



Development of Word Wall Learning Media to Support Sentence-Building Skills in Grade II Elementary School Students at SDN 09 Sitiung

Ana Novitasari¹, Yulia Darniyanti², Aina Ulfa³

Ainaulfa222@gmail.com, ananovitasari12345@gmail.com, yuliadarniyanti1010@gmail.com Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Dharmas Indonesia, Dharmasraya, Indonesia

ABSTRACT

This research is based on learning at SDN 09 Sitiung, precisely in class II, it was found that student literacy was still low, especially in the Indonesian Language subject. During the learning process, the media used were only teacher books and student books so that the learning process became uninteresting or boring for students in learning. This study aims to develop Word Wall Media in Indonesian Language Subjects to overcome this problem. Word Wall learning media is a media that helps students understand the material. This study aims to produce learning media that can facilitate students in understanding Indonesian language material and can improve students' knowledge of literacy. This study uses the ADDIE model (Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation). Data collection techniques use validation sheets to see validity, student and teacher response questionnaire sheets to assess practicality. The results of the research that has been conducted indicate that the Wall of Words learning media meets the valid criteria, the percentage of expert assessment results from language experts is 82%, meets the valid criteria, the percentage of expert assessment results from language experts is 82%, the percentage of media experts is 87%, the percentage of question experts is 80%, the percentage of material experts is 82% and the category is valid. Based on the percentage of teacher response questionnaire results, 100% are in the practical category, the category is very practical. Based on these results, the Wall of Words learning media in Indonesian language learning meets the criteria for feasibility and practicality, so it can be used in learning

Keywords: Learning Media, Word Wall. In Elementary School

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses sistematis yang bertujuan mengembangkan potensi individu melalui transfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai, untuk mempersiapkan mereka menjadi anggota produktif dalam masyarakat. Menurut MASKUR, (2023) pendidikan adalah usaha sadar, terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan, sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional. Nomor 20 Tahun 2003. negara bagian, negara, dan masyarakat.



Didukung oleh (2022) sebagai upaya yang dilakukan manusia untuk memenuhi potensi yang melekat pada dirinya baik jasmani maupun rohani dengan tetap mematuhi norma-norma dalam masyarakat. Oleh karena itu, Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana yang bertujuan menciptakan lingkungan belajar di mana peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi spiritual, kemandirian, kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan yang sesuai dengan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional.

Pendidikan sangat penting terutama dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam satu sisi, Pendidikan seni perfous pada fakta dan pengetahuan teoritis, dan sisi lain anak juga dapat memperoleh pemahaman estetis melalui eksplorasi dan pengalaman praktis dalam melakukan kegiatan seni (Agus-Ana & ..., 2023).

Pendidikan adalah salah satu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sehingga siswa secara aktif mengembangkan porenasi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian yang di perlukan dirinya, Masyarakat, dan negara. Sebagaimana tertuang dalam pasal 3 (UU RI NO. 20 Tahun 2003 tentang sisdiknas), Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan serta membentuk karakter dan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Bahasa Indonesia mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses Pendidikan guna perkembangan intelektual, sosial, dan emosioanal peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua mata Pelajaran yang diterapkan disetiap satuan Pendidikan. Bahasa Indonesia mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses Pendidikan guna perkembangan intelektual, sosial, dan emosioanal siswa dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua mata Pelajaran yang diterapkan disetiap satuan Pendidikan.

Pelajaran bahasa Indonesia adalah salah satu sarana yang dapat mengakses berbagai informasi dan kemajuan diberbagai bidang pengetahuan. Untuk itu keterampilan berkomunikasi dalam bahasa Indonesia secara lisan ataupun tertulis harus benar-benar dimiliki dan ditingkatkan pada diri peserta didik. Oleh karena itu, keterampilan sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk mampu mencapai standar kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah diterapkan.

Berdasarkan selama peneliti melakukan observasi di SDN 09 sitiung khususnya dikelas II, peneliti menemukan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kemampuan menyusun kalimat adalah ketersediaan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran *dinding kata* dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan menyusun kalimat pada siswa. *Dinding kata* adalah media pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung dengan kata-kata dan kalimat, sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan menyusun kalimat.

Maka peneliti memberikan solusi mengembangkan Media pembelajaran *dinding kata* sebagai alternatif yang lebih baik untuk tingkat sekolah dasar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Febrianto, n.d. (2022). guru dapat memanfaatkan media *dinding kata* yang merupakan sumber belajar yang penuh dengan kegiatan yang mendorong partisipasi siswa.

Berdasarkan kajian peneliti terdahulu diperoleh telah banyak penelitian pengembangan media *dinding kata*, penelitian FEP Dian (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *dinding kata pohon keluarga* Untuk Meningkatkan kemampuan Menyusun kalimat Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar, Nina et al., (2023) Pengembangan Media *dinding kata* dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan membaca dan menulis yang kritis dan aktif, memahami dan mengartikan ide-ide dalam teks, mengembangkan dan memelihara kosakata pada siswa sekolah dasar. dalam hal ini peneliti memberikan kebaharuan dalam pengembangan media *dinding kata* dengan meningkatkan motivasi belajar siswa di Kelas II SDN 09 Sitiung yang mana belum pernah dilakukan di Kelas II SDN 09 Sitiung.

Tujuan peneliti pengembangan media *dinding kata* adalah untuk menghasilkan media

pembelajaran *dinding kata* pada mata Pelajaran bahasa Indonesia dikelas II SDN 09 Sitiung yang valid, praktis dan efektif.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan “mengembangkan Media Pembelajaran *dinding kata* Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas II SDN 09 Sitiung”

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang di gunakan dalam penelitian termasuk jenis penelitian pengembangan, media pembelajaran interaktif ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*) untuk dapat menghasilkan produk tertentu diperlukan penulis yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) merupakan salah satu metode desain produk pembelajaran yang sering digunakan dalam penelitian dan pengembangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa pengembangan media pembelajaran *Dinding Kata* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 09 Sitiung. Media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan tahap pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Setelah kelima tahap model tersebut dilakukan peneliti melakukan validasi instrumen kepada ahli, dimana terdapat 3 validator untuk melakukan validasi sehingga dapat mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran serta melakukan praktikalitas terhadap pendidik dan siswa. Adapun tahap-tahap yang dilakukan sebagai berikut:

Tahap analisis (*Analysis*)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian pengembangan ini. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan peserta didik, analisis karakteristik, dan analisis materi siswa. Adapun hasil analisis tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

Analisis Kebutuhan siswa

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengetahui masalah dasar yang dibutuhkan oleh siswa dalam pengembangan media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Devianti, Suci and Sari (2020) siswa di sekolah dibimbing dan diarahkan kearah yang optimal guna terciptanya individu yang cerdas dan mandiri. Berdasarkan dari analisis kebutuhan siswa, bahan ajar yang diperlukan siswa yaitu media pembelajaran yang dapat membantu mempermudah memahami materi pada saat proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tuntutan kurikulum dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Analisis Materi

Analisis materi dilakukan untuk mengetahui apa kurikulum yang digunakan dan modul yang telah sesuai dengan capaian pembelajaran. Dengan adanya analisis materi peneliti dapat mengetahui apakah di sekolah tersebut membutuhkan alat bantu seperti media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis materi di SDN 09 Sitiung menggunakan kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka dan sangat membutuhkan alat bantu seperti media pembelajaran.

Analisis Karakteristik Peserta Didik

Analisis ini di lakukan sebelum merancang media pembelajaran, analisis ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan peserta didik hal ini sesuai dengan pendapat Reichenbach *et al.*, (2019) karakteristik peserta didik didefinisikan sebagai ciri dari kualitas perorangan peserta

didik yang ada pada umumnya meliputi antara lain kemampuan akademik, usia dan tingkat kedewasaan, motivasi terhadap mata pelajaran, pengalaman, ketrampilan, serta kemampuan sosial. Analisis ini di perlukan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran *dinding kata* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hasil analisis karakteristik peserta didik di lakukan pada kelas II SDN 09 sitiung bahwasanya kemampuan dalam memahami materi pembelajaran berbeda- beda. Hal ini terlihat saat peneliti menyebarkan angket kepada siswa, ada yang mudah memahami materi dengan cepat, ada yang susah dan ada yang memerlukan media atau bahan ajar lainnya untuk membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti mengembangkan media pembelajaran yang bisa membantu siswa dalam mempermudah memahami materi pembelajaran dilengkapi dengan gambar, warna, dan tulisan yang menarik.

Perancangan (*Design*)

Hasil tahapan perancangan yang telah di lakukan peneliti adalah sebagai berikut :

Lebar validator

Lembar validator ini terdapat beberapa aspek penilaian yang di tunjukan kepada ahli di antaranya yaitu: tes yang berisi soal pilihan ganda, yaitu dengan nilai rata-rata 80% Penelitian ini mendapatkan hasil valid, media sebesar 87% sangat valid, validasi materi 82% valid, validasi Bahasa 82% valid. Berdasarkan persentase validator bahwa media *dinding kata* sudah juga di gunakan untuk menilai bagaimana pelaksanaan pembelajaran menggunakan media *Dinding Kata*.

Merancang produk

Dalam tahap perancangan peneliti memberikan Gambaran pengembangan seperti di bawah ini:

Tabel 1.1 Tahap perancangan media *Dinding Kata*

1.	Dinding kata	
2.	Doni bermain sepeda	

3.	Ibu memasak nasi goreng	
4.	Ibu membeli obat di klinik	
5.	Rani membaca buku	
6.	Ayu memcuci piring	
7.	Nana menyiram tanaman	
8	Ibu memotong buah	

9.	Alfi bermain sepak bola	
10.	Ibu membeli sayur	
11.	Bapak mencuci mobil	

1. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tujuan dari tahap pengembangan ini ialah untuk menghasilkan sebuah produk media Dinding kata, sehingga pada tahap ini akan menghasilkan produk media Dinding kata yang valid, praktis dan efektif antara lain:

Table 2.1 validasi oleh ahli

Aspek	Nilai	Kategori
Materi	82	valid
Bahasa	82	Valid
Media	87	Valid
soal	80	valid
Rata - rata	83%	

Berdasarkan hasil uji validitas yang terdapat pada tabel diatas hasil validasi yang dilakukan oleh validator dikategorikan sangat valid. Media pembelajaran dinding kata kelas II dapat dicoabakan kepada siswa karena isi, bahasa, dan media pembelajaran sudah sesuai dengan CP, TP dan ATP sehingga bisa diterapkan di sekolah dasar.

Tabel 3. 1 Komentar Dan Saran Dari Validator

Validator	Komentar dan saran
Agus Saputra, M.Pd	Bikin nama di depan

a. Tahap Implementasi

1) Lembar Hasil Praktikalitas

Praktikalitas pada pengembangan Media pembelajaran *dinding kata* pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas II, bertujuan untuk mengetahui media yang diproduksi itu praktis atau

tidak praktisnya untuk diuji cobakan kepada pendidik dan peserta didik. Hasil penelitian dari media pembelajaran *dinding kata* dari respon pendidik dan siswa sebagai berikut:

a) Respon Pendidik

Tabel 4. 5 Instrumen Praktikalitas Pendidik

Nama	Keterangan	Skor	Kategori
Sumartini, S. Pd	Wali kelas II	100%	Sangat Praktis

Berdasarkan Tabel 4.5 Hasil dari respon Pendidik Sumartini,S.P.d guru kelas II SDN 09 sitiung dengan jumlah skor 28 dibagi jumlah yang didapatkan 28 dan dikali 100 jadi hasilnya 100% dengan kategori sangat praktis.

b) Respon siswa

Penelitian ini dilakukan dikelas II SDN 09 sitiung, dengan jumlah peserta didik 7 orang dan dinilai oleh wali kelas II Ibu Sumartini, S.Pd dan peserta didik kelas II. Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk pengembangan media pembelajaran *dinding kata* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 09 sitiung untuk mengetahui kepraktisan yang telah dibuat oleh peneliti, dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 6 Instrumen praktikalitas pengembangan media pembelajaran dinding kata

No	Nama Praktisi	Hasil $P=f/n \times 100\%$	Kategori	Keterangan
1.	Sumartini, S.Pd	$p= 28/28 \times 100\%$ $p=100\%$	Sangat praktis	Wali kelas II 09 sitiung
2.	alfhatih	$p= 28/28 \times 100\%$ $p=100\%$	Sangat praktis	Peserta didik
3.	alif	$p= 25/28 \times 100\%$ $p=89,2\%$	Sangat praktis	Peserta didik
4.	qoria h	$p= 28/28 \times 100\%$ $p=100\%$	Sangat praktis	Peserta didik
5.	mikail	$p= 28/28 \times 100\%$ $p=100\%$	Sangat praktis	Peserta didik
6.	kevin	$p= 27/28 \times 100\%$ $p=96,4\%$	Sangat praktis	Peserta didik
7.	widy a	$p= 27/28 \times 100\%$ $p=96,4\%$	Sangat praktis	Peserta didik
8	putra	$p= 27/28 \times 100\%$ $p=96.4\%$	Peserta didik	Sangat praktis

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil praktikalitas yang dilakukan oleh praktisi wali kelas dan siswa kelas II SDN 09 sitiung dengan hasil 100% dikategorikan sangat Praktis. Karena pengembangan media pembelajaran *dinding kata* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 09 sitiung yang dikembangkan dapat digunakan oleh pendidik dalam pembelajaran. Dengan demikian hasil penelitian praktikalitas media pembelajaran yang telah dirancang peneliti mendapat rata-rata nilai 100% dikategorikan sangat praktis sehingga dapat digunakan dan bisa diterapkan di Sekolah Dasar (SD). Analisis ini dapat dilihat di lampiran lembar praktikalitas pengembangan media pembelajaran *dinding kata* sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II SDN 09 sitiung .

1. Efektivitas Pengembangan media pembelajaran *dinding kata*

Penyajian data efektivitas pada uji produk media pembelajaran *dinding kata* pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas II SDN 09 sitiung berguna untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran *dinding kata*. Hasil penelitian efektivitas media dilakukan dengan cara memberikan lembar efektivitas siswa, dimana lembar efektivitas tersebut berupa tes yang berisi soal-soal. yang telah dibuat oleh peneliti, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 7 Data Uji Coba Media Pembelajaran *dinding kata*

No	Kriteria	Jumlah	Presentase
1	Tuntas	6	86%
2	Tidak tuntas	1	10%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKM 70 yaitu, ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata 86% dikategorikan sangat efektif. Sedangkan ketidak tuntas hasil belajar siswa dengan rata-rata 10% di kategorikan tidak efektif. Sehingga media pembelajaran *dinding kata* dapat diterapkan di dalam proses pembelajaran. Hasil analisis peserta didik semuanya tuntas 6 orang dan yang tidak tuntas berjumlah 1 orang dengan jumlah siswa 7 orang, jumlah peserta didik yang tuntas 6 orang dibagi jumlah siswa dikali 100 hasilnya 86%. Dalam KBBI efektivitas di definisikan daya guna, keaktifan, serta adanya kesesuaian dan tujuan yang ingin dicapai. Berdasarkan analisis di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *dinding kata* efektif artinya dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan serta tahap uji coba produk yang telah dilaksanakan oleh penelitian di SDN 09 sitiung terhadap media pembelajaran *dinding kata* pada mata Pelajaran bahasa Indonesia dikelas II SDN 09 sitiung maka dapat diberikan simpulan sebagai berikut. Pengembangan media *dinding kata* pada mata Pelajaran bahasa Indonesia dikelas II SDN 09 sitiung dengan menggunakan model ADDIE diuji cobakan di SDN 09 sitiung .

1. Pengembangan media pembelajaran *dinding kata* telah menghasilkan rancangan produk yang memenuhi kriteria.
2. Validasi pengembangan media pembelajaran *dinding kata* yang dinilai oleh validator yang berjumlah 3 orang, menunjukkan bahwa media pembelajaran *dinding kata* validasi materi memperoleh rata-rata 82% dengan kategori valid dengan sedikit revisi, validasi bahasa memperoleh rata-rata 82% dengan kategori valid, validasi soal memperoleh rata-rata 80% dan validasi media memperoleh rata-rata 87% dengan kategori sangat valid sehingga dapat dikatakan media pembelajaran *dinding kata* ini bisa digunakan untuk proses pembelajaran.
3. Praktikalitas media pembelajaran *dinding kata* dinilai dari angket respon pendidik dan siswa terhadap pengembangan media yaitu media *Dinding Kata* peroleh 97% dengan kategori sangat praktis.

4. Efektifitas media pembelajaran *dinding kata* yang dinilai dari hasil skor perolehan nilai tes berupa soal memperoleh nilai rata-rata 80% dengan kategori sangat efektif. Sehingga sangat layak digunakan media pembelajaran *dinding kata* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN09 sitiung .

DAFTAR PUSTAKA

- Febiani Musyadad, V., Supriatna, A., & Gosiah, N. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Dengan Menggunakan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Iii Sdn Kertamukti. *Jurnal Tahsinia*, 2(1), 85–96. <https://doi.org/10.57171/Jt.V2i1.279>
- Rendi Marlianda1, Ana Novitasari2, Yoli SilviaFebrianto, Ppk. (N.D.). *Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Dinding Kata Di Sekolah Dasar*.
- Fikriyah, S., Mayasari, A., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2022). Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak Dalam Menyikapi Bullying. *Jurnal Tahsinia*, 3(1), 11–19. <https://doi.org/10.57171/Jt.V3i1.306>
- Hasadikin, R., & Hernawati, T. (2018). Peningkatan Kemampuan Menyusun Kalimat Berpola Spok Melalui Media Dinding Kata. In *Jassi Anakku* (Vol. 19).
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal Uin Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 27–48.
- Janna, N. M., & Herianto. (2021). Artikel Statistik Yang Benar. *Jurnal Darul Dakwah Wal-Irsyad (Ddi)*, 18210047, 1–12.
- Keislaman, K. (2022). The Concept Of Research In Education. *Routledge Library Editions: Philosophy Of Education: 21 Volume Set*, 21(1989), 137–153. <https://doi.org/10.4324/9780367352035-10>
- Khalbu, T., Amalia, T., Ulfa, K., Riswanda, J., Maretha, D. E., Nurokhman, A., Samiha, Y. T., Sariwulan, R. M., Habisukan, U. H., Anggun, D. P., Destiansari, E., Fuadiyah, S. Diatul, & Rahmawati, D. (2018). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Flash Card Pada Materi Pencemaran Lingkungan Kelas Vii Smp/Mts. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2018*, 1(1), 75–85.
- M. Miftah. (2013). Fungsi, Dan Pembelajaran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Peneliti Bidang Pendidikan Bpmp Kemdikbud*, 95–105.
- Maskur, M. (2023). Dampak Pergantian Kurikulum Pendidikan Terhadap Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan (Jkip)*, 1(3), 190–203. <https://doi.org/10.61116/Jkip.V1i3.172>
- Mukholifah, M., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2020). Mengembangkan Media Pembelajaran Wayang Karakter Pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(4), 673–682. <https://doi.org/10.47492/Jip.V1i4.152>
- Nasution, M. D., & Oktaviani, W. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Smp Pab 9 Klambir V T.P 2019/2020. *Journal Mathematics Education Sigma [Jmes]*, 1(2), 46–55. <https://doi.org/10.30596/Jmes.V1i1.4390>
- Nina, Q. A., Fatih, M., & Alfi, C. (2023). Pengembangan Media Flashcard Berbasis Augmented Reality Materi Gaya Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas Iv. *Jiip- Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(11), 8558–8564. <https://doi.org/10.54371/Jiip.V6i11.2597>
- Oktaviani, L., & Ayu, M. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dua Bahasa Sma Muhammadiyah Gading Rejo. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 437–444.
- Pradana Dan Santoso. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Dinding Kata Dapat

- Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Petekayasaan Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Tektik Elektro*, 09(03), 575–583.
- Pradana, R. A., & Santosa, A. B. (2020). Studi Literatur Media Pembelajaran Flash Card Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Perakayasaan Sistem Radio Dan Televisi. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 09(03), 575–583.
- Puspita, L. E., & Jadmiko, R. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Avenger Untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas Iv Sd Negeri 01 Sumberdadi. *Sultra Educational Journal*, 2(2), 153–158. <https://doi.org/10.54297/Seduj.V2i2.288>
- Zahwa Dan Syafi'i. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium>
- Zulaini, R., Cendany, N. N., & Ningrum, G. K. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard dalam Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas 2 SDN Karawaci
5. *YASIN*, 3(5), 874–886. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i5.1435>