

## Kajian Literatur Penggunaan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis PBL

**Lilis Eka Sari\***

Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

[ppg.lilissari01@program.belajar.id](mailto:ppg.lilissari01@program.belajar.id)

**Anas Ahmadi**

Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

[anasahmadi@unesa.ac.id](mailto:anasahmadi@unesa.ac.id)

Accepted: 2024-06-19, Approved: 2024-07-01, Published: 2024-07-15

### ABSTRACT

*This article review aims to collect and review articles that discuss the use of learning media in Problem Based Learning (PBL) based Indonesian language subjects. The research method used is descriptive qualitative with a literature review approach to articles in the last 10 years and obtained 10 articles that meet the requirements. Data collection was done through a literature review of previous articles related to the research. The findings obtained in this study indicate that there are a number of learning media that can be used in Problem Based Learning (PBL) based Indonesian language subjects, namely serialized picture media, wordwall media, animated video media, booklet media, comic media, spinning wheel media, and audio visual media. The conclusion that can be drawn is that these learning media are feasible to use to convey learning materials easily in Problem Based Learning (PBL) based Indonesian language subjects.*

**Keywords:** *Indonesian Language; Learning Media; Problem Based Learning (PBL)*

\*Corresponding author : **Lilis Eka Sari**



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

**Copyright@2024 : Author**

## PENDAHULUAN

Guru berperan krusial dalam proses pembelajaran peserta didik. Salah satu tugas guru yang paling utama ialah memaparkan materi pembelajaran kepada peserta didik secara efektif dan efisien. Guru yang kompeten dapat memanfaatkan media pembelajaran yang beragam, baik yang modern maupun yang tradisional (Nurgiansah, 2022). Dalam hal ini, sangat penting bagi guru memiliki kemampuan untuk menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik. Setiap peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda satu dengan yang lain. Beberapa peserta didik cenderung memiliki gaya belajar visual, auditori, atau kinestetik (Rahmadhani et al., 2023). Untuk memenuhi perbedaan kebutuhan belajar tersebut, guru perlu mengadopsi model pembelajaran yang melibatkan penggunaan berbagai media pembelajaran.

Media merupakan istilah umum yang dapat mencakup berbagai bidang. Media dalam dunia pendidikan merupakan suatu alat dan bahan yang digunakan selama aktivitas pembelajaran. Hal ini didukung dengan pendapat Nurrita (2018) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk memaparkan informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar. Media menjadi salah satu hal yang penting dalam pendidikan karena dapat dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata pelajaran yang berperan penting dalam perkembangan intelektual, sosial, maupun emosional peserta didik karena

dengan adanya pembelajaran Bahasa Indonesia memungkinkan setiap peserta didik untuk saling berinteraksi, berbagi pengalaman satu sama lain, dan saling belajar agar dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Menurut Lestari (2017), salah satu model pembelajaran yang sering digunakan oleh guru guna mengembangkan kemampuan berpikir kritis yakni *Problem Based Learning* (PBL). Mata pelajaran Bahasa Indonesia sering dikombinasikan dengan *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajarannya. *Problem Based Learning* (PBL) ialah model pembelajaran berbasis masalah yang dalam prosesnya berfokus pada pemecahan masalah yang nyata, yang mana peserta didik berdiskusi, kerja kelompok, dan melakukan umpan balik dengan tujuan dapat mendorong peserta didik menjadi lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis (Savitri & Manuaba, 2022). Urgensi penelitian ini sangat penting dalam pengembangan ilmu pendidikan. Penelitian ini dapat memberikan informasi baru yang berguna bagi guru dan masyarakat dalam memilih media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL), yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan efektif dan efisien.

Sejumlah penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini antara lain penelitian berjudul *Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa* (Akbar et al., 2021). Penelitian berikutnya yang relevan adalah penelitian yang berjudul *Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra (Studi Pustaka)* (Layaliya et al., 2021). Penelitian ketiga yang berkaitan dengan penelitian ini adalah penelitian Nuarita

(2017) yang berjudul Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Mlati. Ketiga penelitian tersebut berkaitan dengan penelitian ini karena sama-sama menganalisis media pembelajaran dalam pembelajaran Bahasa, tetapi perbedaan paling terlihat dengan penelitian sebelumnya terletak pada media pembelajaran yang dikhususkan di mata pelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaan lainnya juga diwujudkan dengan analisis media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL), yang belum dikaji pada penelitian sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan dan mengkaji artikel-artikel yang membahas tentang penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL).

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan istilah yang digunakan dalam penelitian kualitatif untuk kajian yang bersifat deskriptif (Yuliani, 2018). Jenis deskriptif ini digunakan untuk mendapatkan gambaran mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Penelitian kualitatif deskriptif sering dimanfaatkan untuk menggambarkan fenomena yang ada, baik yang alamiah maupun buatan manusia. Penelitian kualitatif dipilih karena jenis data sesuai dengan karakteristik penelitian kualitatif, yaitu data dalam bentuk kata-kata atau gambar, bukan angka-angka (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021). Jenis penelitian deskriptif kualitatif juga

menyajikan data apa adanya tanpa proses manipulasi atau perlakuan-perlakuan yang lain.

Data yang digunakan ialah artikel-artikel ilmiah terdahulu yang terkait dengan judul penelitian ini. Sebagai referensi, digunakan Google Cendekia dengan menggunakan kata kunci “penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis PBL” ditemukan 17.200 jurnal atau artikel tahun 2017–2023 pada awal pencarian artikel. Artikel-artikel tersebut belum diketahui seberapa relevan dengan penelitian ini. Berdasarkan artikel-artikel ilmiah tersebut, hanya sepuluh yang sudah dipublikasikan dari rentang tahun 2017-2023 yang dipilih untuk dikaji. Instrumen utama merupakan peneliti sendiri (*human instrument*), dengan mempertimbangkan aturan analisis yang dibuat selaras dengan pendekatan kajian literatur. Konsep *human instrument* memosisikan peneliti sebagai pihak utama yang mengumpulkan data karena dapat menyesuaikan diri dengan realita pada objek data.

Data dikumpulkan melalui metode kajian literatur. Kajian literatur merupakan usaha mengumpulkan informasi tertentu yang berasal dari kepustakaan seperti buku, jurnal, hasil seminar, majalah, ataupun bacaan lain yang berwujud dokumen cetak maupun digital untuk disusun menjadi sebuah kepustakaan yang baru (Akbar et al., 2021). Pengertian tersebut sejalan dengan pendapat Cahyono (2019) yang menyatakan bahwa kajian literatur merupakan pendekatan penelitian yang menggambarkan evolusi suatu subjek tertentu yang selaras dengan topik penelitian. Kajian literatur dilakukan dengan membaca sejumlah artikel ilmiah dari penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran

Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Setelah itu, data dianalisis dengan memanfaatkan model interaktif milik Miles Huberman. Model analisis data ini terbagi menjadi tiga tahapan, yaitu reduksi data, penyajian data, kemudian penarikan kesimpulan (Rijali, 2018). Data yang telah terkumpul akan direduksi, kemudian ditulis selaras dengan pendekatan kajian literatur. Terakhir, yaitu tahapan penarikan kesimpulan dari data-data yang telah dianggap sesuai dengan kajian literatur yang sedang diteliti.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) ditentukan oleh media pembelajaran yang digunakan, bagaimana guru dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan mudah, efektif, dan efisien. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk memaparkan informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam belajar (Nurrita, 2018). Pendekatan kajian literatur mengandung empat tahap yang digunakan dalam penelitian ini (Cahyono et al., 2019). Berikut tahapan atau tindakan spesifik dalam pendekatan kajian literatur dalam penelitian ini:

### A. Tahap menemukan literatur yang relevan

Pada titik ini, dicari jurnal atau artikel ilmiah yang sesuai dengan topik penelitian. Data yang sudah valid dikumpulkan dari penyelidikan sebelumnya. Dalam penelitian ini, digunakan kata kunci pada Google Cendekia “Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis PBL”

untuk menemukan artikel yang relevan.

### B. Tahap melakukan evaluasi sumber kajian literatur

Pada tahap ini, referensi yang ditemukan digunakan untuk merancang penelitian. Referensi literatur yang disusun selanjutnya dibaca, diasimilasi, dan dinilai. Setelah itu, dilakukan proses mencatat atau merangkum referensi yang digunakan untuk memudahkan pengutipan artikel ilmiah yang relevan, yang kemudian akan disatukan dengan penelitian lain sehingga menghasilkan satu kesatuan yang sempurna.

### C. Membuat struktur garis besar

Susunan dalam penelitian ini menggunakan susunan secara umum. Media menjadi salah satu hal yang penting dalam pendidikan karena dapat dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi dalam proses pembelajaran terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Indonesia sering dikombinasikan dengan model *Problem Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajarannya. *Problem Based Learning* (PBL) dikenal sebagai model pembelajaran yang menyajikan tantangan nyata dari kehidupan sehari-hari kepada peserta didik (Solikah & Shofiani, 2023). Hasil percobaan penggunaan media-media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL) digunakan sebagai tolak ukur layak atau tidak media tersebut diaplikasikan dalam proses pembelajaran.

### D. Menyusun ulasan kajian literatur

Sejumlah ilmuwan telah meneliti penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran

Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL) selama sepuluh tahun terakhir. Hal ini memberikan kesempatan kepada peneliti lain untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Bahasa

Indonesia. Sejumlah referensi ilmiah yang relevan dengan topik penelitian digunakan untuk menyusun kajian pustaka ini. Referensi publikasi artikel ilmiah yang diterbitkan dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir.

**Tabel 1. Hasil Review 10 Jurnal**

No	Peneliti	Judul	Hasil	Penggunaan Media
1	Putu Ayu Lestari & MG Rini Kristiantari (Universitas Pendidikan Ganesha, 2022)	Media Gambar Berseri Berorientasi Problem Based Learning pada Materi Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar	Media gambar berseri berbasis PBL layak digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV Sekolah Dasar.	Layak dan valid
2	Dwinanda Wuri Harsanti & Ratna Maeta Lathifah (Universitas Sebelas Maret, 2023)	Pengaruh Penerapan Media Wordwall terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia	Media Wordwall mampu meningkatkan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung.	Layak dan valid
3	K. Puspa Budhi Savitri & I.B. Surya Manuaba (Universitas Pendidikan Ganesha, 2022)	Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL sebagai Media Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V	Media pembelajaran video animasi berbasis model PBL materi pokok pikiran dalam teks pada mata pelajaran Bahasa Indonesia layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran kelas V SD Negeri 1 Pandak Gede Tabanan.	Layak dan valid

4	Cantika Dikna Putri Chysara, Abdur Rohman Wahid, dan Hari Sunaryo (Universitas Muhammadiyah Malang, 2023)	Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model PBL Berbantuan Booklet pada Siswa Kelas 1 SDN Purwantoro 2	Hasil observasi kelas didapatkan bahwa peserta didik lebih terlibat, termotivasi, serta aktif dalam kegiatan pembelajaran selama pembelajaran PBL berbantuan media booklet.	Layak dan valid
5	Lestariani Hulu & Arozatulo Bawamenewi (Universitas Nias, 2023)	Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik di Sekolah Menengah Pertama (SMP)	Media pembelajaran berbasis komik sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.	Layak dan valid
6	Komang Tri Sutrisno, Ikha Listyarini, & Chandra Winnuratno Adi (Universitas PGRI Semarang, 2023)	Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Kelas II SD N 1 Senenan Jepara	Model PBL berbantuan media video dapat meningkatkan hasil belajar pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas 2 di SD Negeri 1 1 Senenan Jepara semester 2 tahun pelajaran 2022/2023.	Layak dan valid
7	Lukman Hakim (SMP Negeri 1 Malingping, 2020)	Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Pidato Persuasif melalui Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dengan Media Pembelajaran Audio	Penerapan model pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dengan media pembelajaran audio visual di kelas 9-H pada SMPN 1 Malingping dapat meningkatkan motivasi belajar	Layak dan valid

		Visual di Kelas 9-H pada SMPN 1 Malingping	Bahasa Indonesia materi teks pidato persuasif peserta didik.	
8	Rizki Dwi Wisnawati, Ika Candra Sayekti, & Sri Rahayu (Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2022)	Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model <i>Problem Based Learning</i> Berbantu Roda Berputar pada Materi Kalimat Tanya Kelas V Sekolah Dasar	Model <i>Problem Based Learning</i> berbantu roda berputar dinilai efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pada materi kalimat tanya kelas V Sekolah Dasar.	Layak dan valid
9	I Ketut Ady Primantara Surya, I Komang Ngurah Wiyasa, & Maria Goreti Rini Kristiantari (Universitas Pendidikan Ganesha, 2023)	Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> Berbantuan Media Audiovisual terhadap Kompetensi Bahasa Indonesia Siswa	Penerapan model pembelajaran PBL berbantuan media audiovisual menunjukkan hasil yang signifikan terhadap kompetensi Bahasa Indonesia siswa.	Layak dan valid
10	Febriana Cicilia, M. Saifuddin Zuhri, & Lolok Eko Wati (Universitas PGRI Semarang, 2024)	Penerapan Model PBL Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia bagi Peserta Didik Kelas IV B SDN Bendungan Semarang	Penerapan model PBL berbantuan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia bagi peserta didik di setiap siklusnya.	Layak dan valid

Tabel 1 menunjukkan secara jelas bahwa penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL) sangat layak dan valid digunakan dan memiliki pengaruh yang baik pula. Hasil dari masing-masing peneliti

dengan menggunakan berbagai percobaan, secara keseluruhan media-media pembelajaran di atas secara layak dan valid dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara mudah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem*

*Based Learning* (PBL). Berdasarkan analisis data dari sepuluh artikel ilmiah terdahulu terkait dengan judul penelitian dihasilkan sejumlah media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Media-media ini dipaparkan satu-persatu dalam uraian sebagai berikut.

#### A. Media Gambar Berseri

Media pembelajaran pertama yang dapat digunakan adalah media visual berbentuk gambar yang akan melatih meningkatkan pemikiran abstrak peserta didik dan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Media visual merupakan segala perangkat menarik yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dinikmati melalui indera penglihatan (Kustandi, 2021; Sahuni, 2020; Suparman, 2021). Seorang guru dalam membuat suatu media visual membutuhkan konsep dan strategi yang matang agar mendapatkan hasil yang menarik dan efisien saat digunakan dalam pembelajaran. Media ini juga sangat cocok digunakan untuk peserta didik yang memiliki gaya belajar visual. Salah satu media visual yang sering dimanfaatkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni media gambar berseri. Media gambar berseri ialah media pembelajaran yang efektif guna melatih serta mengembangkan keterampilan peserta didik dalam mengolah kata-kata menjadi kalimat yang saling berhubungan antara gambar satu dengan lainnya. Media gambar berseri menghasilkan informasi yang nyata dan lengkap karena gambar disajikan dengan urut. Media ini dikombinasikan dengan model pemberian masalah pada peserta

didik atau disebut PBL (*Problem Based Learning*). Materi pembelajaran yang yang dimuat dalam media gambar berseri ini harus sejalan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Berdasarkan penelitian sebelumnya (Lestari & Kristiantari, 2022), menilai bahwa pengembangan media gambar berseri berbasis *problem based learning* dinyatakan layak dan efisien sehingga dapat diterapkan oleh peserta didik dalam setiap kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### B. Media *Wordwall*

Pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas terkadang mengalami sejumlah hambatan, salah satunya ialah masalah keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu, agar tercipta keberhasilan pembelajaran yang berpihak kepada peserta didik, sehingga peserta didik menjadi tertarik dan aktif mengikuti pembelajaran diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian mereka pula. Salah satu model pembelajaran yang tepat digunakan pada pembelajaran di masa saat ini ialah model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) adalah pembelajaran yang menitikberatkan kepada pemecahan masalah oleh peserta didik sebagai pembelajar dengan mengandalkan seluruh pengetahuannya. Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam model *Problem Based Learning* (PBL) ini salah satunya

adalah media *Wordwall*. Media *Wordwall* merupakan suatu aplikasi gamifikasi pembelajaran yang menyajikan berbagai fitur permainan maupun kuis berbasis digital yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, sumber belajar, atau melaksanakan penilaian terhadap peserta didik (Khairunnisa, 2021; Lestari, 2021). Dalam aplikasi *Wordwall*, terdapat gambar, audio, animasi dan permainan interaktif yang dapat membuat peserta didik tertarik. Penelitian sebelumnya (Pramessti et al., 2023) menyatakan bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) dinilai efektif dan berhasil meningkatkan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran. Hasil penelitian (Harsanti & Lathifah, 2023) juga menilai bahwa Media *Wordwall* memberikan pengaruh yang positif terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL) di kelas.

### C. Media Video Animasi

Media pembelajaran selanjutnya yang dapat digunakan adalah media audiovisual berbentuk video yang akan menarik perhatian peserta didik, sehingga materi akan tersampaikan dengan lebih mudah. Media audiovisual adalah jenis media lihat-dengar yang menyajikan informasi dalam bentuk gambar bergerak (Yuanta, 2017). Seorang guru dalam merancang sebuah media audiovisual memerlukan persiapan yang baik agar media yang dihasilkan dapat mengarahkan terjadinya respon dari peserta didik sesuai yang diharapkan. Media ini juga sangat

cocok digunakan untuk peserta didik yang memiliki gaya belajar visual maupun auditori. Salah satu media audiovisual yang sering dimanfaatkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni media video animasi. Media video animasi merupakan suatu media kumpulan objek atau gambar bergerak gabungan dari media audio dan media visual agar peserta didik tertarik dan dapat menerima materi pembelajaran dengan lebih mudah (Apriansyah, 2020; Mashuri & Budiyo, 2020). Objek yang terdapat pada video animasi dapat berupa benda hidup ataupun benda mati. Video animasi terlihat lebih menarik bagi peserta didik karena berisi perpaduan berbagai warna maupun tulisan yang tepat disertai dengan audio yang mendukung. Media video animasi memiliki peranan penting sebab media ini dapat menampilkan materi yang disampaikan oleh guru dengan lebih menarik. Media ini dapat digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis PBL (*Problem Based Learning*). *Problem Based Learning* (PBL) menjadi salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Menurut (Savitri & Manuaba, 2022), media pembelajaran video animasi dinilai layak dan mendapat kualifikasi yang tinggi untuk digunakan guru dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Demikian pula menurut penelitian (Sutrisno et al., 2023) yang menyatakan bahwa penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan media pembelajaran video dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

#### D. Media Boobooklet

Kurangnya keaktifan peserta didik di dalam kelas terkadang disebabkan oleh proses pembelajaran yang terlalu berpusat kepada guru. Pada masa sekarang, pembelajaran harus berpihak kepada peserta didik agar mereka tidak merasa tertekan selama mengikuti pembelajaran. Oleh sebab itu, agar tercipta merdeka belajar bagi peserta didik, guru harus pandai dalam menentukan model dan media pembelajaran yang akan digunakan. Model *Problem Based Learning* (PBL) menjadi salah satu pilihan model pembelajaran yang sesuai diterapkan pada pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keaktifan peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Model ini tepat digunakan karena dapat membantu peserta didik dalam menyelesaikan masalah melalui kemampuan berpikir kritis serta membuat mereka mendapatkan pengetahuan baru seputar materi yang diajarkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam model *Problem Based Learning* (PBL) adalah media booklet. Menurut Putri & Saino (2020), media booklet merupakan media buku dengan ukuran relatif kecil yang berisi informasi dan pengetahuan terkait suatu ilmu tertentu yang bertujuan meningkatkan pemahaman materi yang disampaikan. Booklet disebut juga sebagai buku kecil yang memiliki minimal 5 halaman, oleh karena itu isi booklet harus jelas, mudah dimengerti, serta menarik dengan

disertai gambar ilustrasi. Penelitian terdahulu milik Chysara, Wahid, & Sunaryo (2023) menilai bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yang menggunakan media booklet dapat membuat peserta didik terlibat aktif dan termotivasi selama kegiatan pembelajaran. Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa media booklet dapat membantu dalam mengintegrasikan kegiatan pemecahan masalah dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### E. Media Komik

Media pembelajaran berikutnya yang dapat digunakan adalah media visual berbentuk tulisan bergambar sehingga memungkinkan penyampaian materi pembelajaran yang lebih mudah diterima oleh peserta didik. Media visual adalah jenis media yang merangsang indera penglihatan peserta didik melalui gambar. Seorang guru harus matang dalam merancang media pembelajaran visual yang efektif dan menarik. Media ini juga sangat cocok digunakan untuk peserta didik yang memiliki gaya belajar visual maupun *reading*. Salah satu media visual yang sering dimanfaatkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yakni media komik. Media komik merupakan suatu ilustrasi gambar yang menarik dan disertai dengan balon kata untuk menyatakan dialog dalam gambar guna menyampaikan cerita atau informasi kepada pembaca (Kustandi & Darmawan, 2020; Rahmatin et al., 2021). Peserta didik sangat tertarik dengan media visual dalam pembelajaran, karena berdasarkan karakter anak-

anak cenderung menyukai sesuatu yang bergambar dan berwarna. Komik juga lebih mudah digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran karena gambar-gambar yang digunakan tentu berkesinambungan. Media komik juga dapat dimanfaatkan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis PBL (Problem Based Learning). Komik memungkinkan peserta didik untuk berpikir kritis dan berkolaborasi sesuai dengan ketentuan pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Berdasarkan penelitian terdahulu (Hulu & Bawamenewi, 2023) menyatakan bahwa media komik sangat layak dan valid digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi membuat rangkuman tentang isi buku fiksi dan nonfiksi.

#### F. Media Roda Berputar

Media pembelajaran selanjutnya yang dapat digunakan adalah media roda berputar yang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Media roda berputar merupakan media pembelajaran yang dibuat suatu permainan dengan cara memutar roda (Khairunisa, 2017). Peserta didik yang bermain harus memutar roda dan nantinya roda akan berhenti di salah satu petak dari bagian roda yang berputar. Pada setiap petak dalam roda dapat diisi dengan pertanyaan seputar materi yang dapat dijawab oleh peserta didik. Media ini juga sangat cocok digunakan untuk peserta didik yang memiliki gaya belajar kinestetik. Media roda berputar sesuai digunakan dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Media ini dikombinasikan dengan model pemberian masalah pada peserta

didik atau disebut PBL (Problem Based Learning). Materi pembelajaran yang dimuat dalam media roda berputar ini harus sejalan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Berdasarkan penelitian sebelumnya (Wisnawati, 2022), menilai bahwa penerapan model *problem based learning* berbantuan media pembelajaran roda berputar dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

#### G. Media Audio Visual

Media pembelajaran lainnya yang dapat digunakan adalah media audio visual yang dapat menarik minat peserta didik. Media audio visual merupakan media yang mengandung unsur suara dan unsur gambar (Sanjaya, 2014). Seorang guru dalam menciptakan suatu media audio visual memerlukan konsep dan strategi yang matang agar memperoleh hasil yang menarik dan efisien saat diterapkan dalam pembelajaran. Media ini juga sangat cocok digunakan untuk peserta didik yang memiliki gaya belajar auditori dan visual. Sejumlah jenis media audio visual meliputi media audio visual gerak dan media audio visual diam. Contoh media audio visual gerak seperti film, televisi, dan tape, sedangkan contoh media audio visual diam seperti film bingkai suara dan film rangkai suara. Media audio visual menjadi salah satu media yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. Selain itu, media audio visual dapat membantu guru mempermudah tugasnya sebagai seorang pendidik. Media ini dikombinasikan dengan model

pemberian masalah pada peserta didik atau disebut PBL (*Problem Based Learning*). Materi pembelajaran yang dimuat dalam media audio visual ini harus sejalan dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Penelitian sebelumnya (Hakim, 2022; Surya et al., 2023; Cicilia et al., 2024) menilai bahwa penerapan model *Problem Based Learning* berbantuan media audio visual dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia dinilai layak dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, terdapat sejumlah media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Media-media pembelajaran tersebut meliputi media gambar berseri, *wordwall*, video animasi, booklet, komik, roda berputar, audio visual. Semua media pembelajaran tersebut tentu memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, yang harus disesuaikan dengan kebutuhan dan gaya belajar peserta didik. Media pembelajaran video animasi menjadi media yang paling disarankan untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL) karena selain gambar berwarna, peserta didik juga difasilitasi dukungan audio yang disesuaikan dengan materi yang dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Secara keseluruhan, media-media pembelajaran yang telah dijelaskan secara layak dan valid dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara mudah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Kajian ini juga menunjukkan

bahwa media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan belajar peserta didik selama kegiatan pembelajaran. Mata pelajaran Bahasa Indonesia menjadi syarat wajib ketuntasan peserta didik dalam penerapan Kurikulum Merdeka sebagai dasar dalam mengembangkan kebijakan pendidikan di Indonesia saat ini (Syahab, Ahmadi, & Majidah, 2023). Pembelajaran Bahasa Indonesia mencakup kemampuan berbahasa yang meliputi menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Berbahasa adalah suatu sarana komunikasi guna bertukar gagasan, ide, mengungkapkan pendapat, kritikan, maupun saran (Nisak et al., 2023). Guru harus pandai-pandai memanfaatkan media maupun model pembelajaran yang menarik agar peserta didik termotivasi selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Kapasitas guru untuk memaparkan materi pembelajaran melalui media yang dibuatnya merupakan aspek terpenting dalam membuat media pembelajaran, karena penting untuk memahami materi yang akan disampaikan dalam media pembelajaran sebelum merancanginya. Penggunaan media saat pembelajaran dapat dipahami sebagai perangkat yang digunakan oleh guru untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru (Purdiana et al., 2023).

## KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil analisis data dan pembahasan di atas menyajikan simpulan bahwa terdapat sejumlah media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL), yaitu: (a) Media Gambar Berseri, media pembelajaran

yang efektif guna melatih serta mengembangkan keterampilan peserta didik dalam mengolah kata-kata menjadi kalimat yang saling berhubungan antara gambar satu dengan lainnya; (b) Media *Wordwall*, suatu aplikasi gamifikasi pembelajaran yang menyajikan berbagai fitur permainan maupun kuis berbasis digital yang dapat digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran; (c) Media Video Animasi, media kumpulan objek atau gambar bergerak gabungan dari media audio dan media visual; (d) Media Booklet, media buku dengan ukuran relatif kecil yang berisi informasi dan pengetahuan terkait suatu ilmu tertentu; (e) Media Komik, suatu ilustrasi gambar yang menarik dan disertai dengan balon kata untuk menyatakan dialog dalam gambar guna menyampaikan cerita atau informasi kepada pembaca; (f) Media Roda Berputar, media pembelajaran yang dibuat suatu permainan dengan cara memutar roda; dan (g) Media Audio visual, media yang memiliki unsur suara dan gambar.

Media pembelajaran video animasi disarankan untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL) karena selain gambar berwarna, peserta didik juga difasilitasi dukungan audio yang disesuaikan dengan materi yang sedang diajarkan. Secara keseluruhan, media-media pembelajaran di atas secara layak dan valid dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara mudah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Hal inilah yang menjadi kelebihan penelitian ini, karena media-media tersebut dapat dijadikan referensi oleh guru dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Dengan

demikian, diharapkan peneliti lain dapat mengkaji media-media pembelajaran yang dapat digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berbasis model pembelajaran lain secara lebih mendalam. Peneliti berharap pembaca mampu memperluas pemahaman terhadap media dan model pembelajaran yang dipaparkan melalui analisis yang lebih beragam.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M.R., Mulyadi., & Shandi, S.A. (2021). "Kajian Literatur Media Pembelajaran Grafis dalam Pembelajaran Bahasa". *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 11(2), 46-56.  
<https://ejournal.tsb.ac.id/index.php/jpb/article/view/527>
- Apriansyah, M. R. (2020). "Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta". *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18.  
<https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Cahyono, E. A., Sutomo, & Harsono, A. (2019). "Literatur Review: Panduan Penulisan dan Penyusunan". *Jurnal Keperawatan*, 12. <https://ejournal.lppmdianhusada.ac.id/index.php/jk/article/view/43>
- Chysara, C.D.P., Wahid, A.R., & Sunaryo, H. (2023). "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Menggunakan Model PBL Berbantuan Booklet pada Siswa Kelas 1 SDN Purwanto 2". *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(01), 1079-1090.

- <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/7987/3010>
- Cicilia, F., Zuhri, M.S., & Wati, L.E. (2024). Penerapan Model PBL Berbantuan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia bagi Peserta Didik Kelas IV B SDN Bendungan Semarang. *Jurnal Pendidikan Tambusui*, 8(1), 15292-15300. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/14555>
- Hakim, L. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Teks Pidato Persuasif melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dengan Media Pembelajaran Audio Visual di Kelas 9-H pada SMPN 1 Malingping. *Riksa Bahasa: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 6(1), 1-8. <https://vm36.upi.edu/index.php/RBSPs/article/view/51268>
- Harsanti, D.W., & Lathifah, R.M. (2023). “Pengaruh Penerapan Media Wordwall terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia”. *Seminar Nasional PBI FKIP UNS 2023: Pembelajaran dan Edupreneur Bahasa dan Sastra Berbasis Teknologi Informasi*, 125-132. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpbi/article/view/13156>
- Hulu, L., & Bawamenewi, A. (2023). “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik di Sekolah Menengah Pertama (SMP)”. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 15820-15827. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/8872>
- Khairunisa, Y. (2021). “Pemanfaatan Fitur Gamifikasi Daring Wordwall sebagai Media Pembelajaran Digital Mata Kuliah Statistika Dan Probabilitas”. *Mediasi*, 2(1), 41-47. <https://ojs2.polimedia.ac.id/index.php/mediasi/article/view/254>
- Khairunnisa, W. (2017). *Pengembangan Media Permainan Roda Putar Berbasis Website Untuk Keterampilan Membaca Bahasa Prancis Siswa Kelas Xi Sma Angkasa Adisutjipto*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kustandi, C., Zianadezdha, A., Fitri, A.K., Farhan, M., & L, N.A. (2021). “Pemanfaatan Media Visual dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran”. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10(2), 291-299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Layaliya, F.N., Haryadi., & Setyaningsih, N.H. (2021). “Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra (Studi Pustaka)”. *Metalingua: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 81-84. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v6i2.12392>
- Lestari, D., Kristiantari, M.G.R., Asri, I.G.A.A.S., Hero, H., Sni, M.E., Mahmudah, L., Laila Puspita, Widodo, P., Lumintuarso, R., Sekolah, I. I. (2017). “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Aktivitas,

- Motivasi Dan Hasil Belajar”. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 4(1), 78. <https://doi.org/10.33369/diklabi.o.1.1.45-53>
- Lestari, P.A., & Kristiantari, M.G.R. (2022). “Media Gambar Berseri Berorientasi Problem Based Learning pada Materi Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar”. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 27(2), 226-232. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i2.46639>
- Lestari, R. D. (2021). “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Wordwall di Kelas IV SD N 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021”. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru*, 2(2), 1-6. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/JIPG/article/view/11309/4503>
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V”. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>
- Nisak, K., Ahmadi, A., & Mazidah, N. (2023). “Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Metode Pembelajaran Permainan Estasi (Estafet Menulis Puisi) di Kelas X-5 SMAN 2 Jombang”. *Sastronesia: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 121-133. <https://doi.org/10.32682/sastronesia.v11i2.3042>
- Nuarita, F. (2017). “Penggunaan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 2 Mlati”. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia UNY*, 6(4), 506-518. <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/pbsi/article/view/8081>
- Nurgiansah, T.H. (2022). “Meningkatkan Minat Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Konvensional dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan”. *JPKD: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 1529–1534. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i3.4902>
- Nurrita, T. (2018). “Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa”. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187. <https://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>
- Pramesti, A.A., Ekowati, D.W., & Febriyanti, F. (2023). “Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Menggunakan Media Wordwall untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SD pada Pelajaran Bahasa Indonesia”. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 490-499. <https://doi.org/10.29407/jsp.v6i2.316>
- Purdiana, K.F., Ahmadi, A., Mazidah, N. (2023). “Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Melalui Media Wattpad dengan Model Project Based Learning pada Kelas X-3 SMAN 2 Jombang”. *Sastronesia: Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(2), 135-145.

- <https://doi.org/10.32682/sastrane.sia.v1i2.3036>
- Putri, N.M., & Saino. (2020). "Pengembangan Booklet sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pengelolaan Bisnis Ritel Materi Perlindungan Konsumen Kelas XI BDP di SMKN Mojoagung". *JPTN: Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 8(3), 925-931. <https://doi.org/10.26740/jptn.v8n3.p925-931>
- Rahmadhani, G.F., Satyani, E.A., Suprobo, P.W., Sari, R.U.P.K., & Setiawan, R. (2023). "Efektivitas Penggunaan Media Digital & Media Konvensional dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA Islam Al-Azhar Solo Baru". *Seminar Nasional PBI FKIP UNS 2023: Pembelajaran dan Edupreneur Bahasa dan Sastra Berbasis Teknologi Informasi*, 171-178. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snppi/article/view/13162>
- Rahmatin, U., Katili, M. R., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2021). "Pengembangan Media Komik Untuk Pembelajaran Materi Logika dan Algoritma Komputer". *Jambura Journal of Informatics*, 3(1), 11-19. <https://doi.org/10.37905/jji.v3i1.10367>
- Rijali, A. (2018). "Analisis Data Kualitatif". *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rusandi., & Rusli, M. (2021). "Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus". *AUJPSI: Al-Ubudiyah Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 2(1), 1-13. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Sahuni, S., Budiningsih, I., & P, L. M. (2020). "Interaksi Media Pembelajaran dengan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab". *Akademika*, 9(2), 43-52. <https://doi.org/10.34005/akademika.v9i02.871>
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Savitri, K.P.B., & Manuaba, I.B.S. (2022). "Pengembangan Video Animasi Berbasis Model PBL sebagai Media Pembelajaran Muatan Bahasa Indonesia untuk Siswa Kelas V". *JPDK: Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(2), 344-354. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i2.4070>
- Solikah, R.S., & Shofiani, A.K.A. (2023). "Literature Review: Analisis Artikel Penerapan Model Problem Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Senapastra: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1, 25-34. <https://ejournal.unhasy.ac.id/index.php/Senapastra/article/view/5415/2480>
- Suparman. (2021). "Kemampuan Menulis Cerpen melalui Penerapan Media Gambar Berseri Siswa Kelas VIII SMP Negeri 7 Palopo". *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 280-294. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.1181>
- Surya, I.K.A.P., Wiyasa, I.K.N., & Kristiantari, M.G.R. (2023). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual terhadap*

- Kompetensi Bahasa Indonesia Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(1), 24-32. <https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.61075>
- Sutrisno, K.T., Listyarini, I., & Adi, C.W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Kelas II SD N 1 Senenan Jepara. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Pascasarjana Universitas PGRI Semarang*, 1(1), 722-730. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/psnppg/article/view/4019>
- Syahab, F., Ahmadi, A., & Mazidah, N. (2023). “Peningkatan Keterampilan Menulis Puisi Tema Cerita Rakyat Jombang Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) dan Bermedia Padlet”. *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 12(1), 43-60. DOI: [10.31571/bahasa.v12i1.5841](https://doi.org/10.31571/bahasa.v12i1.5841)
- Wisnawati, R.D., & Sayekti, I.C., & Rahayu, S. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model *Problem Based Learning* Berbantu Roda Berputar pada Materi Kalimat Tanya Kelas V Sekolah Dasar. *Educatif: Journal of Education Research*, 4(3), 195-203. <https://pub.mykreatif.com/index.php/educatif/article/view/222>
- Yuanta, F. (2017). “Pengembangan Media Audio Visual Mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk Sekolah Dasar”. *Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 2(2), 60-70. <https://ibriez.iainponorogo.ac.id/index.php/ibriez/article/download/36/28/96>
- Yuliani, W. (2018). “Metode Penelitian Deskriptif Kualitatif dalam Perspektif Bimbingan dan Konseling”. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 2(2), 83-91. <https://doi.org/10.22460/q.v2i2p83-91.1641>