buku Panduan Penggunaan Pengembangan Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Keterangan
1	Komponen Buku	3,3	Sangat Valid
2	Format Buku	3,5	Sangat Valid
3	Isi Buku	3,25	Sangat Valid
3	Bahasa dan Tulisan		Sangat Valid
4	Manfaat / Kegunaan Buku	3,75	Sangat Valid
Rata-rata tiap Aspek (Ai)		3,36	Sangat Valid

Sumber: Hasil Analisis Data Pengisian

Lembar Validasi oleh Ahli PAUD

Berdasarkan hasil analisis pada tabel diatas bahwa nilai rata-rata total kevalidan buku panduan

penggunaan pengembangan media pembelajaran smartboard game berbasis konsep stin learning untuk menciptakan pembelajaran efektif anak usia dini diperoleh nilai sebesar 3,36 sesuai kriteria

yang telah ditentukan berada dalam kategori Sangat Valid yaitu pada rentang $4,00 > RTV \geq 3,25$.

Tabel 4.

Hasil Validasi Angket Respon Guru

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Keterangan
1	Aspek Petunjuk	3,25	Sangat Valid
2	Aspek Bahasa	3,17	Valid
3	Aspek yang direspon	3,0	Valid
	Rata-rata tiap Aspek (Ai)	3,14	Valid

Sumber: Hasil Analisis Data Pengisian Lembar Validasi oleh Ahli PAUD

Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas bahwa nilai rata-rata total kevalidan terhadap respon guru diperoleh nilai sebesar 3,14, sesuai kriteria yang telah ditentukan berada dalam kategori Valid yaitu pada rentang $3,25 > RTV \geq 2,25$.

b. Hasil Validasi Evaluasi Pengembangan Media pembelajaran Smartboard game berbasis

Tabel 5.

Hasil Validasi Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran Smartboard Game berbasis konsep STIFIN learning dalam menciptakan pembelajaran efektif anak usia dini

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Keterangan
1	Aspek Petunjuk	3,5	Sangat Valid
2	Aspek yang direspon	3,25	Sangat Valid
3	Aspek Bahasa	3,17	Valid
4	Rata-rata tiap Aspek (Ai)	3,31	Sangat Valid

Sumber: Hasil Analisis Data Pengisian Lembar Validasi oleh Ahli PAUD

Berdasarkan hasil analisis pada tabel diatas bahwa nilai rata-rata total kevalidan angket respon guru terkait evaluasi pengembangan media pembelajaran Smartboard game berbasis konsep STIFIN learning dalam menciptakan pembelajaran efektif anak usia dini diperoleh nilai sebesar 3,31, sesuai kriteria yang telah ditentukan berada dalam kategori Sangat Valid yaitu rentang $4,00 > RTV \geq 3,25$.

Hasil penilaian validator terhadap perangkat pembelajaran meliputi buku panduan penggunaan

a. Hasil Validasi Angket Respon Guru Hasil Penilaian terhadap angket respon guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

konsep STIFIN learning dalam menciptakan pembelajaran efektif anak usia dini.

Validasi Angket respon guru terkait evaluasi pengembangan media pembelajaran Smartboard game berbasis konsep STIFIN learning dalam menciptakan pembelajaran efektif anak usia dini dapat dilihat pada tabel berikut:

dan angket respon guru dapat dilihat pada tabel rekapitulasi di bawah ini:

Tabel 6.

Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator

No	Aspek Penilaian	Rata-rata	Keterangan
1	Analisis Tingkat Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smartboard Game</i> Berbasis Konsep STIFIN <i>Learning</i> dalam Menciptakan Pembelajaran Efektif Anak Usia Dini	3,33	Sangat Valid
2	Buku Panduan Penggunaan Pengembangan Pembelajaran <i>Smartboard Game</i> Berbasis Konsep Stifin <i>Learning</i> Dalam Menciptakan Pembelajaran Efektif Anak Usia Dini	3,36	Sangat Valid
3	Angket Respon Guru	3,14	Valid
4	Evaluasi Pengembangan Media Pembelajaran <i>Smartboard Game</i> Berbasis konsep STIFIN <i>Learning</i> dalam Menciptakan Pembelajaran Efektif Anak Usia Dini	3,31	Sangat Valid

Sumber: Hasil Analisis Data Pengisian Lembar Validasi oleh Ahli PAUD

Tingkat kepraktisan produk dari pengembangan media pembelajaran smartboard game berbasis konsep STIFIN learning dalam menciptakan pembelajaran efektif anak usia dini ini diukur menggunakan angket respon guru,

Berdasarkan hasil analisis pada tabel di atas, diperoleh hasil presentase sebesar 92,78% dengan kriteria yang telah ditetapkan dapat ditarik kesimpulan bahwa buku panduan penggunaan media pembelajaran smartboard game berbasis konsep STIFIN learning dalam menciptakan pembelajaran efektif anak usia dini masuk dalam kriteria kepraktisan dengan kategori sangat setuju.

Hasil analisis kepraktisan diperoleh dari hasil angket respon guru terhadap produk pengembangan media smartboard game berbasis konsep STIFIN learning dalam menciptakan pembelajaran efektif anak usia dini dimana 92,78% guru menyatakan sangat setuju dengan produk pengembangan media pembelajaran smartboard game berbasis konsep STIFIN learning dalam menciptakan pembelajaran efektif anak usia dini karena telah dianggap praktis digunakan pada saat pembelajaran.

Selain itu, hasil dari analisis keefektifan dari pengembangan media smartboard game berbasis konsep STIFIN learning dalam menciptakan pembelajaran efektif anak usia dini diperoleh hasil sebesar 85,83% dimana pengembangan media pembelajaran smartboard game berbasis konsep STIFIN learning sangat efektif digunakan dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis konsep STIFIN learning dalam menciptakan pembelajaran efektif di TK Nurul Ummu menunjukkan bahwa hasil validasi analisis tingkat kebutuhan pengembangan media pembelajaran smartboard game diperoleh nilai 3,33 dalam kategori sangat valid, sementara validasi buku panduan diperoleh nilai 3,36 sesuai kriteria sangat valid berbeda dengan hasil validasi respon guru diperoleh nilai rata-rata 3,14 sesuai kategori valid, sementara validasi evaluasi pengembangan media diperoleh nilai 3,31 sesuai kriteria sangat valid. Analisis kepraktisan diukur menggunakan angket respon guru diperoleh presentase sebesar 92,78% sesuai kriteria kepraktisan dengan kategori sangat setuju, Adapun analisis keefektifan diukur menggunakan hasil evaluasi media yang dinilai oleh guru diperoleh presentase sebesar 85,83% dengan kategori sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan anak usia dini.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kebutuhan media pembelajaran smartboard game berbasis konsep STIFIN learning sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, kemudian gambaran desain terdiri dari beberapa komponen (1) analisis kebutuhan (2) angket respon guru (ARG), (3) lembar evaluasi dan diperoleh buku panduan dan

media pengembangan smartboard game berbasis konsep STIFIn learning dalam menciptakan pembelajaran efektif pada anak usia dini. Hasil dari pengujian validitas oleh validator ahli menunjukkan bahwa pengembangan smartboard game berbasis konsep STIFIn learning dinilai sangat baik, uji kepraktisan pada lembar angket respon guru (ARG) dinyatakan praktis digunakan. Selain itu uji keefektifan pada lembar evaluasi pengembangan diperoleh hasil sangat efektif.

5. REFERENSI

- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Badaruzaman, Beni. (2014). *Brain Genetic Potential (Pertama)*. Bandung: PT. Mizan Pustaka.
- Correia, N., Carvalho, H., Durães, J., & Aguiar, C. (2020). Teachers' ideas about children's participation within Portuguese early childhood education settings. *Children and Youth Services Review*, 111, 104845. <https://doi.org/10.1016/j.chilyouth.2020.104845>
- Fadillah, A. (2016). Analisis minat belajar dan bakat terhadap hasil belajar pendidikan anak usia dini siswa. *Math Line: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 113–122. <https://doi.org/10.31943/mathline.v1i2.23>
- Ghozali, Imam. 2013. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gianina-Ana, M. (2013). Kindergarten Teachers' Perceptions on in-service Training and Impact on Classroom Practice. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 76, 481–485. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.04.150>
- Handayani, O. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PAUD melalui PPG. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 93-102.
- Hardianto, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis WEB (Google Sites) di Tingkat SMP Kelas VIII (Doctoral dissertation).
- Khadijah, K. (2013). *Belajar Dan Pembelajaran*.
- Kyriacou, C. (2009) *Effective Teaching in School: Theory and Practice*. Third Edition. Delta Place, Cheltenham, UK: Nelson Thornes Ltd
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perencanaan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(16), 9.
- Mahmudah, S. (2018). Media Pembelajaran Bahasa Arab. *An Nabighoh*, 20(01), 129-138.
- Masduki, L. R. (2015). Pengembangan Pendidikan Matematika Berkarakter di Sekolah Dasar Melalui Cooperative Learning "Thipas". *Aksioma*, 4 (1/ Maret).
- Nurhafizah, N. (2018). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Anak Usia Dini Menggunakan Bahan Sisa. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 2(2b), 44–53. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v2i2b.288>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagi, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran. *Yayasan Kita Menulis*.
- Panggabean, H. S., Hasanah, N. U., Ulfia, S., Hardiyanti, S. D., Astuti, P. W., Septianingsih, & Fitri, E. (2021). Upaya Guru PAI Menciptakan Suasana Pembelajaran yang Efektif. *Education & Learning*, 1(2), 6-11. Retrieved from <http://jurnal.medanresourcecenter.org/index.php/EL/article/view/52>
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005. *Standar Nasional Pendidikan*. Jakarta: Kemendikbud.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 41 tahun 2007.
- Rohani, R. (2019). *Media Pembelajaran Fakultas Ilmu tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*.
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Augmented Reality. *Jurnal IPTEK*, 20(1), 95. <https://doi.org/10.31284/j.iptek.2016.v20i1.27>

- Shoffa, S., Holisin, I., Palandi, J. F., Cacik, S., Indriyani, D., Supriyanto, E. E., ... & Kom, M. (2021). Perkembangan media pembelajaran di perguruan tinggi. *Agrapana Media*.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sitompul, S. A. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Peserta Didik Pada Materi Getaran Dan Gelombang Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Tukka.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyudi, W., Nuryani, D., & Setiawan, Y. Limantara et al., (2022). Pengembangan Media Smart Land Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Penerapan 3CM Learning Untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 12(1), 20-30.
- Widoyoko, E. P., & UMPurwerejo, P. T. O. (2016). Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Vokasi Untuk Memperkuat daya Saing Lulusan Pendidikan Kejuruan. *Artik. (Artikel Penelitian) Purwerejo UMPurwerejo*.
- Workbook STIFIN Learning, (2012). Jakarta; PT. Kubik Mitra Sukses Mulia