

**PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN PUZZLE TERHADAP  
PENGETAHUAN KEANEKARAGAMAN NUSANTARA SISWA KELAS KELAS 4  
SD LABORATORIUM UM**

Usep Kustiawan<sup>1</sup>, Aulia Rahman<sup>2</sup>, Indhira Listianati Cholila<sup>3</sup>, Muhammad Zuki  
Zakaria<sup>4</sup>, Acnes Nur Rahmalia<sup>5</sup>, Archangela Giriani Jawa Sogen<sup>6</sup>,  
Salma Khairunnisa' Wildayati<sup>7</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Universitas Negeri Malang

<sup>1</sup>usep.kustiawan.fip@um.ac.id, <sup>2</sup>aulia.rahman.2331137@students.um.ac.id,  
<sup>3</sup>indhira.listianati.2331137@students.um.ac.id,  
<sup>4</sup>muhammad.zuki.2331137@students.um.ac.id,  
<sup>5</sup>acnes.nur.2331137@students.um.ac.id,  
<sup>6</sup>archangela.giriani.2331137@students.um.ac.id,  
<sup>7</sup>salma.khoirunnisa.2331137@students.um.ac.id

**ABSTRACT**

*Field conditions show that learning in grade IV requires concrete, latest and innovative learning media. This study aims to test the validity, attractiveness and effectiveness of the Nusantara Puzzle which was developed to help students in learning. This study uses the RnD (Research and Development) method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. This study was conducted at SD Laboratorium UM with research subjects being grade IV-Bilingual students. Material validation obtained a percentage result of 97.5% stated as very valid. Media validation obtained a percentage result of 97.91% stated as very valid. The attractiveness test from users (teachers) obtained a percentage result of 94.23% stated as interesting. To test the effectiveness of the product, researchers used pre-experimental research by conducting a Sign test with the results of increased learning of 22 students.*

*Keywords: IPAS, Learning media, Nusantara Puzzle*

**ABSTRAK**

Kondisi lapangan menunjukkan pembelajaran yang ada di kelas IV membutuhkan media pembelajaran yang konkrit, terbaru dan inovatif. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menguji kevalidan, kemenarikan dan efektivitas. *Puzzle Nusantara* yang dikembangkan untuk membantu peserta didik dalam belajar. Penelitian ini menggunakan metode RnD (Research and Development) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini dilakukan di SD Laboratorium UM dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV-Bilingual. Validasi materi mendapatkan hasil persentase sebesar 97,5% dinyatakan sangat valid. Validasi media mendapatkan hasil persentase sebesar 97,91% dinyatakan sangat valid. Uji kemenarikan dari pengguna (guru) mendapatkan hasil persentase sebesar 94,23% dinyatakan menarik. Untuk menguji efektifitas produk, peneliti menggunakan pre-experimental research dengan melakukan uji Sign test dengan hasil peningkatan belajar sebanyak 22 peserta didik.

Kata Kunci: IPAS, Media Pembelajaran, *Puzzle Nusantara*

## **A. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi yang pesat pada saat ini memiliki banyak sekali manfaat yang dapat diberikan. Bukan hanya mulai dari informasi dari luar negeri dan budaya peserta didik dapat belajar dengan mudah menggunakan teknologi. Dengan berkembangnya teknologi ini seseorang dapat mengakses segala informasi dengan bebas. Tidak jarang pada saat ini para generasi muda sudah mengikuti tren yang berada di luar negeri sehingga budaya asli Indonesia banyak yang terlupakan. (Karuni et al., 2023) mengatakan bahwa generasi yang tumbuh pada kemajuan teknologi ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi sebelumnya yaitu merasa ingin selalu ingin terkoneksi dengan internet dan sangat aktif di jejaring sosial. Negara Indonesia merupakan negara yang sangat besar dan sangat luas terdiri dari berbagai pulau dan memiliki 38 provinsi. Wilayah ini memiliki banyak sekali keanekaragaman mulai dari suku, budaya, bahasa, agama, dan status sosial. (Rahman et al., 2020) mengatakan bahwa negara Indonesia merupakan negara multikultural yang harus dijaga persatuan dan kesatuannya. Menjaga keaslian dan

budaya negara merupakan tanggung jawab dari setiap warga negara Indonesia. Turunnya minat belajar peserta didik yang dikarenakan mata pelajaran yang kurang menarik merupakan masalah yang sering terjadi di dunia pendidikan. Pengemasan materi yang monoton akan membuat peserta didik kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. (Syaparuddin et al., 2020) mengatakan metode ceramah masih menjadi sistem belajar mengajar yang dominan. Pada metode ini kurang memberikan kontribusi dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa khususnya dalam pemecahan masalah. Media ajar merupakan alat atau sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu saat proses pembelajaran berlangsung. Penggunaan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat pada peserta didik dalam menambah wawasan dan dapat menumbuhkan rangsangan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Dalam proses pembelajaran terdapat materi tentang segala aspek dan karakteristik tentang kehidupan, sehingga dalam proses

pembelajarannya dibutuhkan strategi khusus agar mencapai tujuan pembelajaran (Anggoroputro & Salamah, 2021)

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini termasuk sebagai jenis penelitian *Research and Development* (RnD). Produk yang dihasilkan dari pengembangan akan dilakukan pegujian terhadap kevalidan/kelayakan, kemenarikan dan efektivitas. Model ADDIE digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini. Menurut Rayanto & Sugiharti (2020) model ADDIE memiliki langkah-langkah yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Tahap analisis dilakukan wawancara dan observasi terkait dengan lingkungan dan media pembelajaran yang digunakan oleh siswa serta guru, selanjutnya dilakukan kegiatan analisis kurikulum terkait dengan capaian pembelajaran, materi dan tujuan pembelajaran. Pada tahap desain dilakukan perancangan konsep *Puzzle* Nusantara mulai dari konsep awal hingga spesifikasi produk. Tahap pengembangan dilakukan pembuatan produk sesuai dengan rancangan yang telah dilakukan dan

mengumpulkan saran serta komentar dari ahli materi, ahli media pembelajaran dan pengguna (guru). Setelah itu dilakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan. Tahap implementasi produk dilakukan uji coba terhadap produk yang telah diperbaiki dan diterapkan di kelas IV menguji efektifitas oleh pengguna. Tahap evaluasi dilakukan kegiatan mengevaluasi hasil akhir produk, komentar, saran yang didapatkan dari validator dan pengguna.

Jenis data kuantitatif dan kualitatif digunakan pada penelitian pengembangan ini. Observasi, wawancara dan angket menjadi teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini. Pengumpulan data berupa observasi dan angket digunakan untuk mencari data terkait kebutuhan dan permasalahan yang ada pada pembelajaran. Angket digunakan untuk menentukan kevalidan, kemenarikan media pembelajaran. Lalu Data yang diperoleh akan dianalisis dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Data yang berasal dari observasi, wawancara, komentar dan saran akan dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Penyajian data

dilakukan sesuai dengan pengelompokan permasalahan yang dijabarkan. Tahap kesimpulan dilakukan pengambilan kesimpulan terhadap data yang didapatkan. Selanjutnya pada tahap penilaian lembar validasi, kepraktisan dan kemenarikan diberi skala dengan skor 1 yang menyatakan "Sangat tidak baik", skor 2 menyatakan "Tidak baik", skor 3 menyatakan "Baik" dan skor 4 menyatakan "Sangat baik". Untuk menguji kevalidan dan kemenarikan menggunakan rumus berikut:

$$P = x \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria kevalidan yang dipaparkan pada tabel 1.

**Tabel 1 Kriteria Kevalidan**

No	Kriteria Pencapaian Nilai (Kevalidan)	Kriteria Kevalidan
1	0% - 20%	Tidak boleh digunakan
2	21% - 40%	Tidak boleh digunakan dan perlu direvisi besar

3	41% - 60%	Boleh digunakan dengan revisi besar
4	61% - 80%	Dapat digunakan, perlu revisi kecil
5	81% - 100%	Digunakan tanpa revisi

**Sumber : Akbar (2015)**

Sedangkan untuk mengetahui rumus kemenarikan dari pengguna digunakan rumus berikut ini.

$$P = x \times 100\%$$

Hasil yang diperoleh kemudian disesuaikan dengan kriteria kemenarikan yang dipaparkan pada tabel 2.

**Tabel 2 Kriteria Kemenarikan**

No .	Tingkat Pencapaian	Klasifikasi	Keterangan
1.	0% - 20%	Sangat tidak menarik	Tidak boleh digunakan
2.	21% - 40%	Tidak menarik	Tidak boleh digunakan dan perlu direvisi besar
3.	41% - 60%	Kurang menarik	Boleh digunakan dengan revisi besar
4.	61% - 80%	Menarik	Dapat digunakan, perlu revisi kecil
5.	81% - 100%	Sangat menarik	Digunakan tanpa revisi

**Sumber: Akbar (2015)**

Selanjutnya, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran Puzzle Nusantara yang dilakukan kepada siswa kelas IV SD Laboratorium UM. Uji coba produk yang dilakukan kepada siswa bertujuan untuk menguji efektifitas dari media pembelajaran. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif dengan jenis Pre-Experimental dengan dilakukan penerapan pretest dan posttest pada siswa. Pretest dan posttest diterapkan untuk membandingkan rata-rata dengan uji non parametrik (sign test). Setelah

dilakukan uji coba, dilanjutkan dengan mengevaluasi hasil produk lalu produk dapat diperbanyak dan digunakan.

**C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

**Hasil**

Media pembelajaran "Puzzle Nusantara" ini dirancang untuk membantu siswa kelas IV SD Laboratorium UM dalam memahami dan mengenal letak geografis daerah provinsi yang ada di Indonesia. Media ini berbentuk banner peta buta Indonesia yang ditempelkan pada papan triplek dengan tujuan menjadi alas yang kokoh. Dalam penggunaannya, siswa akan diberikan serangkaian *flashcard* yang berisi nama-nama daerah di Indonesia dengan lengkap. Setiap *flashcard* tersebut sudah dilengkapi dengan *velcro* yang memudahkan siswa menempelkan nama daerah tersebut pada peta yang sudah tersedia. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya berinteraksi langsung dengan peta Indonesia, tetapi juga diajak untuk menghafal serta mengenali lokasi tiap daerah provinsi secara mandiri. Metode pembelajaran yang bersifat kinestetik ini mendukung siswa untuk belajar secara aktif dan

menyenangkan, sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran dengan media puzzle nusantara ini secara keseluruhan memungkinkan peserta didik untuk berpikir sekaligus bergerak dalam proses belajar. Aktivitas menyusun puzzle, menempelkan nama daerah, atau mengidentifikasi lokasi tertentu pada peta membuat siswa tidak hanya menggunakan kemampuan kognitif mereka, tetapi juga keterampilan motorik. Melalui pendekatan ini, siswa dapat belajar dengan lebih seimbang dan interaktif, di mana aspek pengetahuan (kognitif) dipadukan dengan gerakan fisik (motorik). Metode ini terbukti efektif untuk meningkatkan pemahaman, konsentrasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara menyeluruh. Selain itu media ini sangat cocok untuk pembelajaran kolaboratif, sehingga siswa dapat berlatih secara bersama-sama dalam mengisi nama-nama daerah yang belum mereka kenal. Puzzle Nusantara ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa pada pelajaran IPAS, khususnya dalam memahami letak geografis daerah-daerah di Indonesia.

Hasil evaluasi diperoleh dari ahli sumber belajar yaitu Bapak Eka Pramono Adi, S.IP., M.Si yang merupakan dosen Universitas Negeri Malang jurusan Teknologi Pendidikan. Hasil evaluasi ahli materi dari Ibu Chritha Yohana Maurits, S.Pd selaku guru SD Laboratorium Universitas Negeri Malang. Hasil uji kemenarikan diperoleh dari Ibu Herlina Mursyidah, S.Pd selaku Guru guru SD Laboratorium Universitas Negeri Malang. Hasil uji efektivitas yang menggunakan uji T diperoleh dari 24 siswa kelas 4 Bilingual SD Laboratorium UM. Berikut paparan hasil nilai yang diperoleh yaitu sebagai berikut :

**Tabel 3 Paparan Data Hasil Uji Validasi dan Kemenarikan**

<b>Validator / Kepraktisan</b>	<b>Persentase</b>	<b>Komentar dan saran</b>
Validasi produk	97,91%	Secara umum bagus. Lengkapi dengan pedoman pemanfaatan

		media dan bisa diperkaya lagi dengan video simulasi atau gambar seri, lengkapi juga dengan SOP implementasi media pembelajaran.
Validasi materi	97,5%	Sudah baik. Materi yang disajikan sudah sesuai.
Kemenarikan	94,23%	Secara keseluruhan media pembelajaran sangat menarik, karena peserta didik dapat berfikir sambil bergerak/melakukan sehingga terdapat keseimbangan antara kognitif dan motorik.

Setelah melakukan uji validasi kepada ahli, dilanjutkan dengan melaksanakan penelitian untuk mengukur efektifitas dengan jenis penelitian pre-experimental dengan pretest dan posttest. Hal ini bertujuan untuk mengevaluasi dan memperbaiki media pembelajaran yang diterapkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berikut terkait dengan hasil uji non parametrik dengan sign test yaitu sebagai berikut :

Berdasarkan hasil analisis terhadap 24 orang siswa yang telah dilakukan dengan aplikasi SPSS. Pada analisis hasil pretest dan posttest menggunakan Uji T berpasangan pada uji normalitas data yang dihasilkan tidak terdistribusi secara normal sehingga pengujian dilanjutkan dengan menggunakan uji non parametrik (Sign test). Pada uji non parametrik (Sign test) menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai mean dari pretest ke posttest sebesar 22 siswa dari 24 siswa.

Parameter		
Uji Efektifitas	Statistic	0,232
	df	24

	Sig.	0,002
--	------	-------

**Gambar tabel Uji Normalitas**

Dari analisis data menggunakan uji normalitas yang telah dilakukan pada nilai pretest dan posttest siswa dapat diketahui total nilai probabilitas (sig) menunjukkan hasil  $\leq 0,005$ . Sehingga data hasil uji normalitas dinyatakan tidak terdistribusi secara normal. Pengujian akan dilanjutkan dengan uji non parametrik (Sign test).

Frequencies		
Posttest - Pretest	Negative Differences	0
	Positive Differences	22
	Ties	2
	Total	24

**Gambar tabel uji non parametrik (Sign test)**

Berdasarkan hasil uji non parametrik (Sign test) didapatkan hasil bahwa terdapat 22 siswa yang memiliki peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media puzzle.

### **Pembahasan**

Media pembelajaran "Puzzle Nusantara" ini dirancang untuk membantu siswa kelas IV SD Laboratorium UM dalam memahami dan mengenal letak geografis daerah provinsi yang ada di Indonesia. Pengembangan ini dilakukan dengan 5 tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

#### **1. Analisis**

Langkah awal yang dilakukan pada pengembangan ini yaitu dilakukan tahap analisis. Tahap analisis dibagi beberapa kegiatan yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Kegiatan analisis kebutuhan bertujuan untuk memperoleh informasi terkait dengan media pembelajaran yang digunakan siswa saat pembelajaran IPAS kelas IV. Selain itu, analisis kebutuhan juga diperoleh informasi tentang bagaimana cara mengajar guru pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa ketika pembelajaran terkait dengan materi IPAS pengenalan daerah provinsi yang ada di Indonesia, guru menayangkan melalui video pembelajaran sedangkan karakteristik siswa yang ada di kelas tersebut

adalah siswa yang memiliki cara belajar kinestetik. Hasil analisis tersebut memunculkan gagasan produk yang cocok untuk dikembangkan. Kegiatan selanjutnya yaitu analisis kurikulum mulai dari capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dijadikan materi pada produk yang dibuat. Hasil dari tahapan ini yaitu berupa materi dan rencana produk yang akan dikembangkan.

## 2. Desain

Tahap selanjutnya yaitu tahap desain, pada tahap ini dilakukan perancangan dan penyusunan kerangka produk secara spesifik untuk mengembangkan produk selanjutnya pengembangan instrument untuk validasi produk. Berikut tahapan desain produk :

- a. Merancang produk dengan menentukan komponen yang terdapat pada *Puzzle Nusantara*
- b. Menentukan *software* yang digunakan dalam pembuatan produk.
- c. Menyusun instrumen penilaian untuk menilai tingkat kevalidan, kemenarikan dan efektifitas.

## 3. Pengembangan

Tahap pengembangan dilakukan kegiatan pengembangan produk. Pengembangan produk sesuai dengan rancangan desain yang telah ditentukan. Pengembangan produk mulai dari desain banner yang berisi peta buta Indonesia berwarna, dilanjutkan dengan desain flashcard. Setelah seluruh desain terbuat, dilanjutkan dengan pengembangan media pembelajaran agar awet dan kokoh sehingga dilapisi papan triplek. Untuk pemasangan flashcard, peneliti memanfaatkan velcro karena dirasa kuat dan kokoh. Setelah *Puzzle Nusantara* tersebut sudah dikembangkan, selanjutnya dilakukan uji produk dengan melakukan validasi kepada ahli materi dan ahli media.

Pengembangan media pembelajaran "*Puzzle Nusantara*" dari segi validasi produk dinilai dari fisik *dan* desain *puzzle* yang divalidasi oleh Bapak Eka Promono Asi, S.IP., M,Si selaku ahli media pembelajaran dengan hasil persentase sebesar 97,91% dengan kategori sangat valid dan hasil keputusan uji yaitu dapat digunakan tanpa revisi. Uji validasi selanjutnya yaitu validasi materi yang divalidasi oleh Ibu Chritha Yohana Maurits,

S.Pd., dengan kriteria uji dari aspek materi, aspek penyajian, aspek bahas dan keterbacaan. Hasil dari validasi materi mendapatkan persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid dan hasil keputusan uji yaitu dapat digunakan tanpa revisi. Uji kemenarikan oleh Ibu Herlina Mursyidah, S.Pd memperoleh penilaian uji kemenarikan dengan hasil persentase sebesar 94,23% yang dinyatakan sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi.

Selain itu juga didapatkan komentar dan saran dari ahli sumber belajar serta ahli materi. Komentar dan saran yang disampaikan oleh ahli sumber belajar yaitu Bapak Eka Pramono Adi, S.IP., M.Si yaitu dilengkapi dengan pedoman pemanfaatan media yang diperkaya dengan video simulasi dan standart operasional khusus terkait dengan implementasi media pembelajaran. Komentar dan saran selanjutnya juga diberikan oleh ahli materi yaitu Ibu Chritha Yohana Maurits, S.Pd yaitu materi yang diterapkan sudah sesuai.

Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli sumber belajar dan ahli materi maka selanjutnya dilakukan perbaikan

terhadap produk yang dikembangkan. Hasil revisi produk berupa penambahan standart operasional khusus implementasi media pembelajaran "Puzzle Nusantara".

#### 4. Implementasi

Tahap implementasi dilakukan kegiatan penerapan atau uji coba terhadap produk yang telah dikembangkan atau yang telah direvisi. Uji coba produk ini dilakukan kepada siswa di SD Laboratorium Universitas Negeri Malang. Pelaksanaan uji coba produk ini dilakukan satu kali dengan siswa berjumlah 24 orang kelas IV-Bilingual. Pelaksanaan uji coba ini diawali dengan pemberian pretest terlebih dahulu lalu dilakukan pengajaran terkait dengan materi dan dilanjutkan implementasi media pembelajaran. Setelah rangkaian pengajaran selesai, siswa diberikan pretest dengan tujuan mengetahui sejauh mana efektifitas media pembelajaran yang digunakan.

#### 5. Evaluasi

Setelah produk dilakukan uji kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan selanjutnya dilakukan analisis dari produk yang

dikembangkan. Uji kevalidan dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 97,91% dengan kategori sangat valid dan hasil keputusan uji yaitu dapat digunakan tanpa revisi. Uji kevalidan materi pada penelitian ini mendapatkan persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid. Penelitian ini juga diuji kemenarikan oleh guru dengan hasil persentase 94,23% yang dinyatakan sangat menarik dapat digunakan tanpa revisi, selain itu produk yang dikembangkan juga diuji efektivitas yang dilakukan oleh 24 siswa dengan hasil bahwa terdapat 22 siswa dapat menunjukkan peningkatan hasil pembelajaran setelah menggunakan media puzzle. Berdasarkan hasil pengujian produk yang dikembangkan dapat dinyatakan valid, praktis dan menarik untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran IPAS kelas IV di sekolah dasar.

#### **D. Kesimpulan**

Media pembelajaran "Puzzle Nusantara" ini dirancang untuk membantu siswa kelas IV SD Laboratorium UM dalam memahami dan mengenal letak geografis daerah provinsi yang ada di Indonesia. Media ini digunakan dengan cara mencari

dan menempelkan nama daerah pada tiap provinsi. Melalui aktivitas ini, siswa tidak hanya berinteraksi langsung dengan peta Indonesia, tetapi juga diajak untuk menghafal serta mengenali lokasi tiap daerah provinsi secara mandiri. Metode pembelajaran yang bersifat kinestetik ini mendukung siswa untuk belajar secara aktif dan menyenangkan, sekaligus meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Media pembelajaran "Puzzle Nusantara" telah diuji terkait dengan kevalidan, kemenarikan dan efektivitas. Uji kevalidan oleh ahli media pembelajaran mendapatkan presentase sebesar 97,91% dengan kategori sangat valid dan hasil keputusan uji yaitu dapat digunakan tanpa revisi. Uji kevalidan materi pada penelitian ini mendapatkan persentase sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid. Penelitian ini juga diuji kemenarikan oleh guru dengan hasil persentase 94,23% yang dinyatakan sangat menarik dapat digunakan tanpa revisi. Selanjutnya untuk uji efektivitas yang di uji kepada 24 orang siswa di SD Laboratorium menunjukkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan kualitas belajar dari siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: Pt. Remaja Rosdakarya.
- Andyana L., Indriwati, S. E., & Suarsini, E., (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Dan Video Sebagai Penguatan Karakter Hidup Bersih Dan Sehat*. In *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian Dan Pengembangan* (Vol. 2, No. 9, Hal 1238-1234). [Http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/Article/View/9964](http://Journal.Um.Ac.Id/Index.Php/Jptpp/Article/View/9964)
- Anggoroputro, C., & Salamah, Z. (2021). Analisis Potensi Hasil Penelitian Famili Palmae Di Sepanjang Pantai Parangtritis Sampai Depok Sebagai Sumber Belajar Biologi. *Jurnal Pendidikan Biologi Undiksha*, 8(3), 170–179.
- Asmuni. (2020). *Problematika Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Dan Solusi Pemecahannya*. In *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* (Vol. 7, No. 4, Pp. 281-288). <https://E-Journal.Undikma.Ac.Id/Index.Php/Pedagogy/Article/View/2941/2003>
- Atiko. 2019. *Booklet, Brosur, Dan Poster Sebagai Karya Inovatif Di Kelas*. Gresik: Caremedia Communication.
- Karuni, N. P. P., Cahyani, N. P. E., & Narayana, G. A. A. D. J. (2023). Upaya Pelestarian Budaya Asli Indonesia Melalui Fenomena Fomo Generasi Z Di Media Sosial Tiktokmenuju Indonesia Emas. *Prosiding Pekan Ilmiah Remaja*, 3.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, Vol 3 : No.
- Prastowo, Andi. 2018. *Sumber Belajar Dan Pusat Sumber Belajar*. Depok: Prenadamedia Group.
- Rahman, M. F., Najah, S., Furtuna, N. D., & Anti, A. (2020). Bhinneka Tunggal Ika Sebagai Benteng Terhadap Risiko Keberagaman Bangsa Indonesia. *Jurnal Dakwah Dan Sosial Keagamaan*, 6 : No 2. <https://doi.org/10.35673/ajdsk.V6i2.1183>
- Rayanto, Y.H., & Sugianto. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute. [https://books.google.co.id/books?id=Pjhcdwaaqbaj&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=Pjhcdwaaqbaj&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- Satmoko. S., & Astuti, H. T. 2006. Pengaruh Bahasa Booklet Pada Peningkat Pengetahuan Peternak Sapi Perah Tentang Inseminasi Buatan Di Kelurahan Nongkosawit, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. *Jurnal Penyuluhan*, 2 (2).
- Syaparuddin, S., Meldianus, M., & Elihami, E. (2020). Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol 1 : No.

Wulandari, T., Sismulyasih, N., & Fariha, E. (2020). *Pengembangan Media Booklet Materi Melisankan Puisi Pribadi Untuk Siswa Kelas Iv Sdn Tambangan 01*. Jurnal Unnes (Vol. 3, No. 2 (2019)). <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/est/article/view/29018/11335>