

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PINTAR (*SMART CARD*) PADA  
MATERI PELESTARIAN MAKHLUK HIDUP KELAS IV DI  
SEKOLAH DASAR**



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi dan Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh**

**Cita Audia**

**1601025142**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PROF. DR. HAMKA**

**2020**

## HALAMAN PENGESAHAN

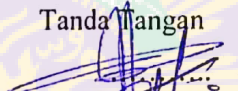




Judul Skripsi : Pengembangan Media Kartu Pintar (*Smart Card*) Pada Materi  
Pelestarian Makhluk Hidup Kelas IV di Sekolah Dasar

Nama : Cita Audia  
NIM : 1601025142

Setelah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi, dan direvisi sesuai saran  
penguji

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas : Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA  
Hari : Selasa  
Tanggal : 18 Agustus 2020

Tim Penguji

	Nama Jelas	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua	: Ika Yatri, M.Pd		7/9/2020
Sekretaris	: Nurafni, M.Pd		7/9/2020
Pembimbing	: Ika Yatri, M.Pd		7/9/2020
Penguji I	: Dr. Sri Mawani, M.Pd		04-09-20
Penguji II	: Aslam, M.Pd		5/9-2020

Disahkan oleh,  
Dekan,

  
Dr. Desvian Bandarsyah, M.Pd  
NIDN. 0317126902

## ABSTRAK

**Cita Audia** : 1601025142. “*Pengembangan Media Kartu Pintar (Smart Card) Pada Materi Pelestarian Makhluk Hidup Kelas IV di Sekolah Dasar*” Skripsi. Jakarta: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA, 2020.

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research And Development*) yang bertujuan untuk: 1) Untuk mengembangkan media pembelajaran kartu pintar materi pelestarian makhluk hidup kelas IV di Sekolah Dasar dan 2) Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media kartu terhadap materi Pelestarian makhluk hidup kelas IV di Sekolah Dasar. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi wawancara dan angket. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif untuk menentukan kelayakan produk. Hasil penelitian ini adalah: 1) Telah dikembangkan media pembelajaran berupa media kartu pintar pada materi pelestarian makhluk hidup 2) Kelayakan media kartu pintar dinyatakan valid dengan presentase penilaian ahli media sebesar 90,7% dan penilaian ahli materi sebesar 90%. Penggunaan media kartu pintar mendapat respon yang sangat baik terhadap pengguna yaitu dengan presentase hasil angket respon peserta didik sebesar 92,8%, hasil angket respon guru dengan presentase sebesar 94% untuk uji coba kelompok kecil dan uji implementasi diperoleh presentase hasil angket respon peserta didik sebesar 89,9%, hasil angket respon guru sebesar 90% dengan kriteria keseluruhan sangat baik, yang artinya media kartu pintar sangat layak dikembangkan untuk peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Kartu Pintar, Model ADDIE

## ABSTRACT

**Cita Audia** : 1601025142. “*Development of Smart Card Media on The Material of Preservation of Living Things in Grad IV Elementary School*” Essay. Jakarta: *Teacher Training and Education Faculty Primary School Teacher Education Study Program, University of Muhammadiyah Prof. DR. HAMKA*, 2020.

*This Research is a Research and Development which aiming for :1) Increasing Learning Media “Kartu Pintar” of preservation the living things 4<sup>th</sup> class on elementary school 2) Knowing development appropriateness card media towards preservation the living things 4<sup>th</sup> class on elementary school. This research is a research and development with ADDIE model which contains 5 phase : Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The Data Collection Technique of this research using Interview, Observation, and Questionnaire. Data analysis on this research using Descriptive Analysis Technique for deciding of product appropriateness. The Goal of this research are : 1) Has been developed learning media like "Kartu Pintar" Media on Preservation of the living things. 2) The feasibility of smart card media was declared valid with a percentage of media expert assessment of 90.7% and material expert judgment by 90%. The use of smart card media received a very good response to users, namely with a percentage of student response questionnaire results of 92.8%, teacher response questionnaire results with a percentage of 94% for small group trials and implementation testing obtained a percentage of student response questionnaire results of 89.9%, the results of the teacher's questionnaire response were 90% with the overall criteria being very good, which means that the smart card media is very feasible to be developed for grade IV students in elementary schools.*

**Keyword** : *Learning Media, Smart Card, ADDIE Model*

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	5
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
1. Secara Teoritis.....	6
2. Secara Praktis .....	7
<b>BAB II KAJIAN TEORITIK</b>	
A. Konsep Pengembangan Model.....	8
1. Model ADDIE.....	8
a. <i>Analysis</i> .....	9
b. <i>Design</i> .....	9

c. <i>Development</i> .....	10
d. <i>Implementation</i> .....	11
e. <i>Evaluation</i> .....	11
2. Kelebihan dan Kelemahan Model ADDIE .....	11
B. Konsep Model Yang Dikembangkan.....	12
C. Kerangka Teoretik.....	16
1. Media Pembelajaran.....	16
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	16
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	17
c. Jenis Media Pembelajaran.....	19
d. Prinsip Penggunaan Media.....	21
e. Karakteristik Media Pembelajaran.....	22
f. Media Kartu .....	23
2. Pembelajaran IPA.....	25
a. Pengertian Pembelajaran.....	25
b. Pengertian IPA .....	26
3. Materi Pelestarian Makhluk Hidup .....	27
D. Rancangan Model.....	28
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN</b>	
A. Tujuan Penelitian .....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	31
1. Tempat Penelitian.....	31
2. Waktu Penelitian .....	32

C. Karakteristik Model yang Dikembangkan .....	32
D. Pendekatan dan Metode Penelitian .....	34
1. Analisis/ <i>Analysis</i> .....	35
a. Analisis Kebutuhan .....	35
b. Analisis Karakteristik Peserta Didik .....	35
2. Desain/ <i>Design</i> .....	36
3. Pengembangan/ <i>Development</i> .....	36
4. Implementasi/ <i>Implementation</i> .....	37
5. Evaluasi/ <i>Evaluation</i> .....	37
E. Langkah-Langkah Pengembangan Model .....	37
1. Penelitian Pendahuluan .....	37
2. Perencanaan Pengembangan Model .....	39
3. Validasi, Evaluasi dan Revisi Model .....	39
a. Validasi .....	39
b. Evaluasi .....	40
c. Revisi Model .....	41
4. Implementasi Model .....	41
F. Teknik Pengumpulan Data .....	41
1. Observasi .....	41
2. Wawancara .....	42
3. Angket atau Kuisisioner .....	42
G. Teknik Analisis Data .....	42

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Pengembangan Model .....	44
1. Pengembangan Media Kartu Pintar .....	44
a. <i>Analysis</i> .....	45
b. <i>Design</i> .....	46
c. <i>Development</i> .....	47
d. <i>Implementation</i> .....	60
e. <i>Evaluation</i> .....	61
2. Kelayakan Media Kartu Pintar .....	62
B. Kelayakan Model .....	62
1. Validasi Media .....	62
2. Revisi Media .....	64
C. Efektivitas Model .....	66
1. Tahap Implementasi .....	66
D. Pembahasan Hasil Penelitian .....	70
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	78
B. Implikasi.....	78
C. Saran.....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>85</b>



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan tindakan yang dilakukan untuk membantu dan membimbing peserta didik dalam mengembangkan bakat, kreativitas, pengetahuan yang dimilikinya untuk membentuk karakter yang jujur, sopan, dan berakhlak mulia. Pendidik mengusahakan pembinaan pribadi manusia sampai pada tujuan akhir yaitu kebahagiaan sekaligus berguna bagi kepentingan masyarakat. Dengan demikian untuk menjalankan proses tersebut diperlukan kerja sama antara sekolah dengan pihak keluarga dan masyarakat, baik masyarakat lingkungan tempat tinggal maupun masyarakat lingkungan sekolah.

Sekolah merupakan wadah untuk peserta didik menuntut ilmu sehingga ke depannya dapat menjadi anak yang berakhlak mulia, jujur, sopan, bijaksana, kreatif, inovatif, aktif, kritis dalam menghadapi permasalahan-permasalahan yang terjadi di dalam kehidupan sehari-hari dan dapat berpartisipasi untuk memajukan bangsa dan negara. Oleh karena itu pemerintah memberikan kewenangan kepada setiap sekolah untuk menerapkan kurikulum yang sudah dirancang untuk mewujudkan tujuan Pendidikan agar melahirkan generasi yang bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, mandiri, kreatif, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Kurikulum yang digunakan di negara Indonesia saat ini ialah Kurikulum 2013, dimana guru bukan lagi menjadi pusat utama dalam pembelajaran, tetapi guru menjadi fasilitator untuk membantu dan memberikan arahan kepada peserta didik dalam menggali informasi, fakta maupun prinsip. Hal tersebut diharapkan agar peserta didik dapat lebih responsif dalam proses pembelajaran untuk tercapainya tujuan Pendidikan. Penyampaian pembelajaran yang kurang bervariasi dapat membuat tidak tercapainya tujuan Pendidikan yang diharapkan.

Berdasarkan yang peneliti lihat pada saat observasi di SDN Petukangan Utara 07 Pagi Jakarta pada kegiatan belajar di kelas IV. Peserta didik kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Masalah tersebut muncul karena adanya beberapa faktor yaitu guru masih menggunakan metode konvensional dimana pembelajaran berpusat pada guru, peserta didik hanya mendengarkan ceramah dari guru dan kemudian menyalin apa yang guru sampaikan. Kurangnya penggunaan media menjadi salah satu penyebab lainnya pembelajaran kurang tersampaikan dengan maksimal, sehingga menyebabkan kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran pun menjadi membosankan bagi peserta didik karena hanya sebatas melihat gambar di buku yang berwarna hitam dan putih maupun menyalin tulisan yang terdapat di buku paket.

Berkenaan dengan unsur-unsur yang terdapat dalam proses pembelajaran guna tercapainya pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif, pendidik membutuhkan alat bantu berupa media

pembelajaran sebagai alat pendukung agar penyampaian materi dapat tersampaikan dengan maksimal. Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering di terbelakangkan dalam proses belajar mengajar.

Menurut Arsyad (2019) “Dalam proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran memiliki peran penting dalam merangsang perhatian, membangkitkan minat dan memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar. Penggunaan media pada tahap awal pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian materi pelajaran dan membuat peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan. Selain itu penggunaan media pembelajaran berpengaruh besar terhadap panca indera peserta didik, dikarenakan akan membangkitkan rasa senang dan membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik. Dikarenakan tingkat pemahaman seseorang berbeda-beda antara pemahaman dengan melihat saja (visual), atau mendengar saja (audio) dan bahkan keduanya (audio-visual).” Oleh karena itu di dalam proses belajar mengajar penting menggunakan media pembelajaran, agar peserta didik dapat termotivasi untuk semangat mempelajari pelajaran yang diberikan oleh guru. Tidak hanya itu penggunaan media pembelajaran akan membantu keefektifan proses pembelajaran dan dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik. Penggunaan media yang dipakai dalam proses pembelajaran harus dapat menumbuhkan interaksi antara peserta didik dan guru agar di dalam proses pembelajaran dapat terjalin komunikasi serta interaksi sehingga guru

dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan dan mendalami informasi yang baru saat proses pembelajaran

Dalam pemanfaatan media pembelajaran banyak sekali permasalahan yang sering dialami oleh para guru yang kemudian menjadi salah satu alasan untuk tidak membuat ataupun tidak menggunakannya. Pembuatan media pembelajaran dianggap sulit bagi para guru terutama bagi guru yang sudah berumur diatas 40 tahun. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti melakukan pengembangan dalam hal media pembelajaran. Pengembangan dilakukan agar peserta didik lebih memahami materi khususnya materi Pelestarian Makhluk Hidup dan pemberian materi tidak lagi membosankan, guru pun mudah dalam pelaksanaan maupun pembuatannya. Media pembelajaran yang peneliti kembangkan yaitu media pembelajaran menggunakan kartu pintar.

Media kartu pintar merupakan salah satu media pembelajaran visual yang berbentuk sebuah kartu berwarna yang berisikan sebuah pertanyaan-pertanyaan. Media ini dapat digunakan untuk berbagai mata pelajaran tergantung dari pertanyaan yang diberikan di dalam kartu tersebut. Disebut kartu pintar karena ini berguna untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan berfikir, sehingga memudahkan mereka dalam menguasai pembelajaran.

Media kartu pintar dipilih karena selama ini di SDN Petukangan Utara 07 Pagi ini belum pernah menggunakan media kartu pintar ini dan media pembelajaran kartu pintar juga membantu dalam menanamkan

konsep secara konkret. Maka dari itu peneliti menganalisis media tersebut, ternyata cocok digunakan untuk materi Pelestarian Makhluk Hidup. Media di *design* semenarik mungkin sesuai dengan materi pelajaran yang akan diajarkan sehingga menarik perhatian siswa, karena peneliti membuat media kartu pintar dengan berbagai warna dan juga soal-soal yang ada di media kartu pintar mudah dipahami oleh siswa. Diharapkan dengan pengembangan media pembelajaran kartu pintar ini, pendidik dapat memanfaatkan sebagai media pembelajaran yang inovatif di dalam kelas agar pembelajaran tidak lagi monoton menggunakan media buku paket saja. Walaupun sederhana tetapi media ini berkualitas dan dapat menjadi inovasi baru dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pada materi Pelestarian Makhluk Hidup

Berdasarkan hal tersebut, peneliti ingin melakukan pengembangan dalam media kartu pintar, mengingat keberadaan kartu pintar terbilang cukup dibutuhkan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran. Hal ini menjadi titik tolak peneliti untuk mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar (*Smart Card*) Pada Materi Pelestarian Makhluk Hidup Kelas IV Di Sekolah Dasar”**.

## **B. Fokus Penelitian**

Agar penelitian ini lebih fokus dan tidak meluas dari pembahasan yang dimaksud, dalam penelitian ini. Peneliti membatasinya pada ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Pengembangan media kartu pintar pada materi pelestarian makhluk hidup kelas IV di Sekolah Dasar.
2. Uji kelayakan media dan mengetahui respon siswa kelas IV dengan penggunaan media pembelajaran kartu pintar.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan permasalahan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis kartu pintar untuk peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar pada materi Pelestarian Makhluk Hidup?
2. Apakah media pembelajaran berbasis kartu pintar yang dikembangkan untuk peserta didik kelas IV di Sekolah Dasar dengan materi Pelestarian Makhluk Hidup layak untuk digunakan?

### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Penelitian yang dilaksanakan di Sekolah Dasar ini memiliki beberapa manfaat antara lain:

1. Secara Teoritis
  - a. Mengembangkan konsep-konsep desain pembelajaran Materi Pelestarian Makhluk Hidup merupakan bagian dari teknologi pembelajaran, agar dapat melaksanakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

- b. Sebagai sumbangan pemikiran ilmiah dalam memajukan Pendidikan khususnya Pendidikan dasar di tingkat satuan Pendidikan Sekolah Dasar dengan cara mengembangkan media pembelajaran berbasis kartu pintar.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah, sebagai masukan kepada pihak sekolah untuk meningkatkan mutu Pendidikan melalui pengembangan media pembelajaran berbasis kartu pintar pada materi Pelestarian Makhluk Hidup.
- b. Bagi Guru, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman khususnya berkenaan dengan pengembangan media pembelajaran berbasis kartu pintar guna meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi Peserta Didik, untuk lebih berminat dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis kartu pintar
- d. Bagi Peneliti, sebagai bahan masukan dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam melaksanakan pembelajaran yang lebih baik.
- e. Bagi Peneliti Selanjutnya, sebagai bahan referensi agar dapat mengembangkan media kartu pintar agar lebih baik lagi

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D. (2019). Pengembangan Media Kartu Pintar Biologi Untuk Meningkatkan Higer Order Thinking Skill Peserta Didik Kelas VIII Di Tingkat SMP/MTs [UIN University]. In *UIN University*. <https://doi.org/1037//0033-2909.I26.1.78>
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- (2019). *Media Pembelajaran*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*, 5(1), 7. <https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Ayu, S., Rahyuni, P., Agung, A. A. G., & Suarni, N. K. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Make a Match Berbantuan Media Kart Bergambar Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak. *E-Journal PG PAUD*, 2(1).
- Azizah, Z. F., Kusumaningtyas, A. A., & Anugraheni, A. D. (2018). Validasi Preliminary Product Fung-Cube Pada Pembelajaran Fungi Untuk Siswa SMA. *Jurnal Bioedukatika*, 6(1), 19.
- Bahyyah, D. (2018). Pengembangan Media Kartu Pintar Pada Materi Perdagangan Internasional Kelas XI IIS SMA Negeri 20 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), 216–221.
- Budiarsa, N. A. (2019). Pengembangan Media KAPAS (Kartu Pasangan) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Di Kelas V. *JPGSD*, 7(4), 3181–3190.
- Daryanto. (2015). *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Elpira, N., & Ghufon, A. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 2(1), 94–104. <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207>
- Ferawati, Ritonga, R. F., Rahmadhar, Y., & Yarza, H. N. (2016). *Bahan Ajar Mata Kuliah Pembelajaran IPA Di SD*. Uhamka Press.
- Gumanti, A., Yunidar, & Syahrudin. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Mitrawacana Media.
- Haryono. (2019). *Pembelajaran IPA Abad 21*. Kepel Press.
- Hasan, I., & Susilowibowo, J. (2013). Pengembangan Kartu Pintar Sebagai Media



Pembelajaran Materi Pokok Pengaruh Transaksi Keuangan Terhadap Perubahan Akun–Akun Di Smk Negeri 1 Ngawi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 1(1), 1–10.

Hasanah, E., Darmawan, D., & Nanang. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Articulate dalam Metode Problem Based Learning (PBL) terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *JTEP-Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 826–838. <https://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/tekp/article/view/503>

Hasyim, A. (2016). *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Unesa University Press.

Hendri. (2017). *Media Pembelajaran Inovatif*. Goresan Pena.

Hikmawati, F. (2019). *Metodelogi Penelitian* (3rd ed.). PT. Raja Grafindo Persada.

Hisbullah, & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*. Aksara Timur.

Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Kencana.

Lukman, A. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary*, 5(2), 163–164.

Ma'aniyah, S., & Mintohari. (2019). Pengembangan Media Kartu Gambar Berbasis Make a Match Dalam Pemahaman Konsep Materi Gaya Sekolah Dasar. *JPGSD*, 7(2), 2749–2759.

Mais, A. (2016). *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Pustaka Abadi.

Maulana, D. (2015). *Ragam Model Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. UPI Sumedang Press.

Miftahuddin, M., & Arofah, F. (2020). Pengembangan Permainan Kartu Hitung Sebagai Media Pembelajaran Perkalian Pada Siswa Kelas IV. 3(1), 108–116.

Mustaji. (2016). *Media Pembelajaran*. Unesa University Press.

Mutia, R., Adlim, & Halim, A. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Ipa Pada Materi Pencemaran Dan Kerusakan Lingkungan. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 112. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9825>

Nadiyah, R. S., & Faaizah, S. (2015). The Development of Online Project Based Collaborative Learning Using ADDIE Model. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 1803–1812.

<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.392>

- Nafi'ah, B., & Suparman. (2019). Pengembangan E-Modul Program Linear Berorientasi Higher Order Thingking Skills Dengan Pendekatan Saintifik Untuk Siswa SMK Kelas X. *Jurnal Prosiding Sendika*, 5(1), 136.
- Nurafifah, D. (2016). Media Audio Visual dan Media Kartu Bergambar Terhadap Kemampuan Menggosok Gigi Pada Anak Pra Sekolah. *Surya*, 08(02), 1–5.
- Padmi, A.G. Dantes, N. Suatama, M. (2014). Efektivitas Implementasi Metode Bermain Berbantuan Media Kartu Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Gambar dan Sosial Emosional Anak. *E-Journal*, 4(1).
- Rahayu, N. (2018). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kartu Pintar Pada Tema Kayanya Negeriku Dengan Subtema Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam Di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Pogung Kidul Sleman Yogyakarta. *E-Journal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(5), 512–523.
- Restian, A., & Maslikah, S. (2019). Pengembangan Media Big Book Belajar Bersama Dodo dan Teman-Teman Untuk Pembelajaran Tematik Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 141–152.
- Safri, M., Sari, A. S., & Marlina. (2017). Pengembangan Media Belajar Pop-Up Book Pada Materi Minyak Bumi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, 5(1), 107–113.
- Setyosari, P. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Prenadamedia Group.
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Deepublish.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sumardjan. (2017). *Media Kartu Sekolah Dasar*. Formaci.
- Sumpna, V. A. . (2014). Pengembangan Pembelajaran Penjasorkes Pada Materi Menerapkan Budaya Hidup Sehat Menggunakan Media Kartu Pintar Untuk Siswa Kelas IV di SDN Sekaean 01 Kecamatan Gunung Pati Kota Semarang Tahun 2013. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 3(9), 1276–1282.
- Suryani, & Hendryadi. (2016). *Metode Riset Kuantitatif Teori dan Aplikasi Pada Penelitian Bidang Manajemen dan Ekonomi Islam* (2nd ed.). Kencana.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*.

Prenadamedia Group.

Ulfah, A. R., & Wiyatmo, Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Kartu Pintar Fisika Materi Suhu dan Kalor Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Piyungan. *Pengembangan Media Pembelajaran*, 6(3), 237–245.

Ulya, H., & Rofian. (2019). Pengembangan Media Story Telling Berbasis Montase Sederhana Sebagai Suplemen Bahan Ajar Tema Peduli Terhadap Makhluk Hidup Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(1), 144.

Wahidin, U. (2018). Implementasi Literasi Media Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti. *Edukasi Islami : Jurnal Pendidikan Islam*, 7(02), 229. <https://doi.org/10.30868/ei.v7i2.284>

Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Kata Pena.

Wedyawati, N., & Lisa, Y. (2019). *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Deepublish.

Winarni, E. W. (2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Reseach And Development (R&D)*. Bumi Aksara.

Zulharira, Fauzi, & Nurmasiyah. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Konkret Terhadap Kemampuan Siswa Menyelesaikan Soal Matematika Pada Penjumlahan Pecahan Dikelas IV SDN 1 Alurduamas Aceh Selatan. *Jurnal Ilimah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(3), 1–10.