

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU GAGASAN BERGAMBAR
UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PARAGRAF EKSPLANASI
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

Diyah Rohmatul Maulidah

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (diyah.20155@mhs.unesa.ac.id)

Asri Susetyo Rukmi

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (asrisusetyo@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media Kartu Gagasan Bergambar yang valid, efektif, dan praktis untuk keterampilan menulis paragraf eksplanasi peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian dilakukan di SD Muhammadiyah 16 Surabaya dengan subjek uji coba sebanyak 32 peserta didik. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model ASSURE yang terdiri atas 6 tahapan yaitu *analyze learners characteristics, state standards and objectives, select strategies, technology, media, and materials, utilize methods, media, and materials, require learner participation, dan evaluate and revise*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kevalidan media berdasarkan validasi materi sebesar 90% dengan kategori sangat valid dan validasi media sebesar 89% dengan kategori sangat valid. Keefektifan media berdasarkan hasil angket respon peserta didik sebesar 80,8% dengan kategori sangat efektif dan angket respon pendidik sebesar 87,5% dengan kategori sangat efektif. Selain itu juga terjadi peningkatan sedang pada uji coba skala kecil dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,48 dan peningkatan tinggi pada uji coba skala besar dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,70. Kepraktisan media berdasarkan hasil angket respon peserta didik sebesar 83% dengan kategori sangat praktis dan angket respon pendidik sebesar 92,5% dengan kategori sangat praktis. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media Kartu Gagasan Bergambar untuk keterampilan menulis paragraf eksplanasi kelas V sekolah dasar dinyatakan valid, efektif, dan praktis.

Kata Kunci: media, kartu gagasan bergambar, keterampilan menulis, paragraf eksplanasi.

Abstract

This research aims to produce valid, effective and practical Illustrated Idea Card media for the explanatory paragraph writing skills of fifth grade elementary school students. The research was conducted at SD Muhammadiyah 16 Surabaya with test subjects of 32 students. The type of research carried out is Research and Development (R&D) with the ASSURE model which consists of 6 stages, namely *analyze learner characteristics, state standards and objectives, select strategies, technology, media, and materials, utilize methods, media, and materials, require learner participation, and evaluate and revise*. The research results show that media validity based on material validation is 90% in the very valid category and media validation is 89% in the very valid category. The effectiveness of the media based on the results of the student response questionnaire was 80.8% in the very effective category and the teacher response questionnaire was 87.5% in the very effective category. Apart from that, there was also a moderate increase in small-scale trials with an *N-Gain* value of 0.48 and a high increase in large-scale trials with an *N-Gain* value of 0.70. Media practicality based on the results of the student questionnaire responses was 83% in the very practical category and the teacher response questionnaire was 92.5% in the very practical category. So, it can be concluded that the Illustrated Idea Card media for explanatory paragraph writing skills for class V elementary school is declared valid, effective and practical.

Keywords: media, illustrated idea card, writing skills, explanatory paragraph.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah kegiatan proses belajar mengajar yang berisi penyampaian materi oleh pendidik kepada peserta didik (Terpadu & Shum, 2023). Dalam pembelajaran, pendidik harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang nyaman bagi peserta didik agar dapat belajar dalam kondisi yang nyaman dan bersemangat. Selain pendidik, peserta didik juga berperan

penting dalam keberlangsungan proses pembelajaran (Harahap & Alwizar, 2023). Peserta didik dituntut untuk dapat terlibat aktif dalam pembelajaran agar materi yang disampaikan oleh pendidik dapat dikuasai oleh peserta didik. Jika pendidik dan peserta didik dapat menjalankan peran tersebut, maka pembelajaran akan berjalan lancar dan menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran, terdapat komponen yang dapat memudahkan pendidik dan peserta didik

(Hasan & Zubairi, 2023). Komponen-komponen tersebut di antaranya pendekatan, model, metode, dan media pembelajaran (Lubis et al., 2023). Bagi pendidik, komponen-komponen tersebut dapat memfasilitasi pengajaran kepada peserta didik. Sedangkan bagi peserta didik, komponen-komponen tersebut, terutama media, dapat memudahkan dalam memahami materi yang tidak dapat dikuasai langsung dari penjelasan pendidik.

Salah satu elemen yang mendukung proses pembelajaran adalah media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran merupakan sarana penyampai informasi dalam proses pembelajaran (Hasan et al., 2021). Informasi atau materi yang ingin disampaikan oleh pendidik dapat dikemas dalam media pembelajaran untuk disampaikan kepada peserta didik. Melalui media pembelajaran, materi yang awalnya sulit dipahami dapat disederhanakan sehingga peserta didik dapat lebih mudah menerima materi tersebut (Sumantika et al., 2023). Proses pembelajaran pun menjadi lebih efektif dan efisien dengan adanya media pembelajaran.

Pemilihan media yang tepat untuk diaplikasikan dalam pembelajaran merupakan tanggung jawab pendidik. Dalam pemilihan media pembelajaran, pendidik perlu memperhatikan beberapa aspek, di antaranya adalah kesesuaian dengan karakteristik dan gaya belajar peserta didik. Media pembelajaran yang akan digunakan juga haruslah menarik serta tidak membosankan agar pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan (Dewi & Sati, 2023). Terdapat tiga macam media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual (Destiyani, 2022). Ketiganya memiliki fungsi dan peranan masing-masing dalam pembelajaran.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah media visual. Media visual yaitu media yang dalam penggunaannya melibatkan indera penglihatan (Foutsitzi, 2023). Media visual dapat dipahami sebagai media yang digunakan untuk menggambarkan materi pelajaran dengan cara yang memungkinkan peserta didik melihat dan menyaksikan secara langsung, mengamati secara cermat, dan memegang atau merasakan apa yang diajarkan (Mayasari et al., 2021). Media visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan disukai oleh peserta didik karena tampilannya yang menarik adalah media Kartu Gagasan Bergambar.

Media Kartu Gagasan Bergambar merupakan media berupa kartu yang berisikan gambar dan gagasan yang dapat merangsang peserta didik untuk menulis gagasannya berdasarkan gambar yang peserta didik lihat (Pratiwi, 2022). Tujuan dari penggunaan Kartu Gagasan Bergambar pada materi paragraf eksplanasi yaitu agar peserta didik dapat menulis sebuah paragraf eksplanasi

dengan stimulus gambar sebuah peristiwa alam serta gagasan-gagasan yang tertera pada kartu. Penggunaan Kartu Gagasan Bergambar dalam pembelajaran menulis dapat meningkatkan kemampuan kreatif dan penalaran peserta didik (Langi et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi di SD Muhammadiyah 16 Surabaya menunjukkan bahwa peserta didik kelas V masih lemah dalam kemampuan menulis dan mengembangkan kalimat-kalimat menjadi sebuah paragraf. Saat menulis paragraf, peserta didik belum dapat menulis kalimat-kalimat yang sesuai dengan topik paragraf tersebut. Terdapat peserta didik yang sudah dapat menulis kalimat-kalimat tetapi tidak dapat mengembangkannya menjadi sebuah paragraf yang utuh. Selain itu, peserta didik juga belum dapat menentukan kalimat utama dalam sebuah paragraf sehingga menyebabkan mereka tidak dapat menulis kalimat-kalimat selanjutnya.

Permasalahan di atas disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh pendidik (Irsyad et al., 2023). Pada umumnya, pendidik cenderung mengandalkan metode ceramah dan pemberian tugas tanpa mengintegrasikan media pembelajaran untuk memudahkan pemahaman peserta didik. Dengan menggunakan metode di atas tanpa bantuan media pembelajaran, peserta didik akan lebih sulit dalam memahami materi pembelajaran (Riyani et al., n.d.).

Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat dikembangkan sebuah media visual yang mampu menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran, yaitu dengan media Kartu Gagasan Bergambar. Media ini digunakan pada materi paragraf eksplanasi guna membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan menulis paragraf agar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baku dari stimulus gambar dan kalimat-kalimat yang terdapat pada kartu (Sari et al., 2023).

Dalam implementasi media kartu gagasan bergambar ini nantinya akan dibarengi dengan metode permainan berkelompok agar lebih menarik bagi peserta didik. Selain lebih menarik, dengan berkelompok, peserta didik dapat berdiskusi dengan teman kelompoknya sehingga materi mudah untuk diterima dan diingat oleh peserta didik (Pratiwi, 2022).

Kebaruan dari media pembelajaran Kartu Gagasan Bergambar yang dibuat terletak pada materi, yaitu paragraf eksplanasi. Pada penelitian sebelumnya, kartu bergambar digunakan untuk materi teks narasi, teks deskripsi, dan teks berita (Anas et al., 2023). Selain itu, kartu bergambar yang digunakan oleh peneliti sebelumnya pada materi teks eksplanasi merupakan kartu kata bergambar yang memuat gambar dan kata di dalamnya atau menggunakan gambar berseri, namun dalam media

pembelajaran ini menggunakan Kartu Gagasan Bergambar yang di dalamnya terdapat gambar-gambar serta gagasan-gagasan untuk menulis paragraf (Niam, 2023).

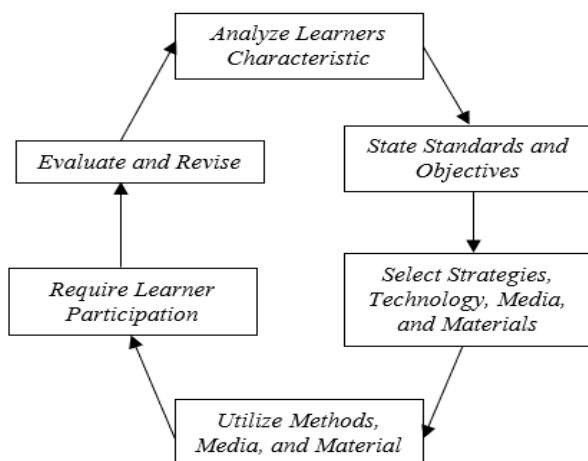
Oleh karena itu, untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan kemampuan menulis paragraf eksplanasi, diperlukan sebuah penelitian. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media Kartu Gagasan Bergambar yang valid, efektif, dan praktis untuk keterampilan menulis paragraf eksplanasi peserta didik kelas V sekolah dasar.

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia, terutama dalam keterampilan menulis paragraf eksplanasi. Dengan adanya pengembangan dan penggunaan media pembelajaran baru, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan pembelajaran di kelas. Pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu pengembangan media berfokus pada media visual berupa media Kartu Gagasan Bergambar untuk keterampilan menulis peserta didik kelas V sekolah dasar.

METODE

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D). Produk yang akan dikembangkan yaitu media Kartu Gagasan Bergambar untuk keterampilan menulis paragraf eksplanasi peserta didik kelas V di SD Muhammadiyah 16 Surabaya.

Model pengembangan yang diterapkan yaitu ASSURE yang meliputi enam tahapan, yakni: *Analyze Learners Characteristics* (Analisis Karakteristik Peserta Didik), *State Standards and Objectives* (Menentukan Standar dan Tujuan/Capaian), *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Materi), *Utilize Methods, Media, and Materials* (Menggunakan Metode, Media, dan Bahan Ajar), *Require Learner Participation* (Melibatkan Partisipasi Peserta Didik), dan *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi).



Gambar 1. Tahapan ASSURE

Pada tahap pertama, yang dilakukan adalah menganalisis karakteristik peserta didik. Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan informasi mengenai karakteristik umum dan karakteristik khusus peserta didik. Karakteristik umum mencakup pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Karakteristik khusus mencakup kemampuan awal dan gaya belajar.

Pada tahap kedua, yang dilakukan adalah menentukan standar dan tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan hasil pembelajaran yang diinginkan. Dalam penelitian ini, subjek yang dipilih adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia, dengan fokus pada materi paragraf eksplanasi untuk siswa kelas V sekolah dasar.

Pada tahap ketiga, yang dilakukan adalah pemilihan segala unsur pendukung yang dapat menunjang terwujudnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Penentuan mulai dari strategi yang akan diterapkan, perangkat dan sarana yang akan dimanfaatkan, hingga model pembelajaran yang akan dipilih. Pada tahap ini, tidak hanya dilakukan pemilihan, tetapi juga dapat melibatkan modifikasi atau bahkan pembuatan media baru.

Pada tahap keempat, yang dilakukan adalah menerapkan metode, media, dan materi yang telah ditetapkan. Sebelum diterapkan secara langsung kepada peserta didik, langkah yang perlu diambil adalah menguji kevalidan produk tersebut melalui proses uji validasi yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi yang memiliki kompetensi di bidang tersebut. Evaluasi kelayakan ini bertujuan untuk menentukan sejauh mana standar yang terpenuhi dari media yang dikembangkan dan apakah layak untuk diujicobakan kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Pada tahap kelima, yang dilakukan adalah mengajak peserta didik untuk terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, juga diperlukan kerjasama dengan pendidik atau pembimbing untuk memastikan kondisi yang mendukung peserta didik.

Pada tahap terakhir, yang dilakukan adalah melakukan penilaian dan evaluasi. Evaluasi yang dilakukan yaitu evaluasi proses tentang media yang digunakan dan evaluasi hasil belajar dari hasil tes peserta didik. Informasi yang terkumpul dari tahap akhir ini akan menjadi pedoman untuk melakukan perbaikan dan peningkatan pada media pembelajaran yang telah dikembangkan.

Desain penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SD Muhammadiyah 16 Surabaya, dengan jumlah 7 peserta didik untuk skala kecil dan 25 peserta didik untuk skala besar. Data penelitian diperoleh dari instrumen lembar validasi media dan materi, lembar

angket respon peserta didik dan pendidik, dan hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan menggunakan teknik analisis data kuantitatif skala Likert dan *Smart PLS*.

Kevalidan diperoleh dari hasil validasi oleh validator terhadap media dan materi. Adapun rumus yang digunakan yaitu:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

(Sugiyono, 2022)

Setelah mendapatkan hasil persentase dari perhitungan tersebut, untuk menentukan validitas media dan materi, dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 1. Kriteria Tingkat Validasi Media dan Materi

Persentase (%)	Kriteria	Keterangan
0 – 25	Tidak valid	Tidak untuk digunakan
26 – 50	Kurang valid	Perlu revisi seluruhnya
51 – 75	Valid	Dapat digunakan dengan revisi
76 – 100	Sangat valid	Dapat digunakan tanpa revisi

(Sugiyono, 2022)

Setelah mengetahui persentase kevalidan media dan materi, selanjutnya adalah menentukan tingkat keefektifan dan kepraktisan media. Keefektifan dan kepraktisan media diukur berdasarkan tanggapan yang diberikan oleh peserta didik dan pendidik dalam angket respon. Selain itu keefektifan juga dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur keefektifan dan kepraktisan adalah sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{Skor jawaban responden}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

(Riduwan dan Akdon, 2013)

Setelah diketahui hasil persentase dari rumus tersebut, selanjutnya untuk mengetahui tingkat keefektifan dan kepraktisan media dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Kriteria Tingkat Keefektifan dan Kepraktisan Media

Persentase (%)	Kriteria
0 – 25	Sangat tidak praktis/efektif
26 – 50	Kurang praktis/efektif
51 – 75	Praktis/efektif
76 – 100	Sangat praktis/efektif

(Sudjiono, 2015)

Selanjutnya, untuk menghitung data nilai *pretest* dan *posttest* peserta didik, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Skor } N - \text{gain} = \frac{\text{posttest} - \text{pretest}}{\text{skor ideal seluruh item} - \text{pretest}}$$

(Riduwan dan Akdon, 2013)

Setelah diketahui hasil skor *N-Gain* dari rumus tersebut, selanjutnya untuk mengetahui peningkatan belajar peserta didik dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria Nilai N-Gain

Nilai N-gain	Kriteria
$0,0 < g \leq 0,3$	Rendah
$0,3 < g \leq 0,7$	Sedang
$0,7 < g \leq 1$	Tinggi

(Sudjiono, 2015)

Analisa hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik dinyatakan efektif apabila persentase ketuntasan hasil belajar memperoleh nilai *N-Gain* sebesar $> 0,3$ (sedang atau tinggi).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Media Kartu Gagasan Bergambar dikembangkan dengan menerapkan model ASSURE. Berikut adalah uraian mengenai data yang dikumpulkan dari setiap tahapan:

1. *Analyze Learners Characteristics* (Analisis Karakteristik Peserta Didik)

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan yaitu observasi mengenai karakteristik peserta didik dalam kelas. Kegiatan observasi ini telah dilakukan di SD Muhammadiyah 16 Surabaya. Dalam kegiatan observasi tersebut, peneliti mengamati karakter peserta didik saat dilakukan pembelajaran di kelas, terutama pada kelas V dalam pembelajaran bahasa Indonesia tentang keterampilan menulis.

Dari hasil observasi, diketahui bahwa karakteristik umum peserta didik dalam hal sikap yaitu peserta didik termasuk ke dalam pribadi yang aktif, misalnya aktif dalam menjawab pertanyaan pendidik. Dalam hal pengetahuan, peserta didik kurang dapat menekuni suatu materi jika tidak sesuai dengan minatnya, selain itu juga peserta didik mudah melupakan materi yang sudah lama tidak dipelajari. Sementara itu, dalam hal keterampilan, peserta didik cukup kreatif dalam membuat sesuatu seperti gambar atau tulisan.

Selain mengetahui karakteristik umum, kemampuan awal peserta didik dapat diketahui melalui pemberian *pretest* di awal pembelajaran. Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan, terdapat satu kelompok peserta didik yang masih perlu bimbingan, satu kelompok yang masih berkembang, satu kelompok yang cakap, dan dua kelompok yang mahir.

Selain kemampuan awal, hal yang dianalisis yaitu tentang gaya belajar peserta didik. Melalui hasil wawancara dengan pendidik, diketahui bahwa

peserta didik kelas V cenderung menyukai pembelajaran visual dan hal-hal yang baru dalam pembelajaran. Maka dari itu, pendidik perlu merancang pembelajaran yang inovatif dan menggunakan elemen visual yang dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik sehingga mereka semangat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

2. *State Standards and Objectives* (Menentukan Standar dan Tujuan/Capaian)

SD Muhammadiyah 16 Surabaya menggunakan 3 kurikulum dalam pembelajarannya, yaitu kurikulum 2013, kurikulum merdeka, dan kurikulum kemuhammadiyah. Kurikulum 2013 digunakan di kelas III dan VI, kurikulum merdeka digunakan di kelas I, II, IV, dan V, dan kurikulum kemuhammadiyah digunakan di semua kelas untuk muatan lokal pilihan dari sekolah. Karena penelitian ini melibatkan kelas V, maka kurikulum yang diterapkan adalah Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan kurikulum yang digunakan pada kelas V, yaitu Kurikulum Merdeka, maka yang akan ditentukan adalah capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan indikator pencapaian tujuan pembelajaran. Capaian, tujuan, dan indikator yang digunakan yaitu:

- Capaian Pembelajaran diambil dari elemen menulis mata pelajaran bahasa Indonesia fase C, yaitu **peserta didik mampu menulis teks eksplanasi**, laporan, dan eksposisi persuasif dari gagasan, hasil pengamatan, pengalaman, dan imajinasi; menjelaskan hubungan kausalitas, serta menuangkan hasil pengamatan untuk meyakinkan pembaca.
- Tujuan pembelajaran diturunkan dari capaian pembelajaran tersebut, yaitu peserta didik dapat menulis paragraf eksplanasi dengan bantuan media pembelajaran Kartu Gagasan Bergambar dengan benar.
- Indikator pencapaian tujuan pembelajaran yang dibuat yaitu:
 - Peserta didik dapat mengidentifikasi gambar peristiwa alam yang terdapat pada media Kartu Gagasan Bergambar.
 - Peserta didik dapat menulis paragraf eksplanasi dari gambar yang telah dianalisis dari media Kartu Gagasan Bergambar

3. *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Materi)

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah pemilihan berbagai elemen pendukung yang

mendukung pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, model pembelajaran yang diterapkan adalah model *Problem Based Learning*.

Dalam menerapkan model *Problem Based Learning* tersebut, menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan permainan. Peserta didik didorong untuk berdiskusi dengan teman sekelompoknya selama pembelajaran untuk mengembangkan sebuah paragraf eksplanasi, selain hanya menerima penjelasan dari pendidik secara pasif.

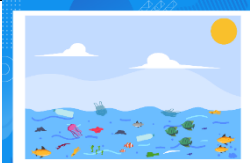
Dalam pembelajaran menulis, media yang digunakan adalah media Kartu Gagasan Bergambar. Media ini merupakan media berupa kartu yang berisi gambar dan gagasan yang digunakan untuk menulis paragraf eksplanasi.

Pemilihan model, metode, dan media pembelajaran yang tepat sangatlah penting karena dapat memengaruhi kenyamanan belajar peserta didik serta keefisienan pembelajaran di kelas. Karena peserta didik yang cenderung menyukai pembelajaran visual dan mengandung unsur permainan, maka peneliti mengembangkan sebuah kartu yang di dalamnya disisipi aspek visual berupa gambar. Adapun desain dari media Kartu Gagasan Bergambar adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Desain Media Kartu Gagasan Bergambar

Angin Puting Beliung	
	1 Angin Puting Beliung Peristiwa angin puting beliung
	2 Angin Puting Beliung Kerusakan akibat angin puting beliung
	3 Angin Puting Beliung Pencegahan angin puting beliung
Tanah Longsor	
	1 Tanah Longsor Peristiwa tanah longsor

	2 Tanah Longsor Penyebab tanah longsor
	3 Tanah Longsor Kerusakan akibat tanah longsor
	4 Tanah Longsor Pencegahan tanah longsor
Kebakaran Hutan	
	1 Kebakaran Hutan Peristiwa kebakaran hutan
	2 Kebakaran Hutan Penyebab kebakaran hutan
	3 Kebakaran Hutan Perambatan api ke sekitar hutan
	4 Kebakaran Hutan Hilangnya habitat hewan
	5 Kebakaran Hutan Upaya pencegahan kebakaran hutan
Banjir	
	1 Banjir Peristiwa banjir di daratan

	2 Banjir Penyebab banjir
	3 Banjir Kerusakan akibat banjir
	4 Banjir Penggenangan rumah-rumah
	5 Banjir Pencemaran air akibat banjir
	6 Banjir Pembuatan tanggul pencegah banjir
Gunung Meletus	
	1 Gunung Meletus Peristiwa gunung meletus
	2 Gunung Meletus Keluarnya material panas ke permukaan
	3 Gunung Meletus Kerusakan lingkungan akibat letusan gunung
	4 Gunung Meletus Terancamnya kesehatan akibat abu vulkanik



Setelah mendesain dan mengembangkan media Kartu Gagasan Bergambar, hal selanjutnya yang dilakukan adalah mengembangkan perangkat pembelajaran, seperti modul ajar, bahan ajar, LKPD, dan mengembangkan instrumen-instrumen penelitian, seperti instrumen validasi media dan materi, instrumen angket respon peserta didik dan pendidik, dan instrumen tes.

4. Utilize Methods, Media, and Material (Menggunakan Metode, Media, dan Bahan Ajar)

Langkah berikutnya adalah meminta validator untuk meninjau materi dan media tersebut untuk menguji kevalidannya sebelum diterapkan kepada peserta didik. Validasi materi dilakukan oleh dosen pembimbing peneliti, yaitu Ibu Dra. Asri Susetyo Rukmi, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Hasil validasi materi pada media Kartu Gagasan Bergambar oleh validator materi adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

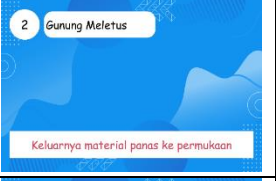
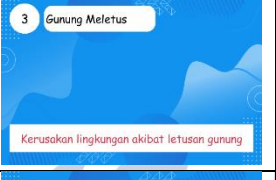
Keterangan	Persentase	Kategori
Validasi Materi	90%	Sangat Vaid

Berdasarkan hasil validasi materi Kartu Gagasan Bergambar pada materi paragraf eksplanasi kelas V sekolah dasar, didapatkan persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat

valid. Dari hasil validasi materi oleh validator materi, terdapat saran berupa perbaikan tulisan pada kartu, yang awalnya berupa kalimat menjadi berupa gagasan utama dan penjelas, setiap kartu disertai topik, serta terdapat kartu yang urutannya perlu diubah.

Tabel 6. Hasil Revisi Validasi Materi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
1 Peristiwa banjir meluap ke daratan	1 Banjir Peristiwa banjir di daratan
2 Air menggenangi rumah-rumah	4 Banjir Penggenangan rumah-rumah
3 Banjir menyebabkan kerusakan	3 Banjir Kerusakan akibat banjir
4 Hujan menyebabkan banjir	2 Banjir Penyebab banjir
2 Hujan menyebabkan tanah longsor	2 Tanah Longsor Penyebab tanah longsor
3 Tanah longsor merusak bangunan	3 Tanah Longsor Kerusakan akibat tanah longsor
2 Manusia penyebab kebakaran hutan	2 Kebakaran Hutan Penyebab kebakaran hutan
3 Api menyebar dan membakar pohon	3 Kebakaran Hutan Perambatan api ke sekitar hutan

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
	
	
	
	
	

Setelah materi divalidasi, langkah berikutnya adalah melakukan validasi terhadap media. Validasi media dilakukan oleh Ibu Dr. Dian Permatasari Kusuma Dayu, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya. Hasil validasi media pada Kartu Gagasan Bergambar oleh validator media adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Validasi Media

Keterangan	Persentase	Kategori
Validasi Media	89%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validasi materi Kartu Gagasan Bergambar pada materi paragraf eksplanasi kelas V sekolah dasar, didapatkan persentase sebesar 90% dengan kriteria sangat valid. Tidak terdapat revisi dalam validasi media Kartu Gagasan Bergambar.

5. *Require Learner Participation* (Melibatkan Partisipasi Peserta Didik)

Penelitian ini dilakukan dalam uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilakukan di kelas V-A pada hari Kamis tanggal 16 Mei 2024 dengan 7 peserta didik. Uji coba skala besar dilakukan di kelas V-C pada hari Jumat tanggal 17 Mei 2024 dengan 25 peserta didik.

Peserta didik mengisi *pretest*, *posttest*, melakukan kegiatan pembelajaran, kemudian mengisi angket respon. Pada uji coba skala kecil, hasil *pretest* dari 7 peserta didik adalah 450 dan *posttest* adalah 570, dengan nilai maksimum 100. Data ini kemudian diolah menggunakan rumus *N-Gain*.

$$N - Gain = \frac{posttest - pretest}{100 - pretest}$$

$$= \frac{570 - 450}{100 - 450}$$

$$= 0,48$$

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa peningkatan pemahaman peserta didik sebesar 0,48 dengan kriteria Sedang.

Sementara itu, hasil dari uji coba skala besar, jumlah skor *pretest* dari 25 peserta didik yaitu 1630 dan *posttest* yaitu 2240. Nilai maksimal yang dapat peserta didik peroleh yaitu 100. Hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan rumus *N-Gain*.

$$N - Gain = \frac{posttest - pretest}{100 - pretest}$$

$$= \frac{2240 - 1630}{100 - 1630}$$

$$= 0,70$$

Berdasarkan hasil tersebut, dapat diketahui bahwa peningkatan pemahaman peserta didik sebesar 0,70 dengan kriteria Tinggi.

Setelah mengerjakan *pretest* dan *posttest* dan melakukan kegiatan pembelajaran, selanjutnya peserta didik dan pendidik mengisi angket untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan dari media Kartu Gagasan Bergambar. Hasil dari keefektifan menurut peserta didik dan pendidik sebesar 80,8% dan 87,5% dengan kategori sangat efektif. Sementara itu, hasil kepraktisan menurut peserta didik dan pendidik sebesar 83% dan 92,5% dengan kategori sangat praktis.

6. *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi)

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah mengevaluasi dari implementasi pembelajaran. Evaluasi ini dibagi menjadi evaluasi proses dan evaluasi hasil belajar. Evaluasi proses berkaitan dengan media Kartu Gagasan Bergambar yang digunakan untuk pembelajaran menulis paragraf eksplanasi, sedangkan evaluasi hasil belajar berkaitan dengan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media Kartu Gagasan Bergambar.

Sebelum digunakan, media Kartu Gagasan Bergambar telah divalidasi dan direvisi sesuai saran dari validator agar layak untuk diujicobakan pada peserta didik. Berdasarkan hasil validasi,

media ini mendapatkan persentase validitas media sebesar 89% dan validitas materi sebesar 90%, menunjukkan bahwa media sangat valid dan layak diujicobakan dalam pembelajaran.

Dalam penggunaan media Kartu Gagasan Bergambar, peserta didik memahami dan menggunakannya dengan baik. Hal ini karena terdapat petunjuk penggunaan pada setiap set kartu yang dibagikan pada peserta didik. Akan tetapi, masih terdapat kelompok yang kurang memahami petunjuk penggunaan media sehingga harus dijelaskan dan dibimbing langsung oleh pendidik. Respon peserta didik terhadap media Kartu Gagasan Bergambar ini cukup bagus karena media ini dinilai baru dan tampilannya menarik. Hasil angket respon peserta didik dan pendidik terhadap media ini menunjukkan hasil yang positif dengan persentase skor keefektifan sebesar 80,8% dan 87,5% dan persentase skor kepraktisan sebesar 83% dan 92,5%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media dinilai efektif dan praktis.

Setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media Kartu Gagasan Bergambar pada skala kecil, terlihat peningkatan nilai *N-Gain* dari hasil *pretest* dan *posttest* sebesar 0,48 yang menunjukkan peningkatan sedang, sedangkan pada skala besar menunjukkan nilai *N-Gain* sebesar 0,70 yang menunjukkan peningkatan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media Kartu Gagasan Bergambar dapat memberikan dampak yang positif dan dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran menulis paragraf eksplanasi.

Hasil penelitian pada setiap tahap pengembangan menunjukkan bahwa media Kartu Gagasan Bergambar memiliki tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan yang baik dalam pembelajaran menulis paragraf eksplanasi. Namun, untuk membuat Kartu Gagasan Bergambar yang lebih baik dan berkualitas tinggi dalam konteks pembelajaran, perlu dilakukan lebih banyak pengembangan.

B. Pembahasan

Hasil penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media Kartu Gagasan Bergambar untuk keterampilan menulis paragraf eksplanasi peserta didik kelas V sekolah dasar. Media ini dikembangkan menggunakan model ASSURE yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu *Analyze Learners Characteristics* (Menganalisis Karakteristik Peserta Didik), *State Standards and Objectives* (Menentukan Standar dan Tujuan/Capaian), *Select Strategies, Technology, Media, and Materials* (Memilih Strategi,

Teknologi, Media, dan Materi), *Utilize Methods, Media, and Material* (Menggunakan Metode, Media, dan Bahan Ajar), *Require Learner Participation* (Melibatkan Partisipasi Peserta Didik), dan *Evaluate and Revise* (Evaluasi dan Revisi).

Pada tahap analisis karakteristik peserta didik, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui karakteristik umum peserta didik (Auliyah et al., 2023). Terdapat permasalahan yang ditemukan, yaitu peserta didik mudah bosan dalam pembelajaran karena kecenderungan pendidik dalam menggunakan metode ceramah saja (Mustafa, 2022). Permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran tersebut mengakibatkan peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami isi materi pembelajaran pada materi menulis paragraf eksplanasi. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan pendidik tentang gaya belajar peserta didik dan didapatkan hasil bahwa gaya belajar peserta didik cenderung visual.

Menurut (Harsiwi & Arini, 2020) kegiatan pembelajaran akan memperoleh hasil yang maksimal jika pendidik dapat mengembangkan media pembelajaran secara maksimal. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat memberikan pengaruh positif untuk kelancaran dan kemudahan pembelajaran peserta didik. Oleh karena itu, peneliti membuat media pembelajaran visual yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran menulis paragraf eksplanasi, yaitu media Kartu Gagasan Bergambar. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat menulis paragraf eksplanasi dengan mengidentifikasi gambar dan gagasan yang ada pada media pembelajaran Kartu Gagasan Bergambar (Hardianti et al., 2022).

Pada tahap menentukan standar dan tujuan, peneliti menyesuaikan capaian dan tujuan pembelajaran dengan kurikulum yang digunakan pada kelas V, yaitu Kurikulum Merdeka. Tujuan pembelajaran yang dibuat yaitu peserta didik dapat menulis paragraf eksplanasi dengan bantuan media Kartu Gagasan Bergambar dengan benar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu peserta didik agar mencapai tujuan pembelajaran yang telah dibuat (Nurmasyitah et al., 2023). Dengan menggunakan media Kartu Gagasan Bergambar, peserta didik dapat menulis paragraf eksplanasi dengan bantuan gambar dan gagasan pada kartu. Hal ini sesuai dengan pendapat Pertiwi et al. (2019) yang mengatakan bahwa media Kartu Gagasan Bergambar dapat memudahkan peserta didik memahami materi dengan bantuan aspek visual pada kartu.

Pada tahap menentukan strategi, teknologi, media, dan materi, peneliti menyesuaikan dengan media pembelajaran yang dipilih. Dalam menerapkan

media Kartu Gagasan Bergambar, digunakan model *Problem Based Learning*, yaitu model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik untuk memecahkan masalah (Rukmi et al., 2023). Penerapan model *Problem Based Learning* ini menggunakan metode ceramah, tanya jawab, diskusi, dan permainan. Namun, kegiatan intinya yaitu diskusi untuk mengidentifikasi gambar dan menulis sebuah paragraf eksplanasi. Dengan berdiskusi, peserta didik dapat lebih mudah menyelesaikan pekerjaan, selain itu juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis, meningkatkan keterampilan berkomunikasi dan berkolaborasi, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik (Utami, 2022).

Pada tahap menggunakan metode, media, dan bahan ajar, sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan validasi terlebih dahulu (Andani, 2022). Validasi yang dilakukan adalah validasi media dan materi. Tujuan dari validasi ini yaitu agar media dan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik memenuhi persyaratan dan spesifikasi yang telah ditetapkan, yang berpengaruh terhadap kualitas hasil akhir dari media yang dibuat (Saski & Sudarwanto, 2021).

Hasil analisis validasi media mendapatkan persentase 89%, yang menunjukkan bahwa media Kartu Gagasan Bergambar termasuk dalam kriteria sangat valid sesuai dengan kriteria persentase kevalidan media menurut Sugiyono (2022). Saat proses validasi media, tidak terdapat saran atau masukan dari validator ahli media. Sementara itu, hasil analisis validasi materi mendapatkan persentase 90%, yang menunjukkan bahwa media Kartu Gagasan Bergambar termasuk dalam kriteria sangat valid dan tidak memerlukan revisi (Sugiyono, 2022).

Dalam proses validasi materi, terdapat saran dari validator ahli materi, yaitu tentang penulisan gagasan dalam kartu. Masih terdapat beberapa tulisan yang berupa kalimat, bukan gagasan. Oleh karena itu, perlu diganti menjadi gagasan agar sesuai dengan tujuan awal pembuatan kartu (Fadillah, 2018). Selain itu, pada setiap kartu juga diberikan topik untuk memudahkan mengurutkan kartu jika suatu saat kartu teracak dengan topik lain. Selain memvalidasi materi pada media pembelajaran, validasi materi ini juga sudah mencakup materi pada bahan ajar, LKPD, dan pretest posttest (Safitri et al., 2018). Terdapat beberapa perbaikan tulisan yang harus dilakukan pada bahan ajar dan LKPD.

Selanjutnya, pada tahap melibatkan partisipasi peserta didik, peneliti melakukan uji coba pada skala kecil dengan 7 peserta didik dan skala besar dengan 25 peserta didik. Sebelum uji coba, peneliti melakukan

pretest, dan setelah uji coba, peneliti melakukan *posttest* serta pengisian angket oleh peserta didik dan pendidik. *Pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui perkembangan pengetahuan peserta didik terhadap materi paragraf eksplanasi (Balqis & Zuhdi, 2023). Untuk mengetahui hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan rumus *N-Gain*. Hasil *N-Gain* pada skala kecil memperoleh nilai 0,59 dengan kriteria sedang, sedangkan hasil *N-Gain* pada skala besar memperoleh nilai 0,79 dengan kriteria tinggi. Hal tersebut membuktikan bahwa terdapat perkembangan pengetahuan peserta didik yang cukup signifikan pada materi menulis paragraf eksplanasi (Hidayati & Aslam, 2021).

Hasil respon peserta didik dan pendidik digunakan untuk menentukan keefektifan dan kepraktisan media. Hasil analisis data menunjukkan bahwa skor rata-rata keefektifan media dari peserta didik adalah 80,8%, yang menunjukkan bahwa media Kartu Gagasan Bergambar termasuk dalam kriteria sangat efektif (Sugiyono, 2015). Sementara itu, skor rata-rata keefektifan media dari pendidik adalah 87,5%, yang menunjukkan bahwa media Kartu Gagasan Bergambar termasuk dalam kriteria sangat efektif (Sugiyono, 2015).

Hasil analisis kepraktisan peserta didik memperoleh persentase 83% dengan kriteria sangat praktis, sedangkan kepraktisan pendidik memperoleh persentase 92,5% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan nilai yang diperoleh, media Kartu Gagasan Bergambar termasuk ke dalam kriteria sangat praktis dan tidak memerlukan revisi (Riduwan dan Akdon, 2013).

Berdasarkan hasil pengisian angket oleh peserta didik, terdapat berbagai tanggapan dan saran dari peserta didik. Beberapa peserta didik mengatakan bahwa pembelajaran lebih menarik dan materi lebih mudah dipahami karena adanya media Kartu Gagasan Bergambar (Yuliana, 2023). Namun, terdapat juga beberapa peserta didik yang memberikan saran untuk mengembangkan media menjadi 3 dimensi agar lebih menarik. Saran ini diberikan agar media Kartu Gagasan Bergambar dapat menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang berbeda-beda. Hal ini sesuai dengan pendapat Muryaningsih (2021) bahwa pemilihan media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik agar media tidak menjadikan peserta didik gagal dalam pembelajaran.

Pada langkah terakhir, yaitu evaluasi dan revisi, terdapat beberapa temuan, di antaranya saat peneliti melakukan validasi materi, terdapat revisi yang harus dilakukan agar media yang dibuat dapat lebih baik saat digunakan dalam pembelajaran (Alvita & Airlanda,

2021). Selain itu, dalam pembelajaran, media cukup mudah untuk digunakan oleh peserta didik karena terdapat petunjuk penggunaan Kartu Gagasan Bergambar (Gharini & Subyantor, 2018). Akan tetapi, masih perlu pendampingan pada kelompok perlu bimbingan selama pembelajaran karena belum dapat mengerjakan sendiri, sedangkan kelompok berkembang, cakap, dan mahir sudah hampir dapat mengerjakan sendiri, hanya butuh sedikit bimbingan. Hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media Kartu Bergambar menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan, dengan nilai *N-Gain* 0,48 dan 0,70.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, disimpulkan bahwa media Kartu Gagasan Bergambar sesuai digunakan dalam pembelajaran menulis paragraf eksplanasi untuk peserta didik kelas V sekolah dasar. Media ini dinilai sesuai karena memenuhi standar kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

Media Kartu Gagasan Bergambar dinilai valid berdasarkan validasi oleh validator materi dan media. Validasi materi mencapai 90% dengan kriteria sangat valid, sementara validasi ahli media mencapai 89% dengan kriteria sangat valid.

Media Kartu Gagasan Bergambar dianggap efektif berdasarkan respon dari peserta didik dan pendidik, serta hasil *N-Gain*. Respon dari peserta didik terhadap keefektifan media mencapai 80,8% dengan kriteria sangat efektif, sementara respon dari pendidik mencapai 87,5% dengan kriteria sangat efektif. Selain itu, nilai *N-Gain* dalam skala kecil mendapatkan hasil sebesar 0,59 yang artinya terjadi peningkatan sedang, sedangkan dalam skala besar mendapatkan hasil sebesar 0,79 yang artinya terdapat peningkatan tinggi.

Media Kartu Gagasan Bergambar dianggap praktis berdasarkan hasil angket respon peserta didik dan pendidik. Hasil angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 83% dengan kriteria sangat praktis, sedangkan hasil angket respon pendidik memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kriteria sangat praktis.

Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan media Kartu Gagasan Bergambar untuk keterampilan menulis paragraf eksplanasi peserta didik kelas V sekolah dasar yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yang harus dilakukan. Yang pertama, meskipun media Kartu Gagasan Bergambar dinyatakan efektif dan praktis dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi paragraf eksplanasi, tetapi masih perlu penelitian lanjutan

untuk mengembangkan media Kartu Gagasan Bergambar agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik yang bermacam-macam dan tetap inovatif mengikuti perkembangan zaman. Yang kedua, pendidik dapat lebih mengawasi proses pembelajaran peserta didik dalam menggunakan media Kartu Gagasan Bergambar agar tidak terjadi kekeliruan pemahaman materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Akdon & Riduwan. (2013). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Alvita, A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5712–5721. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1686>
- Anas, Sudjiono. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Anggraini, R. H. (2018). Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1(1), 221.
- Alvita, A., & Airlanda, G. S. (2021). Pengembangan Flashcard untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Permulaan pada Siswa Kelas I Mata Pelajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5712–5721. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1686>
- Anas, A., Amrul, A., Ariestina, H., Purhanudin, M. V., Utomo, J., & Muhammad Sidik, A. D. W. (2023). Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Model Picture and Picture Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Kelas V MI Darul Iman. *Journal on Education*, 6(1), 2311–2317. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3244>
- Andani, T. (2022). Analisis Validasi Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Gelombang Bunyi Di Sma. *Jurnal Kumparan Fisika*, 4(3), 213–220. <https://doi.org/10.33369/jkf.4.3.213-220>
- Auliyah, N., Listyarini, I., & Prayito, M. (2023). Analisis Gaya Belajar Peserta Didik Kelas Vi a Sd Negeri Sarirejo. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3946–3953. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1237>
- Balqis, K. I., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Aplikasi “ Maps Of Tika ” Berbasis Smartphone Android Dalam Pembelajaran Pecahan Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal PGSD*, 11(3), 538–549.
- Destiyani, M. A. I. M. lufti Y. F. P. R. S. N. N. U. S. Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. 4, 7787(8.5.2017), 2005–2003.
- Dewi, D. A., & Sati, L. (2023). *Indonesia 1,2 Sekolah*

- Dasar Negeri Griya Bandung Indah Bojongsoang. 2(3), 1071–1075.
- Fadillah, A. (2018). Pengembangan Media Belajar Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *JTAM | Jurnal Teori Dan Aplikasi Matematika*, 2(1), 36. <https://doi.org/10.31764/jtam.v2i1.259>
- Foutsitzi, A. (2023). Teacher Training as an Influential Factor in the Use of Visual Materials in Education. *European Journal of Education*, 6(1), 93–100. <https://doi.org/10.2478/ejed-2023-0009>
- Gharini, R., & Subyantoro, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Bergambar Sebagai Penunjang Kreativitas Penyusunan Teks Fabel Bagi Peserta Didik SMP Kelas VII. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 48–54. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/24715>
- Hannum Harahap, M., & Alwizar, A. (2023). Belajar Dalam Perspektif Al-Qur'an. *MUSHAF JOURNAL: Jurnal Ilmu Al Quran Dan Hadis*, 3(1), 72–81. <https://doi.org/10.54443/mushaf.v3i1.93>
- Hardianti, F., Rachman, S. A., & Muzdalifah, F. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tk Kelompok B. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 3(1), 93–96. <https://doi.org/10.55681/jige.v3i1.177>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104–1113. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.505>
- Hasan, M., Pd, S., & Pd, M. (2021). *Media Pembelajaran*.
- Hasan, Z., & Zubairi, Z. (2023). Strategi Dan Metode Pembelajaran Akidah Akhlak. *TARQIYATUNA: Jurnal Pendidikan Agama Islam Dan Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 38–47. <https://doi.org/10.36769/tarqiyatuna.v2i1.312>
- Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>
- Irsyad, W., Putra, V. S., Yusri, F., & Yarni, L. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa dan Upaya Mengatasinya (Studi Kasus Di MTs. Nurul Ilmi Salimpat). *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 9(1), 97. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v9i1.11074>
- Langi, W. L., Tangkearung, S. S., & Bamba, M. L. (2023). *Penggunaan Media Kartu Kata Bergambar untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Kelas V UPT SDN 3 Saluputti*. 120–127.
- Lubis, L. H., Febriani, B., Fitra Yana, R., Azhar, A., & Darajat, M. (2023). The Use of Learning Media and its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes. *International Journal Of Education, Social Studies, And Management (IJESSM)*, 3(2), 7–14. <https://doi.org/10.52121/ijessm.v3i2.148>
- Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 173–179. <https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.303>
- Muryaningsih, S. (2021). Media Pembelajaran Berbahan Loose Part Dalam Pembelajaran Eksak Di Mi Kedungwuluh Lor. *Khazanah Pendidikan*, 15(1), 84. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i1.10360>
- Mustafa, P. S. (2022). Characteristics of Learners and Their Implications in Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 14(4), 7043–7056. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2751>
- Niam, U. (2023). Development of Picture Card Media as a Geography Learning Media. *Journal of Social Knowledge Education (JSKE)*, 4(2), 54–59. <https://doi.org/10.37251/jske.v4i2.429>
- Nurmasiyah, P., Amiruddin, A., Salim, A., Fransiska, I., Daris, K., & Suryani, K. (2023). Implementation Merdeka Curriculum of Learning to Students' Learning Activities. *Holistic Science*, 3(1), 39–44. <https://doi.org/10.56495/hs.v3i1.331>
- Pertiwi, I. N., Sumarno, & Dwi, A. (2019). Pengaruh Model Make A Match Berbantu Media Kartu Bergambar terhadap Kemampuan Membaca dan Menulis. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 261–270.
- Pratiwi, F. P. (2022). *Pengembangan Media Kartu Bergambar untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 421–430.
- Riyani, F., Zaman, W. I., & Kurnia, I. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Teka Teki Silang Materi Alat Gerak dan Fungsinya pada Hewan untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 4.
- Rukmi, A. S., Istiq'faroh, N., Nur Azizah, A., Putri Pramudita, A., Aprilia, V., & Lin Tien-Hsiang, M. (2023). Model Problem Based Learning Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 132–142. <https://doi.org/10.26740/eds.v7n2.p132-142>
- Safitri, R. W., Primiani, C. N., & Hartini, H. (2018). Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Pembelajaran*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i1.1332>
- Sari, F. I., Nurhayatin, T., & Aziz, M. A. (2023).

Penerapan Model Picture Word Inductive Dalam Pembelajaran Menulis Teks Persuasi Berdasarkan Struktur Dan Kaidah Kebahasaan Pada Peserta Didik Kelas Viii Smpn 1 Nagreg Tahun Pelajaran 2022/2023. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 3476–3484. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1210>

Saski, N. H., & Sudarwant0, T. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Market Learning Berbasis Digital Pada Mata Kuliah Strategi Pemasaran. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 9(1), 1118–1124.

Sumantika, A., Sirait, G., Susanti, E., Tarigan, E. P. L., & Oktavia, Y. (2023). Penggunaan Media Teknologi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sma Batam. *Puan Indonesia*, 5(1), 85–94. <https://doi.org/10.37296/jpi.v5i1.149>

Terpadu, M. I., & Shum, A.-M. A. (2023). *Penerapan Metode Pembelajaran Di MI Terpadu Al- Ma'shum Surakarta*. 3, 664–671.

Utami, L. M. D. (2022). Meningkatkan Hasil Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Gambar Siswa Kelas VI.B SD Negeri Model Mataram. *Arzusin*, 2(2), 239–250. <https://doi.org/10.58578/arzusin.v2i2.541>

Yuliana, A. P. (2023). *Penggunaan Kartu Kata dan Kartu Gambar untuk Pembelajaran Kosakata pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar*. 154–161.

