

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN FLANEL KATA PADA MATERI MENULIS KALIMAT KELAS II SD NEGERI JATIASIH IX KOTA BEKASI

Irda Tri Handayani

Universitas Muhammadiyah Jakarta, Ciputat
irdath13@gmail.com

Lutfi

Universitas Muhammadiyah Jakarta, Ciputat
lutfi@umj.ac.id

Abstract: Writing is a language skill that is taught along with the other three language skills. This study aimed to (1) produce the development of word flannel board learning media for Indonesian language learning materials for writing sentences, (2) test the results of the feasibility of word flannel board learning media, (3) find out students' responses related to word flannel board learning media. The type of research used in this research is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data analysis techniques used are interviews, questionnaires, and documentation. The results of this development trial went through two stages: small and large groups. The results of the small group trial reached 81.5%, with very valid criteria, and the results of the large group trial came to 82.5%, with very good standards. Material experts, linguists, and media experts validate the developed learning media. The validation results of media experts obtained 84.43% with very valid criteria, the validation results of material experts got 87.77% with very good standards, and the validation test of linguists received 96.66% with very reasonable measures. Based on these results, this learning media is feasible to use. Using the word flannel board, learning media can motivate students to write sentences in the learning process.

Keywords: Learning Media, Word Flannel Board, Sentence Writing.

Abstrak: Menulis adalah keterampilan berbahasa yang diajarkan bersama dengan ketiga keterampilan berbahasa lainnya. Tujuan penelitian ini bertujuan untuk (1) menghasilkan pengembangan media pembelajaran papan flanel kata pada pembelajaran bahasa Indonesia materi menulis kalimat, (2) menguji hasil kelayakan media pembelajaran papan flanel kata, (3) mengetahui respon peserta didik terkait media pembelajaran papan flanel kata. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik analisis data yang digunakan adalah wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil uji coba pengembangan ini melalui dua tahapan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Dengan hasil uji coba kelompok kecil mencapai 81,5%, dengan kriteria sangat valid, dan uji coba kelompok besar dengan hasil mencapai 82, 5% dengan kriteria sangat valid. Media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi ahli media memperoleh 84,43% dengan kriteria sangat valid, hasil validasi ahli materi memperoleh 87,77% dengan kriteria sangat valid, dan uji validasi ahli bahasa memperoleh 96,66% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan hasil tersebut maka media pembelajaran ini layak digunakan. Dengan menggunakan media pembelajaran papan flanel kata dapat memberikan motivasi peserta didik dalam menulis kalimat dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Papan Flanel Kata, Menulis Kalimat.

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia terdapat empat aspek pada keterampilan bahasanya, meliputi: (1) keterampilan menyimak ataupun mendengarkannya, (2) keterampilan dalam bicara, (3) keterampilan dalam membacanya, (4) keterampilan dalam menulisnya. Mendengar maupun berbicara yakni aspek keterampilan bahasa lainnya dalam bentuk lisan, akan tetapi membaca serta menulis yakni keterampilan Bahasa dalam bentuk tulisan. Keterampilan menulis penting bagi peserta didik karena dengan menulis peserta didik dapat mengungkapkan perasaan, pengalaman dan ide-idenya.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilaksanakan sama peneliti di SD Negeri Jatiasih IX Kota Bekasi, setelah melakukan wawancara dengan Dwiyanti Marcela, S.Pd serta pengamatan kegiatan belajar di kelas pada saat pembelajaran bahasa Indonesia materi menentukan kosakata yang nantinya akan dibuat sebuah kalimat, terdapat peserta didik yang kurang bersemangat dan terlihat bosan karena tidak adanya media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, pembelajaran yang diterapkan sifatnya masih verbalis serta terpusat dengan guru, guru juga hanya berfokus pada buku ketika menjelaskan materi

menentukan kosakata yang nantinya akan dibuat sebuah kalimat yang bersifat abstrak, guru belum mampu berinovasi dalam membuat hal baru dalam variasi gaya belajar.

Permasalahan ini dapat diatasi dengan menambahkan variasi saat berada di kelasnya berupa penggunaan media pembelajaran yang menyenangkan serta tidak membosankan, media pembelajaran tersebut juga harus merangsang supaya siswa aktif saat aktivitas belajarnya, maka media yang dipergunakannya yakni media yang berbentuk permainan edukasi, kuis, kompetisi dan sejenisnya. Media tersebut haruslah memuat materi yang ada dalam kurikulum sehingga dapat memenuhi kesesuaian dalam penerapan RPP dan Silabus.

Peran penting dalam menunjang pembelajaran peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Hamid et al., (2020), media pembelajaran yakni seluruh sesuatu yang berkaitan tentang manusia, benda maupun lingkungannya dan dapat dipergunakan agar disampaikan atau disalurkan pesan saat belajar, dengan begitu dapat terangsangnya pusat perhatian, keminatan serta perasaan peserta didik ketika aktivitas belajar agar tujuannya dapat tercapai.

Menurut Utsman dan Nidar (2020) Media dianggap sangat penting untuk memenuhi tujuan yang ingin dicapai selama proses belajar mengajar. Media digunakan agar siswa dapat berpartisipasi dengan antusias dalam proses pembelajaran

Peserta didik akan antusias belajar apabila guru menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru harus bisa kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran salah satunya yaitu media papan flanel kata. Media papan flanel kata merupakan papan yang dilapisi kain flanel dan dijahitkan perekat atau Velcro. Papan flanel tersebut terdiri dari beberapa komponen yaitu gambar dan macam-macam kosakata. Media papan flanel kata dapat digunakan oleh guru dalam upaya merangsang pikiran, perasaan, respon, keterampilan, dan rasa ingin tahu serta mengajak peserta didik lebih aktif saat kegiatan belajar mengajarnya agar suasana di kelas tersebut menjadi lebih menyenangkan.

Dari penelitian sebelumnya yang berkaitan dalam penelitian ini, yakni oleh Kahar (2020) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Papan Flanel Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 19 Landang

Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng”. Hasil dari uji media tersebut kesimpulannya bahwasanya mempunyai pembeda antara hasil belajar dengan menggunakan media papan flanel kata dari belajar secara konvensional pada kemampuan membaca permulaan oleh siswa kelas I SDN 19 Landang Kecamatan Eremerasa Kabupaten Bantaeng. Ada juga penelitian yang dilakukan oleh Sukadari (2019) yang berjudul “Media Pembelajaran Tematik Papan Acak Kata untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas VB SDN 2 Padokan”. Hasil dari penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa produk media pembelajaran layak untuk digunakan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti berniat untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang bernama Papan Flanel Kata. Yang pada umumnya media Papan Flanel Kata hanya digunakan untuk menentukan dan penguasaan kosakata saja, kini dikembangkan agar dapat juga menstimulus peserta didik untuk menyusun kata menjadi sebuah kalimat dan melatih anak untuk menulis kalimat.

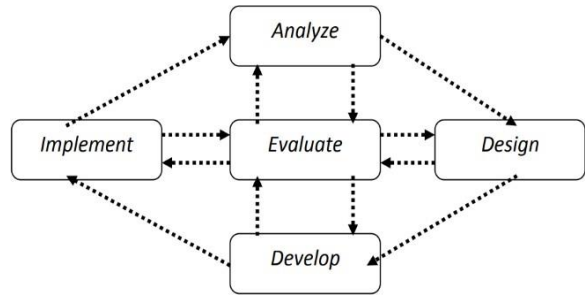
Oleh karena itu judul penelitian ini dapat diformulasikan dalam bentuk “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Flanel Kata pada Materi Menulis

Kalimat Kelas II SD Negeri Jatiasih IX Kota Bekasi”

METODE PENELITIAN

Penggunaan metode dalam penelitian ini yakni *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan). Menurut Sugiyono (2017), *Research and Development*, mempunyai dua kata yakni *Research* (Penelitian) & *Development* (Pengembangan). Aktivitas pertama yakni melaksanakan penelitian serta studi literatur agar dihasilkannya produk dari rancangan tertentu, maupun aktivitas kedua yakni pengembangan dalam pengujian efektifitas, rancangan validitas yang sudah dibuatnya dengan begitu jadi terujinya sebuah produk serta didapatkan manfaat pada luasnya masyarakat.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Menurut Soesilo & Munthe (2020) model pengembangan ADDIE memiliki kelebihan antara lain lebih sederhana, teratur, dan banyak digunakan dalam membuat program ataupun produk pembelajaran secara efektif dan tervalidasi oleh ahli.



Gambar 1 Tahapan Model Addie

Sumber: Soesilo & Munthe (2020)

HASIL

Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan produk terakhir yaitu media pembelajaran Papan Flanel Kata. Setelah melewati beberapa tahapan serta revisi disesuaikan dari masukan disertai saran melalui para pakar.

1. Validasi Pakar Media

Tabel 1 Validasi Pakar Media

No.	Aspek yang dinilai	Rata-Rata Skor%	Kriteria
1	Pembelajaran	80	Layak
2	Kurikulum	100	Sangat Layak
3	Pewarnaan	80	Layak
4.	Bentuk	86,66	Sangat Layak
5.	Tampilan media	80	Layak
6.	Pemakaian kata dan bahasa	80	Layak
	Persentase Keseluruhan	84,43%	Sangat Layak

Pada tabel diatas dapat dilihat bahwa aspek pembelajaran menghasilkan rerata skor 80 mendapatkan predikat layak, aspek kurikulum menghasilkan rerata skor 100 mendapatkan predikat sangat layak, aspek pewarnaan menghasilkan rerata skor 80 mendapatkan predikat layak, aspek bentuk menghasilkan rerata skor 86,66 mendapatkan predikat sangat layak, aspek tampilan media menghasilkan rerata skor 80 mendapatkan predikat layak, dan yang terakhir aspek pemakaian kata dan bahasa menghasilkan rerata skor 80 mendapatkan predikat layak. Apabila dijumlah secara keseluruhan maka menghasilkan hasil persentase 84,43% dengan predikat sangat layak. Ahli media memberikan komentar “*Good to go*”.

2. Validasi Pakar Materi

Tabel 2 Validasi Pakar Materi

No.	Aspek yang dinilai	Rata-Rata Skor%	Kriteria
1	Isi	90	Sangat Layak
2	Bahasa	80	Layak
3	Penyajian	93,33	Sangat Layak
	Persentase Keseluruhan	87,77%	Sangat Layak

Sesuai dengan tabel 2 dapat dilihat bahwa aspek isi menghasilkan rerata skor

90 mendapatkan predikat sangat layak, aspek bahasa menghasilkan rerata skor 80 mendapatkan predikat layak, aspek penyajian menghasilkan rerata skor 93,33 mendapatkan predikat sangat layak. Apabila dijumlah secara keseluruhan maka menghasilkan hasil persentase 87,77% dengan predikat sangat layak. Ahli materi mempunyai masukan agar memperbaiki kembali produk tersebut yakni memberikan kolom jawaban pada materi dalam buku bahan ajar.

3. Validasi Pakar Bahasa

Validasi pakar media dilakukan oleh dosen program studi PGSD yaitu Ibu Erni. Berikut ini yakni hasil dari penilaian pakar bahasa yang diperoleh dapat terlihat melalui tabel 3

Tabel 3 Validasi Pakar Bahasa

No.	Aspek yang dinilai	Rata-Rata Skor%	Kriteria
1	Lugas	93,33	Sangat Layak
2	Komunikatif	100	Sangat Layak
3	Interaktif	90	Sangat Layak
4.	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa	100	Sangat Layak
5.	Penggunaan istilah, simbol atau ikon	100	Sangat Layak
	Persentase Keseluruhan	96,66%	Sangat Layak

Sesuai dengan tabel 4.3 dapat dilihat bahwa aspek lugas menghasilkan rerata skor 93,33 mendapatkan predikat sangat layak, aspek komunikatif menghasilkan rerata skor 100 mendapatkan predikat sangat layak, aspek interaktif menghasilkan rerata skor 90 mendapatkan predikat sangat layak, aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa menghasilkan rerata skor 100 mendapatkan predikat sangat layak, dan aspek penggunaan istilah, simbol, atau ikon menghasilkan rerata skor 100 mendapatkan predikat sangat layak. Apabila dijumlah secara keseluruhan maka menghasilkan hasil persentase 96,66% dengan predikat sangat layak. Ahli bahasa mempunyai masukan agar diperbaiki dari produk tersebut yakni sempurnakan sesuai saran ataupun catatan.

Berdasarkan dari hasil divalidasi melalui pakar media dengan tabel 4.1, pakar materi dengan tabel 4.2, serta pakar bahasa dengan tabel 4.4 yang sudah dikonversikan dari rumusan dihitungnya penyesuaian dari tabel mampu menyimpulkan bahwasanya hasil rerata skor pakar media 84,43% mendapatkan kriteria Sangat Layak, hasil rerata skor pakar materi yakni 87,77% mendapatkan kategori Sangat Layak, hasil rerata pakar bahasa 96,66% mendapatkan kriteria Sangat Layak. Maka diambil kesimpulan

dari hasil validasi para ahli adalah papan flanel kata adalah layak dan mendapatkan pengujian pada siswa.

4. Uji Coba Kelompok Kecil

Tabel 4 Uji Coba Kelompok kecil

No.	Aspek	Rerata Skor%	Kriteria Kevalidan
1.	Kelayakan Materi	82	Sangat Layak
2.	Kelayakan Kegrafikan	81	Sangat Layak
3.	Kelayakan Penyajian	81,5	Sangat Layak
4.	Kelayakan Kebahasaan	83	Sangat Layak
Persentase Keseluruhan		81,88%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian menguji cobakan kelompok kecil pada tabel 4 secara keseluruhan angket hasil mengujicobakan kelompok kecil dengan perolehan rerata skor 81,88% mendapatkan kategori Sangat Layak. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran papan flanel kata layak dan dapat digunakan pada uji kelompok besar

5. Uji Coba Kelompok Besar

Peneliti melakukan perhitungan dari instrumen yang telah diisi oleh 20 peserta didik yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5 Uji Coba Kelompok Besar

No.	Aspek	Rerata Skor %	Kriteria Kevalidan
1.	Kelayakan Materi	80	Layak
2.	Kelayakan Kefrafikan	83,5	Sangat Layak
3.	Kelayakan Penyajian	80,5	Sangat Layak
4.	Kelayakan Kebahasaan	84,5	Sangat Layak
Persentase Keseluruhan		82,13	Sangat Layak

Berdasarkan hasil penilaian menguji cobakan kelompok besar dari tabel 4.5 secara keseluruhan angket hasil mengujicobakan kelompok besar dengan perolehan rerata skor 82,13 % mendapatkan kategori Sangat Layak. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran papan flanel kata layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

PEMBAHASAN

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media yang digunakan untuk pembelajaran disebut media pembelajaran karena aktifitas belajar dengan didasarkannya seperti aktifitas saat berkomunikasi. Menurut Hamid et al., (2020) memberi pengertian bahwasanya media yakni sebuah bentukan maupun penyaluran yang dipergunakan dalam proses penyampaian pesan.

Menurut Hilmi (2017) media adalah suatu alat yang didapatkan dengan diubah, didengar, di lihat, dan dibaca, disertai instrumen-instrumen yang dipergunakan dengan sebaiknya pada kegiatan belajar serta mendapatkan pengaruh efektivitas program pendidikan.

Menurut Saputro et al.,(2020) media pembelajaran juga memiliki beberapa kegunaan, salah satunya adalah penyaluran konsep yang diperoleh peserta didik di kelas dengan melihat topik yang sama dan konsisten.

Menurut Yusuf et al., (2022) media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga memberikan kemudahan pada peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan,

dan sikap yang digambarkan sesuai tujuan pembelajaran.

a. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Samura (2016) pada umumnya pemanfaatan media pembelajaran yakni agar mempermudah interaksi antar guru pada siswa dengan begitu belajar yang dilakukan menjadi efektifitas serta efisiensi. Namun, terdapat sebagian pemanfaatan dengan terperinci seperti, sebagian pemanfaatan media belajar yang diidentifikasi, yakni:

- 1) Materi yang disampaikan saat pembelajaran di sama ratakan.
- 2) Aktivitas belajar jadi lebih tertarik serta jelas.
- 3) Merubah peran guru ke arah yang lebih baik serta bermanfaat.
- 4) Tumbuhnya sikap positif siswa dalam media saat materi serta kegiatan belajar.
- 5) Memungkinkannya media saat aktivitas pembelajaran dapat dilaksanakannya kapanpun dan dimanapun.
- 6) Hasil belajar yang berkualitas dapat meningkat pada peserta didik.
- 7) Efisiensi dalam tenaga dan waktu.
- 8) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

b. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Menurut Pakpahan et al., (2020) mengelompokkan media menjadi *big*

media dan *little media*. *Big media* mampu diartikan sebagai media yang rumit dan mahal sedangkan *little media* adalah media sederhana.

Menurut Sumiharsono & Hasanah (2017) jenis-jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1) Media Penglihatan (*Visual Aids*)

Media ini berfungsi untuk membantu menstimulasi indera mata (penglihatan) ketika terjadinya proses Pendidikan. Media ini ada 2 jenis, yaitu:

- a) Media yang diproyeksikan, seperti *slide*, film, *film strip*, dan lain-lain.
- b) Media yang tidak diproyeksikan:
 - (1) Dua dimensi, seperti gambar, peta, bagan, dan lain-lain.
 - (2) Tiga dimensi, seperti bola dunia, boneka, dan lain-lain.

2) Media Pendengaran (*Audio Aids*)

Media pendengaran berfungsi untuk menstimulasi indera pendengaran ketika berprosesnya materi yang disampaikan saat belajar. Seperti piringan hitam, radio, pita suara, serta lain-lain.

3) Media Penglihatan dan Pendengaran

Misal televisi dan kaset video.

Media Pendidikan sering disebut juga *Audio Visual Aids (AVA)*.

Selain pembagian diatas, media juga dapat dibagi atas dua jenis menurut prosesnya pembuatan, antara lain:

- 1) Media yang *complicated* (rumit), misalnya film, film strip, slide, dan lain-lain yang membutuhkan listrik dan proyektor.
- 2) Media yang sederhana, mampu dibuat sendiri dengan bahan-bahan yang mudah diperoleh. Misalnya, karton, kayu, kaleng bekas, kertas koran, dan lain-lain.

2. Papan Flannel Kata

Media Papan Kata yakni salah satunya media pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan kosakata. Menurut Nurlalili & Irna (2022) papan kata adalah media visual yang efektif untuk menyampaikan pesan kepada sasaran tertentu, salah satunya adalah peserta didik.

Menurut Astiani et al., (2018) media papan flanel yakni suatu media yang kain flanel digunakan dalam pembuatannya.

Menurut Mulyati et al., (2019) media papan flanel merupakan papan yang berlapis kain flanel serta disajikan gambar yang dapat dipasang dan dilepas dengan mudah dan dapat digunakan secara berturut-turut.

Maka, kesimpulan dari paparan para ahli diatas bahwa media pembelajaran papan flanel kata adalah objek nyata efektif yang berisi tulisan dengan tambahan gambar sehingga mudah untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Tujuan peneliti mengembangkan media papan flanel kata adalah untuk mempermudah peserta didik dalam menentukan dan mengingat kosakata dengan mudah, serta mempermudah peserta didik untuk menyusun kata sekaligus melatih menulis kalimat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran papan flanel kata dari mata pelajaran Bahasa Indonesia topik menentukan kosakata yang nantinya akan dibuat menjadi sebuah kalimat dengan penggunaan metode penelitian *research and development* melalui model ADDIE memperoleh hasil yakni:

- a. Analisis

Menurut peneliti analisis dalam media pembelajaran dengan disesuaikan agar dikembangkannya untuk media belajar Bahasa Indonesia topik menentukan kosakata yang nantinya akan dibuat menjadi sebuah kalimat adalah media pembelajaran papan flanel kata.

- b. Perancangan

Dalam tahapan tersebut, peneliti melakukan rancangan dari kertas dengan menggunakan

aplikasi *Canva* dan *MediBang Paint*.

c. Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 10 peserta didik kelas II. Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 20 peserta didik kelas II. Uji coba dilaksanakan melalui pemberian kuesioner guna agar diketahui kevalidan produk yang dikembangkannya.

d. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 10 peserta didik kelas II. Uji coba kelompok besar dilakukan oleh 20 peserta didik kelas II. Uji coba dilaksanakan melalui pemberian kuesioner guna agar diketahui kevalidan produk yang dikembangkannya.

e. Evaluasi

Dalam tahapan yang terakhir tersebut, peneliti melaksanakan perbaikan secara keseluruhan dimulai tahapan pertama hingga tahapan terakhir dan memperoleh produk akhir dari penelitian *research and development*.

2. Berdasarkan hasil uji validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa membuahkan hasil sebagai berikut:

- a. Hasil validasi ahli media memperoleh hasil 84,43%
- b. Hasil validasi ahli materi memperoleh hasil 87,77%
- c. Hasil validasi ahli bahasa memperoleh hasil 96,66%

3. Berdasarkan hasil respon peserta didik yang dilakukan dalam menguji cobakan kelompok kecil serta besar yang bertujuan agar diketahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan membuahkan hasil sebagai berikut:

- a) Uji coba kelompok kecil yang dilakukan 10 peserta didik memperoleh hasil 81,88%.
- b) Uji coba kelompok besar dengan dilaksanakan 20 siswa diperoleh hasil 82,13%.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=npLzDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran&ots=Nr5B8tKXSV&sig=rFXgRV5vLxAB9UideOPop8GIV-o>
- Kahar, D. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Papan Flanel Kata Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan

- Sisw Kelas I Sdn 19 Landang Kecamatan Erem. *Pustakawan Amaluddin Zaihal*, *fabruari*. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/19016>
- Sukadari. (2019). *Media Pembelajaran Tematik “Papan Acak Kata” untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas VB SDN 2 Padokan*. 6, 59–62. <http://journal.upy.ac.id/index.php/es/article/view/99>
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D* (Ke-26). ALFABETA, cv.
- Soesilo, A., & Munthe, A. . (2020). *Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE The Development of Grade 8 Mathematics Textbook with ADDIE Model*. <https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3321>
- Hilmi, H. (2017). Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Lantanida Journal*, 4(2), 128. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1885>
- Saputro, N. V., Masturi, & Supriyadi. (2020). The effectiveness of instructional media based on lectora inspires students’ achievement. *Journal of Physics: Conference Series*, 1567(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1567/2/022063>
- Yusuf, N., Setyawan, H., Immawati, S., Santoso, G., & Usman, M. (2022). Pengembangan Media Flipbook Berbasis Fabel untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan Moral pada Peserta Didik Kelas Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8314–8330. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3735>
- Samura, A. (2016). *PENGUNAAN MEDIA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DAN MANFAATNYA* Asri Ode Samura Abstrak. <http://ejournal.unkhair.ac.id/index.php/deltapi/article/view/145>
- Pakpahan, A. ., Ardiyana, D. P. ., Mawati, A. ., Wagiu, E. ., Simarmata, J., Mansyur, M. ., Lli, L., Purba, B., Chamidah, D., Jamaludin, F. J. ., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran* (A. Karim & S. Purba (eds.)). Yayasan Kita Menulis. https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=IzgQEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA53&dq=jenis+jenis+media+pembelajaran&ots=fai-h-L8HZ&sig=CEaMew_yPREKcsYo8wNa7i-geYE
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=VJtIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=jenis+jenis+media+pembelajaran&ots=xbVgEe19X3&sig=CAFSL2g_6AyzGbysUOmroVv1tSs&redir_esc=y#v=onepage&q=jenis+jenis+media+pembelajaran&f=false
- Nurlalili, & Irna, A. (2022). Pembelajaran Menggunakan Teknik Scanning dan Media Papan Kata dalam Menemukan Kata Istilah pada Teks Nonfiksi. *JP2S: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Sains*, 1. <https://www.jurnalasyafiiyah.com/index.php/jp2s/article/view/17>
- Astiani, N., Halimah, M., & Hidayat, S. (2018). Pengaruh Media Papan Flanel terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *All Rights Reserved*, 5(2), 325. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Mulyati, C., Muiz, D. A., & Rahman, T. (2019). Pengembangan Media Papan Flanel Untuk Memfasilitasi Kemampuan Konsep Bilangan Anak Pada Kelompok B. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 1(1), 59–68. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i1.362>

Utsman Muhammad, Yusuf Nidar. (2020)
The Implementation of Audio Visual
Aid Media During Covid-19
Pandemic in Elementary School.
PROCEEDINGS OF
THE INTERNATIONAL
CONFERENCE ON
MULTIDISCIPLINAR
Y
RESEARCH. International
Conference on Multidisciplinary
Research. Volume 03, No. 2, 2020,
ISBN: 978-623-7655-12-1.
<https://ojs.serambimekkah.ac.id/ICMR/article/download/2699/2146>