

ABDIMAS UNIVERSAL

<http://abdimasuniversal.uniba-bpn.ac.id/index.php/abdimasuniversal>

DOI: <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v3i1.110>

Received: 28-03-2021

Accepted: 27-04-2021

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran “Karpet Ajaib” untuk Meningkatkan Keterampilan Guru di MI Al-Islam Krasak Jepara

Harminto Mulyo^{1*}; Khalimatus Sa’diyah²; Dwi Noviyani³;
Anita Ameliya⁴; Rohmatun Nikmah⁵; Afa Maulana Hidayat⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Islam Nahdlatul Ulama’ Jepara

^{1*}minto@unisnu.ac.id

Abstrak

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra dalam pengabdian masyarakat ini adalah sulitnya menyampaikan materi memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi ke peserta didik dikarenakan belum meratanya fasilitas internet di area MI Al-Islam Krasak bangsri Jepara. Berdasarkan observasi yang pengabdian lakukan, pelaksanaan pembelajaran menjadi sulit dikontrol karena guru masih kebingungan dalam mencari alternatif media yang akan digunakan untuk menyampaikan materi ke peserta didik. Pelaksanaan pengabdian ini yaitu berbentuk pelatihan dengan tujuan untuk membekali guru dalam mengembangkan media pembelajaran alat peraga edukatif (APE) yang dapat memberikan pengalaman belajar bagi siswa. Tahapan pada pengabdian ini yaitu perencanaan, pelaksanaan pengabdian, dan diseminasi hasil karya. Dari hasil diseminasi, luaran berupa produk media pembelajaran “karpet ajaib” untuk mata pelajaran matematika dan pendidikan agama islam berhasil dikembangkan oleh peserta. Evaluasi yang pengabdian lakukan menunjukkan pemahaman dan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran meningkat sehingga diharapkan guru dapat mengembangkan media pembelajaran untuk mata pelajaran yang lain.

Kata Kunci: media pembelajaran, karpet ajaib, alat peraga edukatif, ape

Abstract

The problem which faced by partners in the devotion is the difficulty of delivering material using Information and Communication Technology to student because lack of internet in the area of MI AL-Islam Krasak bangsri Jepara. Based on the observations that have been made by the executor, the implementation of learning becomes difficult to control because the teacher is still confused on finding alternative media that will be used to convey material to students. The implementation of this devotion is in the form of training with the aim of equipping teachers in developing educational teaching aids (APE) of instructional media that can provide learning experiences for students. The stages in this devotion are planning, implementing, and disseminating of work. From the results of the dissemination, the output in the form of "Karpet Ajaib" media products for mathematics and Islamic religious education was successfully developed by the participants. The evaluations that the executor shows are the understanding and ability of the teacher in developing instructional media were increased so that it is hoped that the teacher can develop instructional media for other subjects.

Keywords: learning media, karpet ajaib, educational teaching aids, ape

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu sistem yang mengembangkan misi cukup luas berhubungan dengan perkembangan fisik, keterampilan, pikiran, perasaan, kemampuan, sosial sampai kepada masalah kepercayaan atau keimanan (El-Dairi & House, 2020). Pendidikan memegang peranan penting sebagai wahana untuk mempersiapkan siswa menghadapi dunianya dimasa depan. Seorang guru harus sanggup menciptakan suasana belajar yang nyaman serta mampu memahami sifat siswa yang berbeda dengan siswa yang lain.

Tujuan dari pembelajaran tersebut diperlukan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang baik agar mampu menghadapi perkembangan dalam berbagai aspek kehidupan. Pendidikan yang dimaksud

adalah pendidikan yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Luasnya cakupan dalam pendidikan memerlukan banyak unsur yang saling bersinergi untuk mencapai tujuan pendidikan.

Untuk mencapai tujuan tersebut, semuanya tidak lepas dari proses pembelajaran yang merupakan unsur penting dalam pendidikan tersebut. Dengan demikian, belajar yang berhasil mesti melalui berbagai macam aktivitas, baik aktivitas fisik maupun psikis. Seluruh peranan dan kemauan diarahkan supaya siswa tetap aktif dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran secara optimal. Disamping itu guru harus dapat menumbuhkan minat belajar siswa dengan berbagai cara.

Kurangnya minat belajar siswa dalam belajar tidak terlepas dari peran guru dalam penggunaan media

pada proses pembelajaran. Minat siswa dalam belajar akan baik jika didukung kreativitas guru dalam memanfaatkan media yang sesuai dengan materi pelajaran. Cara guru dalam menggunakan media juga harus sesuai dengan metode yang diterapkan. Hal tersebut disebabkan karena media yang dibuat belum tentu sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Dengan demikian guru harus lebih kreatif dalam memanfaatkan dan mengembangkan media pembelajaran yang ada. Minat belajar siswa akan terlihat jika guru dapat memanfaatkan penggunaan media, sesuai dengan penelitian yang dilakukan, bahwa media pembelajaran dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat belajar siswa (Tobamba dkk., 2019).

Kamus besar Bahasa Indonesia (1999) mengemukakan bahwa media merupakan alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan spanduk (Rasyid & Rohani, 2018). Barnes (1979) mengemukakan media pembelajaran akan sangat berperan di masa yang akan datang, tapi seperti apa kemungkinan akan terjadi, mengingat tren, praktik, dan filosofi saat ini. Untuk memahami penggunaan media di masa depan, salah satunya harus memahami lingkup perubahan sosial dan kondisi saat ini (Windyani dkk., 2018). Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran. Derek Rowntree (dalam Rohani, 1997: 7-8) memaparkan media pembelajaran berfungsi membangkitkan motivasi belajar, mengulang apa yang telah dipelajari, menyediakan stimulus belajar, mengaktifkan respon peserta didik, memberikan balikan dengan segera dan menggalakkan latihan yang serasi. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan materi kepada siswa sehingga siswa mudah memahami materi yang diajarkan (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020).

Media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran. Sebagai alat bantu pembelajaran, peran dan fungsi media pembelajaran tidak boleh diremehkan. Sebab proses pembelajaran yang berkualitas selalu menyediakan sumber belajar atau media pembelajaran yang kaya dan bervariasi. (Rusman, 2014) mendefinisikan pengertian media pembelajaran yaitu: "Suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras." Agar efektivitas pembelajaran dapat tercapai, maka diperlukan media yang mempunyai kemampuan mendorong siswa untuk melibatkan siswa dalam proses pembelajaran secara aktif. Salah satu bentuk media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi berhasil dikembangkan oleh (Elvianasti & Dharma,

2019). Media pembelajaran berbentuk *Flipbook* berupa halaman-halaman materi yang dikemas dalam sebuah file seperti buku. Kelebihan dari media ini yaitu dapat ditambahkan video kedalam buku tersebut.

Selain pemanfaatan teknologi, mengembangkan kemampuan anak dengan cara yang menyenangkan bagi anak bisa dilakukan dengan menggunakan alat permainan edukatif (APE). Alat Permainan Edukatif (APE) merupakan alat permainan untuk anak usia dini yang dapat mengoptimalkan perkembangan anak, yang dapat disesuaikan penggunaannya menurut usianya dan tingkat perkembangan anak yang bersangkutan (Baik Nilawati Astini, Nurhasanah, Ika Rachmayani, 2019). Alat Permainan Edukatif menunjuk pada benda yang difungsikan, yang dibedakan menjadi Alat Permainan dan Alat Peraga. Alat permainan merupakan fasilitas yang sudah dibuat sedemikian rupa, misalnya menjadi permainan bongkar-pasang, sehingga anak belajar dengan memainkan fasilitas tersebut. Alat peraga merupakan fasilitas belajar yang dapat mewakili fungsi atau cara kerja sesuatu, misalnya Alat Peraga Anatomi Tubuh Manusia. Sedangkan aktivitas Permainan Edukatif menunjuk pada kegiatan yang dapat dilakukan oleh anak. Misalnya kegiatan percobaan mencampur warna, kegiatan bermain peran dan sebagainya (Hasanah, 2019).

APE yang dapat digunakan dalam membantu proses belajar mengajar siswa sekolah dasar salah satunya dengan menggunakan permainan ular tangga, dimana permainan ini sudah tidak asing bagi siswa dan permainannya dapat dilakukan dengan mudah. Yumarlin dalam (Septiarti, 2015) menjelaskan bahwa permainan ular tangga adalah permainan yang ringan, sederhana, mendidik, menghibur dan sangat berinteraktif jika dimainkan bersama-sama. Permainan ular tangga pada umumnya berisi kotak-kotak yang harus dilewati pemain dengan menggerakkan bidak setelah sebelumnya memutar dadu terlebih dahulu.

Permainan ular tangga dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak dengan kesulitan dalam belajar matematika berhasil dikembangkan oleh (Nachiappan & Rahman, 2014) Melalui permainan tersebut, partisipasi penuh dari anak dapat terjamin serta menjadikan proses belajar mengajar lebih efektif dan bermakna. Sejalan dengan hasil penelitian di atas, (Saraswati & Supriyanti, 2016) menyatakan pembelajaran menggunakan media ular tangga raksasa berhasil diterapkan dengan efektif dan aman bagi anak-anak. Media tersebut juga berhasil menarik perhatian anak-anak sehingga proses pembelajaran berjalan dengan berpusat pada anak.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, media pembelajaran memanfaatkan APE layak untuk diterapkan pada materi Matematika dan Pendidikan Agama Islam (PAI) di MI Al-Islam Krasak Bangsri Jepara. Karena pada observasi yang kami lakukan, proses pembelajaran di masa pandemi covid-19 ini

sulit dilakukan dikarenakan beberapa faktor seperti: sulitnya menyampaikan materi ke anak didik memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dikarenakan belum meratanya jaringan internet di daerah ini; sulitnya pendampingan orang tua wali dikarenakan pada jam efektif sekolah orang tua juga mempunyai tanggungjawab untuk mencari nafkah; kurangnya informasi dan pengetahuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif serta dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak.

Tabel 1. Permasalahan dan Alternatif Solusi

Media Pembelajaran	Masalah	Solusi
Online	Keterjangkauan signal internet belum merata disemua daerah	Pembelajaran secara kelompok dengan <i>physical distancing</i> dan dukungan internet yang memadai
Audio Video	Kebutuhan kuota internet untuk mengunduh sangat besar	Dipindahkan secara manual dengan media penyimpanan eksternal
Alat Peraga Edukatif	Dibutuhkan kreatifitas untuk membuat media yang tidak membosankan bagi siswa	Fasilitasi pelatihan untuk membekali guru dengan media yang lebih disukai siswa

Dari gambaran permasalahan mitra tersebut di atas, pengabdian ini bertujuan untuk membekali guru dalam mengembangkan media pembelajaran “karpet ajaib”, yaitu suatu media pembelajaran matematika dan PAI dengan memasukkan unsur-unsur permainan serta pengenalan budaya lokal melalui media visual.

2. Bahan dan Metode

Dalam pengabdian ini, tim pengabdian melaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan ini diawali dengan *brainstorming* yang kami lakukan dengan para guru di MI Al-Islam Krasak Bangsri Jepara. Dalam pertemuan ini, disepakati beberapa hal antara lain: materi dan kelas yang akan dibuat media pembelajarannya; daftar latihan atau pertanyaan yang akan digunakan dalam permainan; bahan-bahan atau *asset* yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran; luas/besaran media yang digunakan supaya tetap dapat menjaga jarak atau *physical distancing*; aturan permainan dalam pembelajaran dengan tetap menerapkan budaya lokal dan agama yaitu selalu memulai dan mengakhiri permainan dengan berdo'a.

b. Pelaksanaan

1) Desain dan Pencetakan Arena Bermain

Proses pembuatan media pembelajaran karpet ajaib didahului dengan proses desain karpet, yaitu media yang digunakan untuk arena bermain dan belajar. Media ini dibuat menggunakan perangkat lunak grafis dengan layout ukuran per kotak 30 cm yang berisi soal atau materi. Jumlah kotak ada 42, dengan matriks 7x6 sehingga luas keseluruhan media adalah 210 cm x 180 cm.

Di salah satu dari 42 kotak tersebut, dirancang 1 kotak yang berisi soal misteri. Soal ini direncanakan supaya permainan bisa lebih dinamis dengan soal yang tidak monoton. Soal misteri tersebut dibuat dalam sebuah kartu grafis disertai simbol-simbol yang menarik bagi peserta didik.

Setelah tahap desain selesai dilakukan, selanjutnya pencetakan dilakukan menggunakan media *banner* berbahan *Albatros* yang memiliki tekstur lembut dan aman untuk dimainkan oleh anak-anak.

2) Pembuatan Kotak Dadu dengan Kain *Flannel*

Bahan utama yang digunakan untuk membuat kotak dadu yaitu *dakron* yang dibungkus dengan kain *flannel*. *Dakron* sebagai isian kotak dadu bertujuan supaya kotak tersebut empuk ketika dipegang oleh siswa. Selain itu, pilihan kain *flannel* juga lembut dan nyaman ketika dibuat mainan anak-anak.

c. Diseminasi Karya

Tahap akhir dari pelaksanaan pelatihan ini yaitu diseminasi karya. Setiap guru yang telah selesai membuat karpet ajaib, kotak dadu serta kunci jawaban diminta untuk mempresentasikan dan menjelaskan setiap bagian dari media yang telah dibuat. Setelah itu, guru atau dalam hal ini peserta diminta untuk mempraktikkan penggunaan media tersebut secara bergantian dengan peserta lain.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan ini diawali dengan acara seminar pada tanggal 28 Februari 2021. Sesi pertama pada seminar ini diisi dengan pemaparan tugas pokok dan fungsi guru, kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang pendidik sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan serta pengenalan jenis-jenis media pembelajaran yang bisa dikembangkan sesuai dengan kemajuan teknologi yang ada. Pada sesi kedua, materi pemaparan teknis pembelajaran yang memberikan pengalaman belajar siswa, membuat suasana belajar yang interaktif serta bagaimana menggali kemampuan peserta didik.



Gambar 1. Pemaparan materi seminar

Pada sesi pelatihan, kegiatan dimulai dari perencanaan soal-soal dan jawaban yang akan diterapkan pada desain grafis. Soal yang berhasil dirancang dan disepakati berjumlah 40 dengan pembagian antara soal matematika dan soal Pendidikan agama islam 20:20 atau 50%:50%. Selanjutnya, tim pengabdian mulai memperkenalkan bahan-bahan yang akan digunakan untuk membuat media pembelajaran “karpet ajaib”, Teknik desain karpet menggunakan perangkat lunak desain grafis.



Gambar 2. Proses Desain Arena Bermain Karpet Ajaib

Tahapan selanjutnya, soal-soal tersebut di desain dan dimasukkan ke dalam blok kotak karpet ajaib disusun sedemikian rupa beserta pernak-pernik tambahan berupa anak tangga dan ular seperti permainan “ular tangga”. Permainan ini bisa dimainkan berpasangan (dua siswa), dimana setiap siswa secara bergantian akan melempar dadu untuk mendapatkan nilai angka dadu. Siswa akan melangkah dan berhenti sesuai dengan nilai dadu yang didapat. Setiap berhenti dikotak permainan sesuai angka dadu tersebut, siswa harus menjawab pertanyaan sesuai dengan pertanyaan yang ada di kotak yang diinjaknya. Jika siswa tersebut tidak bisa menjawab, maka tempat berdiri siswa mundur satu kotak atau berdiri dikotak sebelumnya. Jika siswa tepat berada di kotak misteri, selanjutnya kartu misteri diacak oleh guru untuk memunculkan soal yang harus dijawab siswa tersebut. Pada kartu misteri ini, dikenalkan budaya lokal Jepara yaitu tentang ketokohan, tempat wisata atau pertanyaan lain yang disesuaikan dengan materi pada kelas

tersebut. Bagi siswa yang mampu mencapai kotak paling akhir, maka akan diberikan hadiah untuk menandai permainan ini berakhir.



Gambar 3. Desain Karpet Ajaib berserta Soal

Selain media karpet tersebut, peserta juga dilatih untuk membuat kotak dadu yang digunakan untuk bermain. Kotak dadu ini dibuat menggunakan media dakron yang dibungkus dengan kain flannel. Di setiap pertemuan kain flannel, dijahit secara manual sehingga dapat membentuk kotak persegi empat. Di tengah-tengah kotak, diisi dengan bulatan-bulatan yang merepresentasikan angka 1 sampai dengan 6.



Gambar 4. Proses Pembuatan Kotak Dadu

Untuk soal misteri, guru diberi keleluasaan untuk mendefinisikan soal secara mandiri sehingga bentuk soal ini sangat beragam dan dapat disesuaikan dengan kemampuan apa yang ingin digali oleh guru mata pelajaran tersebut. Soal ini dikemas dalam sebuah media kartu yang lebih menarik dengan symbol-simbol budaya daerah dan kearifan lokal di wilayah Jepara.



Gambar 5. Kartu Soal Misteri

Hasil akhir dari media pembelajaran yang telah berhasil dibuat oleh guru selanjutnya di *diseminasikan* kepada tim pengabdian. Setelah mendapatkan validasi dari tim pengabdian, media ini selanjutnya dapat digunakan sebagai media pembelajaran matematika dan Pendidikan agama islam nantinya.



Gambar 6. Peserta Pelatihan dan Hasil Karya

Pada sesi diseminasi ini, peserta yang berjumlah 14 orang diminta untuk mengisi angket evaluasi pelatihan yang dilakukan selama 4 hari tersebut. Angket ini akan digunakan tim pengabdian untuk mengevaluasi dan sebagai bahan perencanaan pengabdian di masa yang akan datang.

Table 2. Evaluasi Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran “Karpets Ajaib”

No	Pernyataan	Cukup	Baik	Baik Sekali
Isi Materi				
1	Struktur materi dirancang dengan runtut dan baik	0%	86%	14%
2	Materi sangat relevan terutama dengan mempertimbangkan kondisi yang ada	0%	14%	86%
3	Materi sudah lengkap dan saya bisa mempraktikkan sendiri menggunakan buku petunjuk yang dibagikan tim pengabdian	0%	71%	29%
4	Berdasarkan buku petunjuk, saya dapat mengembangkan media pembelajaran sendiri untuk mata pelajaran lain	0%	71%	29%
Pemaparan				
1	Materi disampaikan dengan runtut disertai dengan contoh yang nyata	7%	79%	14%
2	Umpan balik yang diberikan pemateri sangat jelas sehingga mudah untuk dipahami	0%	7%	93%
3	Materi disampaikan dengan karakteristik peserta sebagai subjek belajar	0%	7%	93%
Praktik				
1	Pedoman dan panduan praktik telah disediakan dengan baik	0%	7%	93%
2	Fasilitator mendampingi dan mengarahkan peserta dengan baik	0%	93%	7%
3	Alokasi waktu mencukupi dalam kegiatan praktik	93%	7%	0%
4	Hasil karya divalidasi oleh tim pengabdian	0%	14%	86%

4. Kesimpulan dan Saran

Dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di MI Al-Islam Krasak Bangsri Jepara berhasil dibuat media pembelajaran “Karpets Ajaib” untuk mata pelajaran matematika dan Pendidikan agama islam dan telah dilakukan validasi oleh tim pengabdian.

Produk media pembelajaran yang berhasil dikembangkan oleh peserta membuktikan bahwa ada peningkatan keterampilan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis permainan sesuai dengan kompetensi yang diharapkan pada setiap mata pelajaran.

Dari hasil evaluasi, diketahui bahwa pelaksanaan pengabdian ini telah memberikan pengalaman baru bagi guru dan melalui buku petunjuk yang disampaikan dijadikan pedoman untuk mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.

Karena pada pelatihan ini hanya membuat media pembelajaran untuk mata pelajaran matematika dan Pendidikan agama islam, selanjutnya dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mata pelajaran lain serta penambahan atau pengenalan budaya daerah yang lebih luas lagi di dalam media tersebut.

5. Ucapan Terima Kasih

Syukur alhamdulillah kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah selesai dengan hasil ciptaan berupa media pembelajaran “karpets ajaib”.

Sebagai ungkapan rasa syukur ini, ucapan terima kasih yang tak terhingga kami haturkan kepada TIM PPKN UNISNU Jepara yang telah memfasilitasi kami dalam program kegiatan pengabdian untuk mitra Pendidikan di MI Al-Islam Krasak Bangsri Jepara.

Tak lupa juga kami ucapkan terima kasih kepada kepala sekolah beserta dewan guru dan seluruh tenaga kependidikan MI Al-Islam Krasak Bangsri Jepara yang telah mengizinkan kami untuk melaksanakan pengabdian di madrasah tersebut.

Terakhir, untuk tim pengabdian dan kelompok 4 peserta KKN angkatan X yang saling membantu dan dengan niat yang ikhlas dalam mensukseskan kegiatan pengabdian ini.

6. Daftar Rujukan

- Astini B. N., Nurhasanah, Rachmayani, Suarta, I. N. (2019). Identifikasi Pemanfaatan Alat Permainan Edukatif (APE) dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- El-Dairi, M., & House, R. J. (2020). Chapter 62 - Optic Nerve Hypoplasia. In C. A. Toth & S. S. Ong (Ed.), *Handbook of Pediatric Retinal OCT and the Eye-Brain Connection* (hal. 285–287). Elsevier.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/B978-0-323-60984-5.00062-7>
- Elvianasti, M., & Dharma, A. P. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Flipbook Bagi Guru Sma Muhammadiyah Se-Dki Jakarta. *Abdimas Universal*, 1(1), 6–10. <https://doi.org/10.36277/abdimasuniversal.v1i1.2>
- Hasanah, U. (2019). Penggunaan Alat Permainan Edukatif (APE) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro. *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 20. <https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>
- Nachiappan, A. S., & Rahman, N. A. (2014). Snake and Ladder Games in Cognition Development on Students. *Review of Arts and Humanities*, 3(2), 217–229.
- Rasyid, I., & Rohani. (2018). MANFAAT MEDIA DALAM PEMBELAJARAN. *AXIOM*, 7(1), 68–70.
- Rusman. (2014). *Model-model pembelajaran: mengembangkan profesionalisme guru* (2 ed.). Rajagrafindo Persada.
- Saraswati, M. A., & Supriyanti, N. (2016). Developing the giant speaking snake and ladders board game for the teaching of speaking to children Aged 9-11. *English Language Teaching Journal*, 5(1), 9–12.
- Septiarti, Y. (2015). *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Tema Hewan Di Lingkungan Sekitar Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Siswa Kelas II SD Negeri Sinduadi Batar*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin, K. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3(2), 372. <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>
- Windyani, T., Novita, L., & Permatasari, A. (2018). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR FOTOGRAFI PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR. *JPSD*, 4(1), 91–101.