

PENGEMBANGAN MEDIA POHON INTERAKSI RAINBOWSALT UNTUK KELAS V SEKOLAH DASAR

Eka Alvionita Bella Pradani¹, Arya Setya Nugroho², Iqnatia Alfiansyah³

PGSD, FKIP

Universitas Muhammadiyah Gresik, Sumatera 101 GKB, Gresik, 61121

E-mail: alvionitabella5758@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop an interaction tree learning media for social interaction material for fifth grade elementary school at UPT Negeri 39 Gresik. This development process uses a 4D Thiagarajan model which consists of 4 stages, namely, the definition stage, the design stage, the development stage, and the dissemination stage. However, in this study the researchers modified it to the development stage, due to time constraints, costs, and the Covid-19 pandemic. The subjects in this study were media expert validators, namely Mr. M. Fadloli Aziz, S.Si., M.Pd and Syaiful Huda, S.Pd., M.Si as well as material expert validators namely Drs. Sumarjono, Head of School of UPT Negeri 39 Gresik and Mrs. Sulis Poniwati, S.Pd. The homeroom teacher of class V UPT Negeri 39 Gresik and students of class V UPT Negeri 39 Gresik. Data collection techniques and instruments used in this study were media expert validation sheets, material expert validation sheets, and student questionnaire sheets.

Based on the results of validator data analysis from media experts and material experts, it shows that the development of interaction tree learning media for this social interaction material meets the specified validity. The results from the validator of media experts and material experts obtained a score of 91 with valid categories, then for the student questionnaire sheet a score of 88.33 which means effective and categorized as strongly agree. So it can be concluded that this interaction tree learning media can be presented in the learning process.

Keywords: 4D Mode, Interaction tree learning media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran pohon interaksi untuk materi interaksi sosial kelas V sekolah dasar di UPT Negeri 39 Gresik. Proses pengembangan ini menggunakan model 4D Thiagarajan yang terdiri dari 4 tahap yaitu, tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), tahap penyebarluasan (*disseminate*). Namun pada penelitian ini peneliti memodifikasi hingga tahap pengembangan (*develop*), dikarenakan keterbatasan waktu, biaya, dan adanya pandemic *Covid-19*. Subjek

pada penelitian ini adalah validator ahli media yaitu Bapak M. Fadloli Aziz, S.Si., M.Pd dan Bapak Syaiful Huda, S.Pd., M.Si serta validator ahli materi yaitu Bapak Drs. Sumarjono Kepala Sekolah UPT Negeri 39 Gresik dan Ibu Sulis Poniwati, S.Pd Guru wali kelas V UPT Negeri 39 Gresik dan peserta didik kelas V UPT Negeri 39 Gresik. Teknik pengumpulan data dan instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, dan lembar angket peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis data validator dari ahli media dan ahli materi yang dilakukan, menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran pohon interaksi untuk materi interaksi sosial ini memenuhi kevalidan yang telah ditentukan. Hasil dari validator ahli media dan ahli materi memperoleh skor yaitu 91 dengan dikategorikan valid, lalu untuk lembar angket peserta didik mendapatkan skor yaitu 88,33 yang artinya efektif dengan dikategorikan sangat setuju. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran pohon interaksi ini dapat disajikan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Model 4D, Media pembelajaran pohon interaksi

PENDAHULUAN

Media pembelajaran yaitu suatu alat yang sangat berguna untuk memudahkan pada saat melakukan proses belajar mengajar, dalam mengefektifkan komunikasi antar guru dan siswa Sukiman (2012). Hal ini sangat membantu guru dalam mengajar dan memudahkan siswa untuk menerima dan memahami pelajaran.

Pemakaian alat khususnya media pembelajaran untuk proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru terutama bagi siswa, serta dapat membangkitkan motivasi belajar. Menurut Nurrita (2018) media pembelajaran yaitu suatu alat yang dapat membantu proses kegiatan belajar mengajar, sehingga makna pesan dapat tersampaikan menjadi lebih jelas. Melalui media, guru juga dapat menyajikan materi pembelajaran awal yang sifatnya abstrak agar menjadi konkret sehingga peserta didik juga mudah untuk memahami.

Menurut Arsyad (2017) manfaat praktis menggunakan media pembelajaran antara lain yaitu: 1). Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi untuk memudahkan serta meningkatkan proses hasil belajar. 2). Media pembelajaran dapat meningkatkan serta mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi untuk belajar, interaksi yang dilakukan secara langsung antara peserta didik dan lingkungannya, serta kemungkinan peserta didik untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya masing-masing. 3). Media pembelajaran dapat mengatasi beberapa batasan seperti indera, ruang, dan waktu. 4). Media pembelajaran dapat memungkinkan peserta didik untuk mengalami berbagai peristiwa di lingkungannya, dan memungkinkan untuk melakukan interaksi secara langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungannya, misalnya melalui studytour atau karyawisata, melakukan kunjungan ke berbagai tempat museum dan kebun binatang.

Ilmu Pendidikan Sosial di Indonesia baru diperkenalkan ke jenjang sekolah dasar yaitu pada awal tahun 1970-an Faishol (2018). Mata pembelajaran IPS yang terdapat dalam buku Tematik di SD/MI yaitu merupakan mata pembelajaran wajib. Tetapi ketika mata pelajaran tersebut berlangsung, banyak peserta didik yang menganggap pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang sulit karena guru yang lebih dominan pada pembelajaran, tidak ada media pendukung dan ditandai dengan peserta didik yang menghafalkan materi pelajaran, sehingga keberhasilan

pembelajaran belum tercapai. Permasalahan yang sering terjadi yaitu interaksi sosial, dalam materi interaksi sosial pada peserta didik sekolah dasar yaitu permasalahan interaksi sosial dengan teman sebaya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di UPT Negeri 39 Gresik, menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran pada jenjang pendidikan sekolah dasar menjadi terhambat dikarenakan adanya pandemic Covid-19. Seluruh kegiatan belajar mengajar yang dilakukan dengan cara bertatap muka langsung harus diberhentikan, diganti dengan menggunakan pembelajaran daring menggunakan whatsapp group. Selain itu kurangnya media pembelajaran di UPT Negeri 39 Gresik juga menjadi salah satu faktor yang membuat rendahnya motivasi belajar peserta didik. Kurangnya media pada materi interaksi sosial membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam hal proses pembelajaran. Maka solusi untuk mengurangi permasalahan tersebut dibutuhkan adanya sebuah media pembelajaran yang menarik.

Peneliti mencari penelitian terdahulu sebagai referensi diantaranya adalah: 1). Penelitian yang telah dilakukan oleh Ginanjar & Saleh (2020) yang berjudul "Pengaruh Intensitas Menonton Film Animasi Adit Sopo Jarwo Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar". 2). Penelitian yang telah dilakukan oleh Sari et al (2020) yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Materi Penjumlahan Pada Kelas 1 SDN 52 Parupuk Tabing (Studi Berdasarkan Asesmen)." 3). Penelitian yang telah dilakukan oleh Winarsih (2017) yang berjudul "Permainan Tradisional "Engkling" Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa, Interaksi Sosial, dan Sarana Pendidikan Anti Korupsi Pada Siswa Sekolah Dasar di Kota Madiun".

Dari berbagai uraian diatas yang menggambarkan pentingnya media pembelajaran, maka peneliti mengangkat judul "**Pengembangan Media Pohon Interaksi untuk Kelas V Sekolah Dasar**". Fokus penelitian ini yaitu pada pengembangan media Pohon Interaksi mata pelajaran IPS materi Interaksi Sosial untuk siswa kelas V sekolah dasar. Hal tersebut merupakan suatu potensi untuk mengembangkan Pohon Interaksi sebagai sebuah media pembelajaran. Penggunaan Pohon Interaksi diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran IPS sehingga motivasi belajar dengan media muncul pada diri peserta didik. Melalui Pohon Interaksi, memungkinkan materi interaksi sosial dapat disajikan secara lebih menarik dengan cara yang unik. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah Pohon Interaksi untuk materi Interaksi Sosial.

KAJIAN PUSTAKA

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat belajar peserta didik Tafonao (2018).

Dalam pernyataan Arda (2013) media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyampaikan suatu pesan dan dapat merangsang pikiran serta perasaan peserta didik sehingga timbul motivasi belajar.

Menurut Nurseto (2012) media pembelajaran merupakan wacana penyalur pesan dan informasi belajar. Media pembelajaran yang dipersiapkan secara baik akan benar-benar membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat dari para ahli, kesimpulannya yaitu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau materi serta dapat menggerakkan pikiran, menumbuhkan semangat,

ketertarikan, dan keinginan peserta didik sehingga dapat menstimulasi terjadinya proses pembelajaran pada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif pengembangan. Deskriptif pengembangan yaitu penelitian yang dilakukan dengan menghasilkan sebuah produk yang akan diuji keefektifannya dari produk tersebut. Jenis penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan Thiagarajan, Semmel dan Semmel. Model tersebut terdiri dari 4 tahap yaitu: 1). Tahap pendefinisian (*define*), 2). Tahap perencanaan (*design*), 3). Tahap pengembangan (*develop*), 4). Tahap penyebaran (*disseminate*). Namun pada tahap penyebaran (*disseminate*) peneliti tidak melaksanakan karena keterbatasan waktu, biaya, dan adanya pandemic Covid-19.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan informasi terlebih dahulu untuk menjadikan bahan pembuatan media dan menganalisis kelayakan atau kualitas media pembelajaran. Pengumpulan informasi yaitu dengan melakukan wawancara dengan guru kelas V yang mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Kemudian tahap merancang media pembelajaran Pohon Interaksi. Sebelum diterapkan ke peserta didik, media Pohon Interaksi dirancang sesuai dengan konsep yang aman untuk peserta didik dengan menggunakan bahan-bahan diantaranya kayu triplek, cat, plamir. Media yang berbentuk menyerupai pohon dan terdapat penjelasan serta gambar interaksi dengan materi interaksi sosial, media Pohon Interaksi digunakan pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk meningkatkan pemahaman tentang macam- macam interaksi sosial. Lalu tahap ketiga dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh penilaian dari 2 ahli. Hasil validasi ahli media dan materi berupa nilai skor serta sebagai acuan untuk melakukan perbaikan serta penyempurnaan terhadap media tersebut. Berikut nilai skor dari 2 ahli media dan materi:

1. Hasil Validator Ahli Media

No	Validator Ahli Media	Skor Diperoleh	Hasil	Kriteria
1.	M. Fadli Aziz, S.Si., M.Pd	23	95	Valid
2.	Syaiful Huda, S.Pd., M.Si	19	79	Cukup Valid
Total		42	174	

2. Hasil Validator Ahli Materi

No	Validator Ahli	Skor	Hasil	Kriteria
----	----------------	------	-------	----------

	Materi	Diperoleh		
1.	Drs. Sumarjono	19	95	Valid
2.	Sulis Poniwati, S.Pd	19	95	Valid
Total		38	190	

Selain itu juga mendapat kritik dan saran untuk menyempurnakan media pohon interaksi ini. Berikut kritik dan saran dari 2 ahli media dan materi:

1. Kritik dan Saran Validator Ahli Media

No.	Komentar	Kritik/Saran
Validator Ahli Media 1		
1.	Aturan cara bermain pohon intetaksi perlu dituliskan dalam bentuk teks.	Perlu dituliskan aturan cara bermain media Pohon Interaksi.
2.	Keterangan pada gambar menggunakan huruf kapital semua.	Keterangan pada gambar yang sesuai dengan materi lebih baik tidak menggunakan huruf kapital semua.
Validator Ahli Media 2		
1.	Mungkin diperhatikan untuk bentuk dari media pembelajaran mengingat digunakan untuk anak SD.	Bentuk media bisa disesuaikan dengan anak SD.

2. Kritik dan Saran Validator Ahli Materi

No.	Komentar	Kritik/Saran
Validator Ahli Materi 1		
1.	Tulisan pada pohon interaksi kurang menarik siswa karena tidak berwarna.	Tulisan pada pohon interaksi diberi warna agar lebih menarik.
2.	Pohon interaksi kurang tinggi disesuaikan umur siswa.	Karena media ditaruh dimeja, maka sebaiknya diukur tingginya, agar seluruh siswa dapat melihat media tersebut.
Validator Ahli Materi 2		
1.	Pohon interaksinya sudah bagus, tapi untuk keakuratan gambar, diagram, dan ilustrasi masih perlu ditingkatkan lagi supaya PBM lebih bervariasi dan menyenangkan untuk siswa.	Gambar lebih bervariasi lagi.

Berdasarkan komentar, kritik dan saran dari validator ahli media dan ahli materi, terlihat bahwa peneliti telah melakukan revisi atau perbaikan karena presentase hasil validasi telah memenuhi indicator kevalidan. Hasil analisis dari validator menunjukkan bahwa pembelajaran ini dapat digunakan untuk proses pembelajaran.

Kemudian yang terakhir, tahap uji coba ini berupa angket respon peserta didik untuk mengetahui keefektifan media Pohon Interaksi untuk materi interaksi social kelas V. Hasil perhitungan angket peserta didik seperti berikut ini:

No.	Nama	1	2	3	4	5
		STS	TS	KS	S	SS
1.	ADT			2	2	6
2.	ARF		2	1	6	1
3.	DFF				6	4
4.	EP				1	9
5.	MR			1		9
6.	RMI			1	4	5
Total			2	5	19	34

Keterangan:

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

KS = Kurang Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

Berikut rumus perhitungan rata-rata angket peserta didik:

$$\text{Presentase} = \frac{(5 \times \text{SS}) + (4 \times \text{S}) + (3 \times \text{KS}) + (2 \times \text{TS}) + (1 \times \text{STS})}{(5 \times \Sigma) \times 6} \times 100$$

$$= \frac{(5 \times 34) + (4 \times 19) + (3 \times 5) + (2 \times 2) + (1 \times 0)}{(5 \times 10) \times 6} \times 100$$

$$= \frac{170 + 76 + 15 + 4 + 0}{50 \times 6} \times 100$$

$$= \frac{265}{300} \times 100 = 88,33$$

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat penilaian dari angket respon peserta didik. Mengacu pada Akbar (2013) dikatakan efektif apabila lebih dari ≥ 70 . Berdasarkan hasil dari penilaian angket respon peserta didik ini mendapatkan nilai akhir yaitu 88,33, jadi media pembelajaran Pohon Interaksi Rainbowsalt materi interaksi sosial ini termasuk efektif dalam kategori Sangat Setuju.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka peneliti memberi kesimpulan yaitu pengembangan media pembelajaran Pohon Interaksi pada kelas V di sekolah dasar mengambil muatan Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi interaksi sosial yang terdapat pada tema 4, subtema 1, pembelajaran 3 di KD 3.2 dan 4.2. Media ini lalu dikembangkan dengan teori pengembangan 4D Thiagarajan, yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*disseminate*). Akan tetapi peneliti memodifikasi hanya sampai tahap pengembangan (*develop*). Hasil validator ahli media II mendapat skor presentase sebesar 79,17 dengan kriteria Cukup Valid. Selanjutnya validasi materi, hasil validasi materi dari validator ahli materi I adalah sebesar 95 dan validator ahli materi II adalah sebesar 95 dengan kriteria keduanya valid. Sehingga nilai akhir hasil rata-rata hasil validasi media pembelajaran Pohon Interaksi diperoleh sebesar 91 dan memenuhi kriteria Valid. Sedangkan untuk hasil dari angket peserta didik media pembelajaran Pohon Interaksi ini efektif karena lebih dari ≥ 70 dengan kategori Sangat Setuju karena nilai akhir sebesar 88,33. Artinya, materi yang terdapat dalam media pembelajaran Pohon Interaksi dapat disajikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil kesimpulan dan pembahasan diatas, maka peneliti memberi saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, media Pohon Interaksi Rainbowsalt dapat digunakan sebagai alternatif dalam proses pembelajaran untuk materi interaksi sosial.
2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media yang lebih kreatif dan inovatif agar pembelajaran sekolah dasar lebih menyenangkan bagi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Apriyanti, Nur; Yermiandhoko, Y. (2015). Perbedaan Penggunaan Media Dua Dimensi Dengan Tiga Dimensi Terhadap Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 2253–2263.
- Arda, D. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa Smp Kelas Viii. *E-Jurnal Mitra Sains*, 3(1), 69–77.
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Astuti, P. D., Hadiwinarto, H., & Sholihah, A. (2018). Studi Deskriptif Interaksi Sosial Mahasiswa S1 Jurusan Ilmu Pendidikan Berdasarkan Keterlibatan Organisasi Kemahasiswaan Di Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. *Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), 20–28. <https://doi.org/10.33369/consilia.1.2.20-28>
- Azizah, A. N. (2018). *PENGGUNAAN MEDIA BENDA KONKRET KELAS V MI MUHAMMADIYAH KARANGIO FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) PURWOKERTO*.
- Batul, R. Z. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Pohon Pintar Pada Kompetensi Dasar Menerapkan Promosi Produk Kelas X Bisnis Daring Dan Pemasaran Smk Negeri 2 Blitar. *Jurnal Pendidikan Tata Niaga (JPTN)*, 06, 192–197. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jptn/article/view/25736>
- Endayani, H. (2017). Pengembangan materi ajar ilmu pengetahuan sosial. *Jurnal Program Studi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 1(1), 92–110. <http://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ijtimaiyah/article/download/1158/922>
- FaishoI, R. (2018). Pengembangan Paket Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas IV Menggunakan Model Dick, Carey & Carey di SD Negeri 2 Tamanagung. *Tarbiyatuna : Kajian Pendidikan Islam*, 2(2), 31–49. <http://ejournal.iaiiibrahimy.ac.id/index.php/tarbiyatuna/article/view/16>
- Fatnar, V., & Anam, C. (2014). Kemampuan Interaksi Sosial Antara Remaja Yang Tinggal Di Pondok Pesantren Dengan Yang Tinggal Bersama Keluarga. *EMPATHY Jurnal Fakultas Psikologi*, 2(2), 71–75.
- Ginangjar, D., & Saleh, A. (2020). Pengaruh Intensitas Menonton Film Animasi Adit Sopo Jarwo Terhadap Interaksi Sosial Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 18(01), 43–55. <https://doi.org/10.46937/18202028110>

- HiImi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105>
- Mulyaningsih, I. E. (2014). Pengaruh Interaksi Sosial Keluarga, Motivasi Belajar, dan Kemandirian Belajar terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 20(4), 441. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v20i4.156>
- Muslim, A. (2013). Interaksi Sosial dalam Masyarakat Multietnis. *Jurnal Diskursus Islam*, 1(3), 484–494. http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/diskursus_islam/article/view/6642/5402
- Nurhalimah, S. R., Suhartono, S., & Cahyana, U. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile learning Berbasis Android pada Materi Sifat Koligatif larutan. *JRPK: Jurnal Riset Pendidikan Kimia*, 7(2), 160–167. <https://doi.org/10.21009/jrpk.072.10>
- Nurrita. (2018). Development of circIe learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Purwono, U. (2008). Deskripsi Butir Penilaian Ahli Materi. *Pembelajaran Matematika*, 106–145. https://eprints.uny.ac.id/9509/24/LAMPIRAN_1.1-1.10.pdf
- Sari, S. G., Aziz, I., Ieffega, C., Doktor, P., Pendidikan, I., Sarjana, P., Padang, U. N., Guru, P., Dasar, S., & Hatta, U. B. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBEIAJARAN POHON PINTAR PADA MATERI PENJUMIAHAN PADA KEIAS I SDN 52 PARUPUK TABING (STUDI BERDASARKAN ASESMEN)*. 04(02), 1207–1216.
- Subali, B. (2012). *Prinsip Asesmen & Evaluasi Pembelajaran*. UNY Press.
- Suhartadi, K. A. D. A. S. S. (2009). Pengaruh Media Pembelajaran Dua Dimensi, Tiga Dimensi, Dan Bakat Mekanik Terhadap Hasil Belajar Sistem Pengapian Motor Bensin Di Smk Kota Mojokerto. *Teknologi Kejuruan*, 32(Vol 32, No 2 (2009)), 141–151. <http://journal.um.ac.id/index.php/teknologi-kejuruan/article/view/3096>

- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI.
- Sungkono, S. (2008). Pemilihan Dan Penggunaan Media Dalam Proses Pembelajaran. In *Majalah Ilmiah Pembelajaran* (Vol. 4, Issue 1).
- Syafri, F. S. (2018). *PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN ALJABAR ELEMENTER* (A. S. Dodi Isran (ed.)). CV. Zigie Utama.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Ulfa, C. R., Ellianawati, E., & Darsono, T. (2019). Media Pohon Pintar dalam Pembelajaran Kooperatif untuk Menstimulasi Sikap Ilmiah Siswa. *UPEJ Unnes Physics Education Journal*, 8(2), 170–177. <https://doi.org/10.15294/upej.v8i2.33325>
- Umar. (2014). Media Pendidikan: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah*, 11(1), 131–144.
- Winarsih, E. (2017). Permainan Tradisional “Engkling” untuk Meningkatkan Keterampilan Berbahasa, Interaksi Sosial, dan Sarana Pendidikan Anti Korupsi pada Siswa Sekolah Dasar di *Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Dan Sastra* ..., 1–17. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/widyabastra/article/view/1150>
- Xiao, A. (2018). Konsep Interaksi Sosial Dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2). <https://doi.org/10.31504/komunika.v7i2.1486>.