

## Media Pembelajaran *Ritatoon* Muatan IPS Kelas V

I Nengah Suba<sup>1\*</sup>, Desak Putu Parmiti<sup>2</sup>, Ndara Tanggu Renda<sup>3</sup> 

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singara, Indonesia

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received July 13, 2022

Revised July 20, 2022

Accepted July 30, 2023

Available online August 25, 2023

#### Kata Kunci:

Media, Ritation, IPS

#### Keywords:

Media, Ritation, Social Studies



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2023 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

### ABSTRAK

Model belajar konvensional berpengaruh kepada kegiatan belajar dan keaktifan siswa. Masalah yang belum prestasi di sekolah dasar yaitu masih rendahnya belajar IPS pada siswa. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran *Ritatoon* Muatan IPS Kelas V. Jenis penelitian yaitu pengembangan dengan model ADDIE. Subjek penelitian yaitu 2 orang ahli media, 1 ahli materi, 1 ahli desain dan 1 ahli praktisi. Subjek uji coba yaitu siswa kelas V yang berjumlah 12 siswa. Metode yang digunakan mengumpulkan data yaitu kuesioner. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu lembar kuesioner. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian yaitu penilaian yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran yaitu 0,88 (sangat valid), ahli media 0,85 (sangat valid) dan ahli desain 0,94 (sangat valid). Hasil uji peorangan 1 (sangat valid) dan kelompok kecil yaitu 1 (sangat valid). Disimpulkan Media *Ritatoon* mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak digunakan. Media *Ritatoon* dapat membantu siswa belajar IPS.

### ABSTRACT

Conventional learning models affect learning activities and student activity. The problem that has not been achieved in elementary schools is that students are still low on social studies learning. The purpose of this study is to develop learning media *Ritatoon* Social Studies Class V. The type of research is the development of the ADDIE model. The research subjects were 2 media experts, 1 material expert, 1 design expert and 1 practitioner expert. The subjects of the experiment were class V students, totaling 12 students. The method used to collect data is a questionnaire. The instrument used to collect data is a questionnaire sheet. The technique used to analyze the data is descriptive qualitative and quantitative analysis. The results of the research are the assessments made by learning materials experts, namely 0.88 (very valid), media experts 0.85 (very valid) and design experts 0.94 (very valid). The result of individual test is 1 (very valid) and small group is 1 (very valid). It was concluded that *Ritatoon* Media got very good qualifications and deserved to be used. Media *Ritatoon* can help students learn social studies.

### 1. PENDAHULUAN

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang menjadikan siswa sebagai acuan maka diperlukan sebuah usaha yang dilakukan oleh guru. Usaha yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan menciptakan aktivitas belajar yang mengajak siswa terlibat penuh dalam belajar (Ermawati et al., 2021; Fitriani & Sundawa, 2016; Mahmoodi et al., 2019). Dalam pelaksanaan pembelajaran aktif diharapkan siswa menunjukkan keaktifan fisik dan non fisik dalam pembelajaran. Pembelajaran adalah kegiatan kompleks yang bertujuan membelajarkan siswa dan memiliki target untuk mencapai tujuan belajar melalui usaha sadar guru dan siswa (Brown & Hellmuth, 2022; Martens et al., 2017; Sudiarta & Sadra, 2016). Hal ini yang menyebabkan pembelajaran sangat penting karena membelajarkan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam menyampaikan materi kegiatan belajar guru dapat menggunakan beberapa perangkat belajar ataupun media sebagai sarana meningkatkan keaktifan dan membantu siswa lebih mudah memahami materi guru (Anjarsari et al., 2017; Dames et al., 2019; Rahayu & Fahmi, 2018). Pembelajaran memerlukan sebuah media yang dapat membuat siswa menjadi lebih mudah dan kreatif dalam melaksanakan kegiatan belajar (Ammade et al., 2020; Wahyuningsih et al., 2021). Perencanaan proses pembelajaran harus di desain sebaik mungkin dan berbantuan media. Selain itu juga membutuhkan modal yang sesuai dengan karakteristik sehingga materi tersampaikan penuh kepada siswa (Edriati et al., 2015;

\*Corresponding author

E-mail addresses: [Nengahsuba5@gmail.com](mailto:Nengahsuba5@gmail.com) (I Nengah Suba)

P. Wulandari et al., 2018). Model belajar adalah kerangka yang dapat melukiskan prosedur sistematis dan mengorganisasi pengalaman siswa untuk mencapai tujuan (Leonard & Nwanekezi, 2018; Sitompul, 2021). Selain itu model pembelajaran juga dapat digunakan sebagai pedoman perancang kegiatan belajar dan merencanakan aktivitas pembelajaran (Hasbullah, 2018; Muliandari, 2019; Wildawati et al., 2018).

Namun masih banyak guru yang kurang mampu mendesain perancangan yang baik. Temuan penelitian Sebelumnya menguatkan bahwa guru kurang mampu merancang desain aktivitas belajar yang menarik dan hanya berpatokan pada *teacher center* (Ogunmokun et al., 2020; Suryantari et al., 2018; Wildawati et al., 2018). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa masih banyak guru yang kurang kreatif dalam merencanakan sebuah kegiatan belajar sehingga membuat siswa bosan dalam belajar (Dewi et al., 2017; Paramita et al., 2019; Yunita & Trisiantari, 2018). Hasil observasi di sekolah dasar juga ditemukan bahwa beberapa model juga berpengaruh kepada kegiatan belajar dan keaktifan siswa. Masalah yang belum prestasi di sekolah dasar yaitu masih rendahnya belajar IPS pada siswa. Pada pembelajaran siswa hanya menghafal dan tidak memahami konsep dan arti dari materi. Hal ini membuat siswa kecenderungan pasif dan kurang memiliki keterampilan pemecahan masalah. Berdasarkan hasil wawancara juga didapatkan bahwa siswa merasa bosan dan mengakibatkan siswa terhadap materi. Masalah lainnya yaitu belum adanya perangkat pembelajaran yang menunjang sehingga kurang minatnya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu siswa juga kurang motivasi dan kurang berpengalaman dalam kegiatan belajar. Permasalahan lainnya yaitu terkait dengan proses pembelajaran IPS. model belajar belum terstruktur sehingga siswa kurang fokus dalam belajar dan minat juga berkurang.

Solusi mengatasi masalah tersebut dengan mengembangkan media berupa *Ritatoon*. Media adalah alat membantu siswa dan guru karena dapat memperjelas makna (Buchori et al., 2017; Nadori & Hoyi, 2020; Nurrohmah et al., 2018). Penggunaan media dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih baik dan sempurna (Febliza & Okatariyani, 2020; Priantini, 2020; T. A. J. Wulandari et al., 2019). Media *Ritatoon* merupakan media yang berisi gambar berseri yang berbingkai dan tahapan-tahapan pelajaran ditunjukkan pada gambar dan dapat dipresentasikan oleh siswa ataupun guru sebagai proses pembelajaran. Media ini dapat membuat siswa mempraktekkan langsung sehingga menambah pengalaman belajar. Pengalaman belajar sangat dibutuhkan oleh siswa karena dapat meningkatkan daya serap dan siswa lebih mengingat pelajaran lebih lama (Oktariyanti et al., 2021; Permatasari et al., 2019; Sadikin & Hakim, 2019). Selain itu penggunaan media juga membuat siswa lebih aktif dan memahami materi dalam kegiatan belajar dan tentu akan berdampak pada kenyamanan siswa belajar dengan situasi kegiatan pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa mengetahui makna pembelajaran secara nyata (Asikin et al., 2019; Hidayah & Fathimatuzzahra, 2019; Puspitarini & Hanif, 2019). Pembelajaran juga akan dirancang dengan adanya interaksi guru dan siswa sehingga kelas menjadi lebih hidup. Pembelajaran dapat menumbuhkembangkan hubungan timbal balik positif dan memberikan pengalaman bermakna (Nursamsu & Kusnafizal, 2017; Ramdhani, 2015). Pengalaman bermakna ini tentu akan memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa (Permatasari et al., 2019; Ristanto et al., 2020). Hal ini menyebabkan media *Ritatoon* sangatlah penting dalam pembelajaran IPS karena dapat memancing siswa lebih aktif dalam belajar. Media ini juga akan membuat siswa mengerti mengenai materi karena berisikan gambar yang dapat dipresentasikan oleh siswa. Selain itu bahan dalam membuat media di didapat Sehingga akan mudah digunakan oleh guru.

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media yang sesuai akan menumbuhkembangkan daya tarik siswa (Noviyanto et al., 2015; Puspitarini & Hanif, 2019). Temuan media inovatif dapat memudahkan siswa dan meningkatkan semangat belajar (Hidayah & Fathimatuzzahra, 2019; Ponza et al., 2018; Ran et al., 2016). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media sangat diperlukan dalam pembelajaran IPS karena akan membantu meningkatkan kognitif siswa (Agustien et al., 2018; Alfianti et al., 2020; Melinda et al., 2018). Belum adanya kajian mengenai media pembelajaran *Ritatoon* Muatan IPS Kelas V. Kelebihan dari media ini yaitu produk yang dikembangkan seperti alat permainan tiga dimensi berupa berbingkai sehingga dapat menjadi alat permainan belajar bagi siswa dan membantu perkembangan kognitif. Selain itu permainan *Ritatoon* ini dibuat semenarik mungkin menggunakan bahan awet dan aman sebagai alat permainan. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media pembelajaran *Ritatoon* Muatan IPS Kelas V. Diharapkan Media *Ritatoon* ini dapat membantu siswa belajar IPS sehingga kognitif siswa meningkat.

## 2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (Ayu et al., 2015). Subjek penelitian yaitu 2 orang ahli media, 1 ahli materi, 1 ahli desain dan 1 ahli praktisi. Subjek uji coba yaitu siswa kelas V yang berjumlah 12 siswa. Metode yang digunakan mengumpulkan data yaitu kuesioner. Kuesioner digunakan mengumpulkan data

dari ahli dan siswa. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu lembar kuesioner, kisi-kisi disajikan pada [Tabel 1](#) dan [Tabel 2](#).

**Table 1.** Kisi-kisi Instrumen Lembar Validasi Media Pembelajaran Ahli Media

No	Aspek	Indicator	No Butir
1	Visual	Fungsi Media	1,2
		Kejelasan gambar	3,4,5,6
		Kesesuaian teks dengan beackraud	7
		Kemenarikan gambar dengan backraund,dan teks	8,9
		Ketepatan penempatan teks	10,11
2	Aspek desain	Penempatan gambar dan teks	12,13
		Penggunaan gaya bahasa	14
		Pemilihan jenis huruf/ teks	15,16
3	Manfaat	Kejelasan media <i>Ritatoon</i>	17
		Penggunaan media	18,19,20,21,22
<b>Jumlah</b>			22

(Modifikasi dari Pramana et al., 2020)

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Instrumen Media Pembelajaran Ahli Materi

No	Aspek	Indicator	No Butir
1	Materi	Kejelasan materi pembelajaran	1,2,3,4
		Penggunaan bahasa atau kalimat yang di gunakan	5,6,7
		Teks dan becksound yang di gunakan	8,9,10,11
		Kesesuaian media pembelajaran <i>Ritatoon</i> dengan materi pembelajaran	12,13,14,15
		Penggunaan media pembelajaran	16,17,18,19
<b>Jumlah</b>			19

(Modifikasi dari Pramana et al., 2020)

Dalam mengetahui kesesuaian instrument dilakukan uji oleh pakar dan menggunakan rumus gregory. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis saran dari ahli. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis skor dari ahli dan guru.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

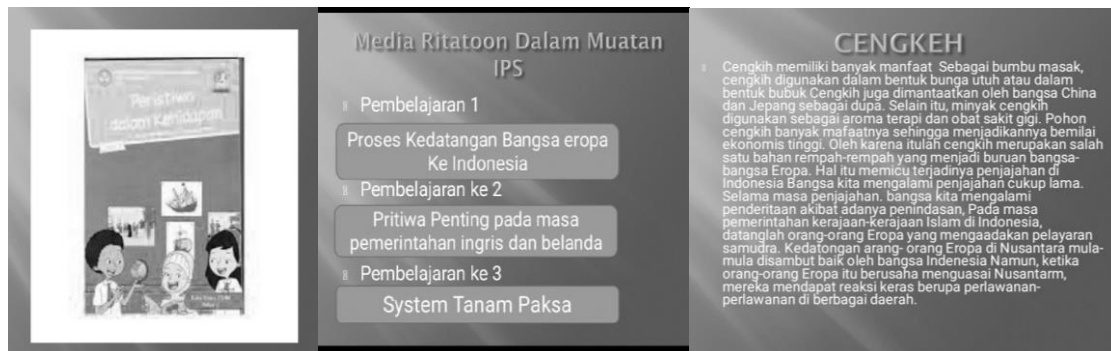
Penelitian ini menghasilkan media Pembelajaran *Ritatoon* Muatan IPS Kelas V dengan model ADDIE. Pertama, analisis. Hasil analisis yaitu beberapa model juga berpengaruh kepada kegiatan belajar dan keaktifan siswa. Masalah yang belum prestasi di sekolah dasar yaitu masih rendahnya belajar IPS pada siswa. Pada pembelajaran siswa hanya menghafal dan tidak memahami konsep dan arti dari materi. Hal ini membuat siswa kecenderungan pasif dan kurang memiliki keterampilan pemecahan masalah. Berdasarkan hasil wawancara juga didapatkan bahwa siswa merasa bosan dan mengakibatkan siswa terhadap materi. Masalah lainnya yaitu belum adanya perangkat pembelajaran yang menunjang sehingga kurang minatnya siswa dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu siswa juga kurang motivasi dan kurang berpengalaman dalam kegiatan belajar. Permasalahan lainnya yaitu terkait dengan proses pembelajaran IPS. model belajar belum terstruktur sehingga siswa kurang fokus dalam belajar dan minat juga berkurang. Hasil analisis kurikulum disajikan pada [Tabel 3](#).

**Tabel 3.** KD dan Indikator

KD	Indikator
3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya	3.4.1 mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya; dan
4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenaifaktorfaktor penting penyebab	4.4.1 menyajikan hasil identifikasi mengenai faktorfaktor penting penyebab penjajahan bangsa

KD	Indikator
penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.

Kedua, perancangan. Pada tahap ini dirancangan media *Ritatoon* dalam IPS yang mengacu pada pedoman materi buku kelas V. Perangkat lunak yang digunakan yaitu aplikasi power point dalam mendesainnya. Perancangan dimulai dari merancang cover depan dan belakang media *Ritatoon*, materi, indikator dan tujuan yang ingin dicapai pada isi buku media *Ritatoon* serta merancang desain tampilan isi pada media *Ritatoon*. Alat yang di gunakan dalam membuat media *Ritatoon* ini yaitu Kertas, Alat Ukur, Gunting, Kayu Dll. Media disajikan dalam bentuk *Ritatoon*. Adapun hasil perancangan media disajikan pada [Gambar 1](#).



**Gambar 1.** Hasil Perancangan Media *Ritatoon*

Ketiga, pengembangan. Tahap ini yaitu mengembangkan media *Ritatoon* dalam IPS. Sampul media *Ritatoon* ini didesain dengan background berwarna hijau dengan gambar menyesuaikan dengan buku siswa kelas 5 dalam muatan IPS Kelas 5 sekolah dasar. Ukuran font yang digunakan menyesuaikan dengan ukuran sampul agar terlihat jelas dan mudah dibaca. Adapun hasil pengembangan disajikan pada [Gambar 2](#).



**Gambar 2.** Hasil Pengembangan Media *Ritatoon*

Media *Ritatoon* yang dikembangkan kemudian dinilai. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran yaitu 0,88 sehingga sangat valid. Hasil analysis ahli media mendapaikan 0,85 sehingga sangat valid. Hasil ahli desain yaitu 0,94 sehingga sangat valid. Hasil uji peorangan yaitu 1 sehingga sangat valid. Hasil uji kelompok kecil yaitu 1 sehingga sangat valid. Disimpulkan Media *Ritatoon* mendapatkan kualifikasi sangat baik dan layak digunakan.

**Pembahasan**

Media *Ritatoon* mendapatkan kualifikasi sangat baik disebabkan karena, pertama membantu siswa belajar IPS. Media *Ritatoon* yang dikembangkan memiliki ciri soal muatan IPS. Hal ini yang membuat siswa dapat mengukur kemampuannya setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran ([Arsyad et al., 2020](#); [Saputri et al., 2016](#); [Suaeb et al., 2017](#)). Pelaksanaan evaluasi ini juga dapat membantu siswa



mengetahui pemahamannya setelah mengikuti kegiatan belajar (Karisma et al., 2020; Sentarik & Kusmariyatni, 2020). Media *Ritatoon* ini merupakan media bersifat nyata dan konkret. Media konkret adalah media yang berupa benda asli yang dapat membantu guru dalam menerangkan materi kepada siswa (Khairunnisa & Ilmi, 2020; Purwanti, 2015). Media konkret ini juga dapat membantu siswa untuk memahami materi sehingga tentu akan berdampak pada pemahaman siswa yang meningkat (Suarjana et al., 2017; Susanti, 2019; Wegawati et al., 2016). Media yang dapat membantu siswa memahami materi dapat dikatakan sebagai media inovatif dan membantu kegiatan belajar (Arianti et al., 2019; Kristian & Prasetyo, 2016). Hal ini sesuai dengan teori intelektual Piaget yang menyatakan bahwa sekolah dasar memerlukan media konkret yang dapat diamati secara langsung (Arianti et al., 2019; Prabaningrum & Putra, 2019). Media ritatoon ini dapat mempermudah siswa mempelajari konsep dasar IPS dan dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis dan sistematis siswa. Media dapat meningkatkan keterampilan dalam merefleksikan pikiran dan idenya sehingga cocok untuk diterapkan. Siswa yang dapat memahami materi dengan cepat akan cenderung lebih mengerti dan mengikuti kegiatan belajar dengan baik dan berdampak pada peningkatan yang maksimal (Kurniawati & Nita, 2018; Wicaksono et al., 2020).

Kedua, media *Ritatoon* meningkatkan semangat belajar. Media ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam kegiatan belajar sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa IPS. IPS sangat berperan penting dalam pendidikan karena dapat membentuk pengetahuan sosial pada siswa (Cahyani, 2018; Paramita et al., 2019; Widiasih et al., 2018). Dari segi kemudahan media ini dirancang dengan konsep yang mudah untuk digunakan sehingga dapat membantu siswa dalam belajar (Arimbawa et al., 2017; Mulyati et al., 2021). Dari segi kemenarikan media ini juga dapat menarik perhatian siswa karena menggunakan gambar yang sesuai dengan pembelajaran. Dari segi kualitas media ini juga sangat berkualitas karena sesuai dengan indikator pembelajaran dan akan membentuk semangat siswa dalam mengikuti kegiatan belajar (Hébert et al., 2020; Roxburgh et al., 2019; Soucy et al., 2016). Tampilan media dan bahasa yang digunakan juga sangat ringan dan mudah dipahami sehingga menjadi daya tarik tersendiri (Rokhim et al., 2020; Wong et al., 2020). Pada tahap ini siswa sangat suka dengan kegiatan bermain. Penggunaan Media ini seperti belajar sambil bermain sehingga dapat meningkatkan semangat belajar dan menambah pengalaman siswa dalam belajar (Nurwahidah et al., 2021; Prameswari & Anik Lestarinigrum, 2020). Media ini juga dapat mendukung peningkatan pemahaman siswa melalui fakta dan fantasi sehingga sangat menarik (Nurwahidah et al., 2021; Zaini & Dewi, 2017). Media ritatoon ini berisikan gambar yang dapat mempresentasikan suatu proses kejadian sehingga sangat menarik. Media ini juga dapat menampilkan gambar secara berurutan sehingga dapat menjelaskan suatu langkah tertentu. Media yang dapat menjelaskan suatu materi tentu memiliki daya tarik tersendiri untuk siswa (Dames et al., 2019; Mardati et al., 2015).

Temuan penelitian sebelumnya menyatakan media yang tepat dapat mendukung proses pembelajaran (Febiharsa & Djuniadi, 2018; Widiasih et al., 2018). Temuan penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media konkret dapat membantu siswa SD dalam belajar dan mendapat meningkatkan kognitif siswa (Khaulani et al., 2019; Pramita et al., 2019; Ulfah & Soenarto, 2017). Media ritatoon ini diatur sedemikian rupa seperti gambar sehingga terdapat keterkaitan gambar satu dengan lainnya yang menunjang pembelajaran. Kelebihan lainnya yaitu pada media ritatoon tidak hanya menyajikan gambar tetapi juga terdapat keterangan gambar dibalik media sehingga memperjelas makna gambar. Disimpulkan bahwa media ritatoon Sangat dibutuhkan dalam pembelajaran IPS. Implikasi media ini yaitu penggunaan media dapat membantu guru menyampaikan materi dan membantu siswa dalam mengasah kemampuan belajar IPS. Media ritatoon ini adalah salah satu media pendukung kegiatan belajar sehingga tujuan belajar dapat tercapai maksimal.

#### 4. SIMPULAN

Media *Ritatoon* mendapatkan kualifikasi sangat baik. Disimpulkan Media *Ritatoon* layak digunakan dalam belajar. Media *Ritatoon* dapat membantu belajar IPS sehingga berdampak pada kemampuan meningkat. Selain itu media *Ritatoon* juga dapat meningkatkan semangat belajar siswa.

#### 5. DAFTAR RUJUKAN

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Peakauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>.
- Alfianti, A., Taufik, M., Hakim, Z. R., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education*, 2(1), 1-12. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927.g1791>.

- Ammade, S., Mahmud, M., Jabu, B., & Tahmir, S. (2020). TPACK model based instruction in teaching writing: An analysis on TPACK literacy. *International Journal of Language Education*, 4(1), 129–140. <https://doi.org/10.26858/ijole.v4i2.12441>.
- Anjarsari, K. Y., Suniasih, N. W., & Sujana, I. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Chips Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan. *MIMPGSD Undiksha*, 5. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.10659>.
- Arianti, Wiarta, & Darsana. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Posing Berbantuan Media Semi Konkret terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4). <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21765>.
- Arimbawa, Wiyasa, & Manuaba. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Penguasaan Kompetensi Ips. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.11000>.
- Arsyad, A., Sulfemi, W. B., & Fajartriani, T. (2020). Penguatan Motivasi Shalat Dan Karakter Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 6(2), 185. <https://doi.org/10.24014/potensia.v6i2.9662>.
- Asikin, N., Nevrita, N., & Alpindo, O. (2019). Pelatihan Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Reality untuk Guru-Guru IPA Kota Tanjungpinang. *Jurnal Anugerah*, 1(2), 71–76. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v1i2.1606>.
- Ayu, G., Mega, M., Sudhita, I. W. R., & Suwatra, I. I. W. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Agama Hindu Dengan Model ADDIE untuk Siswa Kelas VIII SMP. *Jurnal Eductech Undiksha*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.23887/jeu.v3i1.5869>.
- Brown, G., & Hellmuth, S. (2022). Computational modelling of segmental and prosodic levels of analysis for capturing variation across Arabic dialects. *Speech Communication*. <https://doi.org/10.1016/j.specom.2022.05.003>.
- Buchori, Rahmawati, S., & Wardani, S. (2017). The Development of A Learning Media for Visualizing the Pancasila Values Based on Information and Communication Technology. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 36(3), 502–521. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i3.12748>.
- Cahyani, R. A. (2018). Hubungan Motivasi Belajar dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar IPS. *Joyful Learning Journal*, 7(1), 48–54. <https://doi.org/10.15294/jlj.v7i1.23230>.
- Dames, I., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Penerapan Model Examples Non Examples Berbantuan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Tema 1 Siswa Kelas 5 SDN Sidorejo Lor 05. *Jurnal Basicedu*, 3(1). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.59>.
- Dewi, N. P. D. A., Wiyasa, I. K. N., & Asri, I. G. A. A. S. (2017). Pengaruh Model Kooperatif Talking Stick Berbantu Question Card terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa kelas IV. *Mimbar PGSD*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v5i2.10790>.
- Edriati, S., Anggraini, V., & Siska, M. (2015). Efektivitas Model Jigsaw Disertai Penilaian Diskusi Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematis Mahasiswa. *Cakrawala Pendidikan*, 1(2). <https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.4833>.
- Ermawati, E., Sofiarini, A., & Valen, A. (2021). Penerapan Model Value Clarifications Technique (VCT) pada Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1372>.
- Febiharsa, D., & Djuniadi, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif 3 Dimensi untuk Pembelajaran Materi Pengenalan Lingkungan Pada Anak Usia Dini di Indonesia. *Journal of Studies in Early Childhood Education (J-SECE)*, 1(1). <https://doi.org/10.31331/sece.v1i1.590>.
- Febliza, A., & Okatariyani, O. (2020). The Development of Online Learning Media by Using Moodle for General Chemistry Subject. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 6(1), 40. <https://doi.org/10.26858/est.v6i1.12339>.
- Fitriani, V., & Sundawa, D. (2016). Penerapan Model Vct (Value Clarification Technique) Dengan Menggunakan Media Cerita Daerah Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Meningkatkan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 25(1). <https://doi.org/10.17509/jpis.v25i1.3669>.
- Hasbullah, H. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Biologi Menggunakan Model Problem Base Learning Berbasis Powtoon Siswa Kelas Xii Ipa 7 Sma N 1 Metro Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2017/2018. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 9(2), 124. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v9i2.1623>.
- Hébert, C., Dagenais, C., Sween-Cadieuxid, E. M., & Ridde, V. (2020). Video as a public health knowledge transfer tool in Burkina Faso: A mixed evaluation comparing three narrative genres. *PLoS Neglected Tropical Diseases*, 14(6), 1–26. <https://doi.org/10.1371/journal.pntd.0008305>.
- Hidayah, I. N., & Fathimatuzzahra. (2019). Development of Math Comic Learning Media on the Subject of

- Algebraic Expressions for Seventh Grade of Junior High School Students. *Journal of Physics: Conference Series*, 1227(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1227/1/012029>.
- Karisma, I. K. E., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Pengembangan Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>.
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2). <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>.
- Khaulani, F., Noviana, E., & Witri, G. (2019). Penerapan Metode Brainstorming Dengan Bantuan Media Gambar Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6305>.
- Kristian, N., & Prasetyo, Z. K. (2016). Keefektifan Pembelajaran Matematika Melalui Penggunaan Media Benda Konkret Pada Kelas V Sd Timuran. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 163–175. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.7791>.
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>.
- Leonard, N. C., & Nwanekezi, A. U. (2018). Effects of Guided Inquiry and Task Hierarchy Analysis Model in Cooperative Learning Strategy on Chemistry Students' Performance in Imo State. *European Scientific Journal, ESJ*, 14(25), 54–62. <https://doi.org/10.19044/esj.2018.v14n25p54>.
- Mahmoodi, M., Rashtchi, M., & Abbasian, G. R. (2019). Evaluation of in-service teacher training program in iran: Focus on the Kirkpatrick model. *Education and Self Development*, 14(4), 20–38. <https://doi.org/10.26907/esd14.4.03>.
- Mardati, Asih, & Wangit. (2015). Pengembangan Media Permainan Kartu Gambar Dengan Teknik Make A Match Untuk Kelas 1 SD. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(2), 120– 132. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i2.6532>.
- Martens, M., Roll, O., & Elliott, R. (2017). Testing the Technology Readiness and Acceptance Model for Mobile Payments Across Germany and South Africa. *International Journal of Innovation and Technology Management*, 14(6). <https://doi.org/10.1142/S021987701750033X>.
- Melinda, V. A., Degeng, N. S., & Kuswandi, D. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ips Berbasis Virtual Field Trip (Vft) Pada Kelas V Sdnu Kratonkencong. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158–164. <https://doi.org/10.17977/um031v3i22017p158>.
- Muliandari, P. T. V. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT ( Numbered Head Together ) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *International Journal Of Elementari Education*, 3(2), 132–140. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i2.18517>.
- Mulyati, T., Kusumadewi, R. F., & Ulia, N. (2021). Pembelajaran Interaktif Melalui Media Komik Sebagai Solusi Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1). <https://doi.org/10.25134/PEDAGOGI.V8I1.4054>.
- Nadori, S., & Hoyi, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Software Aurora 3D Materi Pengukuran. *Journal Evaluation in Education (JEE)*, 1(3), 78–82. <https://doi.org/10.37251/jee.v1i3.138>.
- Noviyanto, T. S. H., Juanengsih, N., & Rosyidatun, E. S. (2015). Penggunaan Media Video Animasi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. *Edusains*, 7(1), 57–63. <https://doi.org/10.15408/es.v7i1.1215>.
- Nurrohmah, F., Putra, F. G., & Farida, F. (2018). Development of Sparkol Video Scribe Assisted Learning Media. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 8(3), 233–250. <https://doi.org/10.30998/formatif.v8i3.2613>.
- Nursamsu, N., & Kusnafizal, T. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Ict Sebagai Kegiatan Pembelajaran Siswa Di Smp Negeri Aceh Tamiang. *Jurnal IPA & Pembelajaran IPA*, 1(2), 165–170. <https://doi.org/10.24815/jipi.v1i2.9691>.
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02), 49–61. <https://doi.org/10.31849/paud-lectura.v4i02.6422>.
- Ogunmokun, O. A., Unverdi-Creig, G. I., Said, H., Avci, T., & Eluwole, K. K. (2020). Consumer Well-Being through Engagement and Innovation in Higher Education: A conceptual Model and Research Propositions. *Journal of Public Affairs*, 1–12. <https://doi.org/10.1002/pa.2100>.
- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Berbasis

- Game Edukasi Wordwall Tema Indahnya Kebersamaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Elementary Education*, 5(5). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>.
- Paramita, N. M. A. S., Rati, N. W., & Trisiantari, N. K. D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berorientasi Pendidikan Karakter terhadap Motivasi Belajar IPS Siswa kelas V. *Journal of Education Technology*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17957>.
- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel Ips. *Terampil : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34–48. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4100>.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19. <https://doi.org/10.23887/jeu.v6i1.20257>.
- Prabaningrum, I. G. A. I., & Putra, I. K. A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Team Assisted Individualization Berbantuan Media Semi Konkret Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 414. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21775>.
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28921>.
- Prameswari, T., & Anik Lestaringrum. (2020). Strategi Pembelajaran Berbasis STEAM Dengan Bermain Loose Parts Untuk Pencapaian Keterampilan 4c Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Efektor*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14387>.
- Pramita, P. A., Sudarma, I. K., & Murda, I. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 186. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17907>.
- Priantini, D. A. (2020). The Development Of Teaching Video Media Based On Tri Kaya Parisudha In Educational Psychology Courses. *Journal of Education Technology*, 4(4). <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29608>.
- Purwanti, K. L. (2015). Pembelajaran Perkalian Pecahan Biasa Berbantu Media Benda Konkret: Studi Kasus Perbedaan Gender Terhadap Kemampuan Matematika Siswa Kelas V SDN Sambiroto 3 Semarang. *Sawwa: Jurnal Studi Gender*, 5(2). <https://doi.org/10.21580/sa.v10i2.1431>.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>.
- Rahayu, E., & Fahmi, S. (2018). Efektivitas penggunaan model problem based Learning (PBL) dan inkuiri terhadap hasil belajar matematika siswa SMP N 1 Kasihan Kabupaten Bantul semester genap tahun ajaran 2017/2018. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(2), 147. <https://doi.org/10.24014/juring.v1i2.5671>.
- Ramdhani, I. M. (2015). Pengembangan Media Flash Card Sistem Periodik Unsur Untuk Meningkatkan Retensi Daya Ingat Peserta Didik Disabilitas Pendengaran Di SMA. *Journal of Disability Studies*, 2(2). <https://doi.org/10.14421/ijds.2204>.
- Ran, W., Yamamoto, M., & Xu, S. (2016). Media multitasking during political news consumption: A relationship with factual and subjective political knowledge. *Computers in Human Behavior*, 56. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.12.015>.
- Ristanto, R. H., Rusdi, R., Mahardika, R. D., Darmawan, E., & Ismirawati, N. (2020). Digital Flipbook Immunopedia (DFI): A Development in Immune System e-Learning Media. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 14(19), 140–162. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i19.16795>.
- Rokhim, D. A., Widarti, H. R., & Fajaroh, F. (2020). Pengembangan Bahan Belajar Flipbook pada Materi Redoks dan Elektrokimia Berbasis Pendekatan STEM-PjBL Berbantuan Video Pembelajaran. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 234–250. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v8n2.p234--250>.
- Roxburgh, N., Guan, D., Shin, K. J., Rand, W., Managi, S., & Lovelace, R. (2019). Characterising climate change discourse on social media during extreme weather events. *Global Environmental Change*, 54. <https://doi.org/10.1016/j.gloenvcha.2018.11.004>.
- Sadikin, A., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Media E-Learning Interaktif Dalam Menyongsong Revolusi Industri 4.0 Pada Materi Ekosistem Untuk Siswa SMA. *Biodik*, 5(2), 131–138. <https://doi.org/10.22437/bio.v5i2.7590>.
- Saputri, I. J., Irafahmi, D. T., & Sumadi, S. (2016). Media Presentasi Prezi Pada Mata Pelajaran Akuntansi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Accounting and Business Education*, 2(4). <https://doi.org/10.26675/jabe.v2i4.6075>.
- Sentarik, K., & Kusmaryatni, N. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI



- Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>.
- Sitompul, N. N. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Kelas IX. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 45–54. <https://doi.org/10.30656/GAUSS.V4I1.3129>.
- Soucy, J. N., Owens, V. A. M., Hadjistavropoulos, H. D., Dirkse, D. A., & Dear, B. F. (2016). Educating patients about Internet-delivered cognitive behaviour therapy: Perceptions among treatment seekers and non-treatment seekers before and after viewing an educational video. *Internet Interventions*, 6, 57–63. <https://doi.org/10.1016/j.invent.2016.09.003>.
- Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan*, 3(1). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v3i1.10435>.
- Suarjana, I. M., Nanci Riastini, N. P., & Yudha Pustika, I. G. N. (2017). Penerapan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 103. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11601>.
- Sudiarta, & Sadra. (2016). Pengaruh model blended learning berbantuan video animasi terhadap kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 49(2), 48–58. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v49i2.9009>.
- Suryantari, N. M. E., Suadnyana, I. N., & Wulandari, I. G. A. . (2018). Pengaruh Model Time Token Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA Siswa Kelas IV. *Pendidikan Multikultural Indonesia*, 1. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20773>.
- Susanti, B. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video Scribe Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah At-Taqwa Pinang. *NATURALISTIC: Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(2), 387–396. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i2.399>.
- Ulfah, D. M., & Soenarto, S. (2017). Pengaruh penggunaan media video dan gambar terhadap keterampilan menulis kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 22–34. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.7693>.
- Wahyuningsih, E. T., Purwanto, A., & Medriati, R. (2021). Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Fisika Melalui Model Project Based Learning Di Kelas XI MIPA SMAN 6 Kota Bengkulu. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(2), 77–84. <https://doi.org/10.33369/JKF.4.2.77-84>.
- Wegawati, N. P., Tastra, D. K., & Kusmaryatni, N. (2016). Pengaruh Pendekatan Starter Eksperimen Berbantuan Media Konkret terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas 5. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 4(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v4i1.7334>.
- Wicaksono, A. G., Jumanto, J., & Irmade, O. (2020). Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 10(2), 215. <https://doi.org/10.25273/pe.v10i2.6384>.
- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2), 103. <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454>.
- Wildawati, W., Ananda, A., & Hasan, H. (2018). Improving student's learning outcomes and student's activity of social science (IPS) subject by using jigsaw learning model at class VIII B in SMPN 14 sijnjung. *Jurnal Aplikasi IPTEK Indonesia*, 2(2), 27–36. <https://doi.org/10.24036/4.22115>.
- Wong, W. C. W., Sun, W. H., Chia, S. M. C., Tucker, J. D., Mak, W. P. H., Song, L., Choi, K. W. Y., Lau, S. T. H., & Wan, E. Y. F. (2020). Effectiveness of a Peer-Led Web-Based Intervention to Improve General Self-Efficacy in Using Dating Apps among Young Adults: Randomized Clustered Trial. *Journal of Medical Internet Research*. <https://doi.org/10.2196/16378>.
- Wulandari, P., Abadi, I. B. G. S., & Ganing, N. N. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbasis Penilaian Portofolio Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa Kelas Iv Sd Negeri Gugus Kapten Kompyang Sujana Denpasar Barat Tahun 2017/2018. *Mimbar PGSD*, 6, 1–9. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v6i3.15772>.
- Wulandari, T. A. J., Sibuea, A. M., & Siagian, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(1), 75–86. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i1.12524>.
- Yunita, N. K. D., & Trisiantari, N. K. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Kearifan Lokal Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(6), 96–107. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v1i2.20778>.
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1). <https://doi.org/10.19109/ra.v1i1.1489>.