

Pengembangan “History Book” Berbasis Hypermedia untuk Kelas IV Materi Peninggalan Sejarah di Pulau Jawa

Ni'matu Waridah¹, Puri Selfi Cholifah², Khusnul Khotimah³

^{1, 2, 3} Universitas Negeri Malang

*nimatu.waridah.1801516@students.um.ac.id

Abstract

The purpose of this study is to develop a hypermedia-based “History Book” learning media on historical heritage materials during the Hindu, Buddhist, and Islamic times on the island of Java for the fourth grade of elementary school. The limitations of learning media result in the learning process that will be carried out by the teacher being less than optimal, so that it has an impact on the level of student understanding regarding the material. The development of interactive learning media and according to the characteristics of elementary school students who prefer colorful, practical learning media equipped with pictures, videos and worksheets that can be done directly is very necessary. The model used in this study is a research and development model of the ADDIE type, which consists of 5 stages. namely analysis (analysis), design (design), development (development), implementation (implementation), and evaluation (evaluation). Based on the results of the study, it was found that the History Book was very valid, very interesting and very practical so that it was feasible to use. The average validation results from material experts and media experts are 89.6% and are categorized as very valid, while product practicality tests by practitioners get an assessment of 95% with very practical categories. The practicality of the product from the students got an average score of 97.33% in the very practical category, while the attractiveness of the product got an average score of 99.58% from the students in the very attractive category. This History Book learning media can be used by students with high, medium, and low abilities and provide additional knowledge and insight related to historical heritage materials from the Hindu, Buddhist and Islamic eras on the island of Java.

Keywords: budha; hindu; history book; hypermedia; islam

Abstrak

Abstrak: penelitian yang terlaksana bertujuan dalam melakukan pengembangan pada media pembelajaran “History Book” berbasis hypermedia dalam materi peninggalan sejarah pada masa Hindu, Budha, dan Islam di pulau Jawa untuk kelas IV SD. Keterbatasan media pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan guru kurang maksimal, sehingga berdampak pada tingkat pemahaman siswa terkait materi tersebut. Interaktifnya pengembangan media pembelajaran serta disesuaikan karakteristik siswa SD yaitu lebih menyukai media pembelajaran berwarna, praktis yang di lengkapi dengan gambar, video dan lembar kerja yang dapat dikerjakan secara langsung sangatlah diperlukan. Model yang peneliti pilih ialah model penelitian serta pengembangan (research and development) jenis ADDIE. dengan meliputi 5 tahapan, yakni analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation). Berdasarkan hasil penelitian diperoleh History Book sangat valid, sangat menarik dan sangat praktis sehingga layak untuk dipergunakan. Rata-rata hasil validasi dari pakar materi serta media sebesar 89,6% dan berkategori sangat valid, sedangkan uji kepraktisan produk oleh praktisi mendapatkan penilaian 95% dengan kategori sangat praktis. Kepraktisan produk dari siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 97,33% dengan kategori sangat praktis, sedangkan kemenarikan produk mendapatkan nilai rata-rata sebesar 99,58% dari siswa dengan kategori sangat menarik. Media pembelajaran History Book ini bisa digunakan oleh siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, maupun rendah serta memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan terkait materi peninggalan sejarah masa Hindu, Budha dan Islam di Pulau Jawa.

Kata Kunci: budha; hindu; history book; hypermedia; islam

PENDAHULUAN

Guru sebagai pendidik mampu berperan menjadi sumber belajar, akan tetapi sejalan dengan perkembangan zaman, sumber belajar semakin bervariasi. Sumber belajar merupakan seluruh hal yang mampu pengajar gunakan sebagai bahan ajar dalam aktivitas pembelajaran. Media, fasilitas, dan lingkungan merupakan contoh sumber belajar. Sedangkan media berarti alat komunikasi dengan perannya untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi efektif. Keberadaan media pembelajaran amat penting sebab pada penerapannya akan menimbulkan suasana belajar yang membuat siswa menjadi terasa senang. Keberadaan media pembelajaran juga turut meningkatkan motivasi serta minat belajar pada siswa, bahkan mampu mempengaruhi psikis seseorang siswa. Penggunaan media pembelajaran mampu membuat fokus siswa meningkat terhadap pembelajaran dan dengan demikian mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Hamalik, 2014).

Hasil observasi pada saat kegiatan asistensi mengajar bulan Agustus-November 2021 di SDN Gedog 3 Blitar diperoleh hasil bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru kelas IV di SDN Gedog 3 Blitar lebih dominan menggunakan buku tema sehingga fasilitas teknologi dan media pembelajaran masih jarang digunakan saat proses pembelajaran. Banyak siswa merasa bosan karena penjelasan materi hanya disampaikan dengan menulis dipapan tulis sehingga siswa cenderung kurang tertarik mengikuti pembelajaran. Hal ini ditandai dengan siswa yang banyak berbicara sendiri dengan temannya dan kurang aktif menjawab pertanyaan guru saat tahap kegiatan belajar mengajar.

Dari hasil wawancara bersama wali kelas IV pada 8 Oktober 2021 di SDN Gedog 3 Blitar, didapatkan hasil bahwa pemahaman siswa terkait materi pembelajaran IPS mengenai peninggalan sejarah dari masa Hindu, Budha, dan Islam di Pulau Jawa masih kurang. Keterbatasan media pembelajaran mengakibatkan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan guru kurang maksimal, sehingga berdampak pada tingkat pemahaman siswa terkait materi tersebut.. Didalam buku tematik materi yang diberikan masih kurang lengkap hanya terdapat salah satu peninggalan sejarah yaitu prasasti tanpa adanya penjelasan yang spesifik peninggalan tersebut berasal pada masa Hindu, Budha, dan Islam sehingga saat pembelajaran di kelas siswa sulit untuk mengerjakan tugas yang telah guru berikan. Permasalahan yang sama juga terjadi di SDN Plosokerep 2 berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas 4 pada tanggal 12 Oktober 2021 diperoleh hasil bahwa guru hanya menggunakan buku pemerintah dan youtube. Sebenarnya keduanya sudah efektif, namun siswa memerlukan pemahaman terhadap berbagai peninggalan sejarah di sekitaran tempat tinggalnya yang minim termuat dalam keduanya. Pada saat proses pembelajaran guru tidak membuat variasi pembelajaran, guru hanya memanfaatkan video pembelajaran pada youtube yang berisi penjelasan materi yang cukup panjang. Hasil tersebut sejalan dengan permasalahan di SDN Plosokerep 1 berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas 4. Adanya keterbatasan waktu pembelajaran mengakibatkan jarang guru memanfaatkan media pembelajaran secara bervariasi.

Berdasarkan hasil wawancara di SDN Gedog 3 Blitar, SDN Plosokerep 2 Blitar dan SDN Plosokerep 1 Blitar diperlukan adanya variasi pembelajaran yang memuat gambar, video, penjelasan singkat, dan lembar kerja interaktif yang dapat melibatkan siswa langsung sewaktu kegiatan belajar mengajar. Maka darinya, tahap belajar mengajar lebih

menarik, menyenangkan dan interaktif jika disajikan media pembelajaran secara bervariasi. Pengembangan media pembelajaran yang interaktif serta sesuai karakteristik siswa SD yaitu lebih menyukai media pembelajaran berwarna, praktis yang dilengkapi dengan gambar, video dan lembar kerja yang dapat dikerjakan secara langsung. Pernyataan tersebut didukung dengan angket karakteristik siswa menyatakan 90% siswa tertarik dengan media pembelajaran yang interaktif tersebut. Berdasarkan hasil angket tersebut siswa membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan dapat digunakan secara langsung yang dilengkapi dengan video, gambar dan soal latihan. Selain itu penjelasan materi video dan gambar dapat dioperasikan langsung dengan smartphone sehingga menarik dan siswa dapat belajar memanfaatkan teknologi secara bijak.

Satu di antara beberapa alternatif media pembelajaran yang bisa diimplementasikan yakni History book, merupakan media pembelajaran berbasis hypermedia yang menggabungkan beberapa metode pengerjaan dan media guna mendukung pembelajaran. Hypermedia menyajikan informasi interaktif dalam rangkaian tekstual, grafis, dan suara yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Darmawati & Dalle, 2019). History Book menggunakan konsep belajar sambil bermain dengan menggunakan misi pada setiap materi agar siswa tidak bosan dalam menggunakan media. Pada setiap misi, History Book menggunakan QR-Code yang berisi video tentang penjelasan materi peninggalan sejarah yang berfungsi sebagai penjelasan selama siswa belajar. Setiap misi akan memiliki materi dan cara pengerjaan yang berbeda agar siswa tidak merasa bosan selama pembelajaran. Materi peninggalan sejarah pada History Book berbeda dengan materi yang ada di internet karena didalam History Book terdapat lembar kegiatan seperti games karena siswa bisa belajar teka-teki silang, menempel dan menarik garis secara langsung pada media pembelajaran History Book.

Salah satu materi pada kegiatan belajar mengajar pelajaran IPS di kelas IV adalah peninggalan sejarah. Dari penelitian Alit (2019) memperlihatkan saat pembelajaran pada sekolah dasar, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) sebagai mata pelajaran strategis dalam mempersiapkan siswa sebagai rakyat negara berkarakter yang memahami realita sosial yang dihadapi pada kehidupan sehari-harinya. Pembelajaran sejarah mempunyai kiprah strategis pada pembentukan perilaku anak didik. Materi yang diberikan mencakup peninggalan-peninggalan kerajaan dalam masa Hindu, Budha, dan Islam. Sebagai anak yang tinggal pada Pulau Jawa, anak didik wajib mengenal peninggalan sejarah yang terdapat pada Pulau Jawa khususnya Jawa Timur.

Berdasarkan hasil wawancara dan informasi yang diperoleh dari ketiga SD tersebut, dengan demikian peneliti berkeinginan untuk meneliti terkait “Pengembangan Media Pembelajaran “History Book” Berbasis Hypermedia pada Materi Peninggalan Sejarah dari Masa Hindu, Budha, dan Islam di Pulau Jawa Kelas IV SD”. Penelitian terdahulu yang dilakukan Dwi (2019) menyatakan media pembelajaran dengan basis hypermedia, dengan mencakup foto, teks, video, audio, ataupun grafis komputer. Dengan demikian terwujud suasana pembelajaran yang membuat siswa lebih tertarik, senang, serta tak merasakan bosan. Hal tersebut senada dengan Dara (2016) yang menyatakan siswa yang diajarkan melalui hypermedia lebih baik kemampuannya dalam memecahkan permasalahan daripada siswa yang diajarkan melalui power point. Terdapat media yang sejenis dengan pengembangan History Book, yakni media Pop-Up Book menurut penelitian Alfiani

(2017), Media Pop-Up Book mampu siswa gunakan untuk mempelajari materi sejarah sehingga kegiatan pembelajaran lebih menarik, memudahkan siswa untuk mempelajari materi pelajaran.

Berdasarkan paparan latar belakang, penelitian yang terlaksana bertujuan untuk mengembangkan produk media pembelajaran berupa History Book berbasis Hypermedia pada materi peninggalan sejarah dari masa Hindu, Budha, dan Islam di Pulau Jawa Kelas IV SD yang valid berdasarkan ahli materi, ahli media, dan praktis menurut guru dan juga menarik serta praktis menurut siswa kelas IV SD.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media History Book tersebut mengimplementasikan rancangan serta pendekatan penelitian pengembangan Reasearch and Development (R & D). Modelnya yakni berupa model penelitian dan pengembangan (research and development) ADDIE dengan meliputi 5 tahapan. Model ini dipilih karena mudah dipelajari, sederhana, dan sistematis, serta pada setiap tahapannya dilakukan evaluasi. Tahapan pada model ADDIE meliputi tahap analisis (analysis, merancang (design), mengembangkan (development), mengimplementasikan (implementation), serta mengevaluasi (evaluation) (Rusdi 2018).

dalam tahap analisis yang dilakukan yakni: (1) menganalisis kebutuhan siswa; (2) menganalisis karakter siswa; serta (3) menganalisis kurikulum. Dalam tahap kedua yaitu langkah perancangan dan pembuatan produk hingga menyusun instrumen validasi. Tahap development berupa validasi terhadap produk untuk mengetahui tingkat kevalidannya dan mengembangkan produk dengan proses pembuatan desain menjadi bentuk produk yang sesungguhnya. Pelaksanaan validasi tingkat kevalidan diberikan kepada ahli materi serta media. Sesudah produk dinyatakan valid ahli dengan demikian langkah selanjutnya adalah implementasi produk pada tahapan dilakukan uji coba berskala kecil serta besar. Sesudah semua tahapnya selesai, maka dilakukan evaluasi.

Data dalam melaksanakan penelitian dan pengembangan ini yakni berbentuk data kualitatif diperoleh melalui wawancara terstruktur bersama dengan walikelas IV SD dan angket karakteristik siswa. Di samping hal tersebut, data kualitatif didapatkan pula dari saran serta kritik dari ahli materi serta media, guru sebagai praktisi, dan siswa melalui angket yang dibagikan. Selain data kualitatif, juga terdapat data kuantitatif diperoleh dari hasil penskoran melalui angket yang dibagikan kepada ahli media, ahli materi, dan guru sebagai praktisi dan siswa kelas IV. Hasil yang didapat dari data ini berupa persentase terhadap tingkat kevalidan, kemenarikan, dan suatu produk pengembangan. Pada penelitian ini pengumpulan datanya melalui wawancara, dokumentasi, serta angket.

Datanya selanjutnya dianalisis. Angket untuk validasi menggunakan skala Likert. Angket tersebut terdapat empat tingkatan yakni sangat baik mendapatkan skor 4, baik mendapatkan skor 3, cukup mendapatkan skor 2, dan kurang baik mendapatkan skor 1. Hasil skor tersebut yang dijadikan sebagai penilaian untuk mengukui kelayakan produk yang dilakukan pengembangan.

Hasil validasi berupa angket dari ahli materi serta media dan guru sebagai praktisi akan diolah dalam bentuk persentase memanfaatkan rumus validasi yang merujuk pada Akbar (2017:83). Media ini dapat dikatakan valid apabila persentase yang dicapai diatas

70%. Apabila nilai persentase dibawah 70% diperlukannya revisi atau perbaikan produk sesuai saran serta masukan dari ahli materi, ahli media dan guru sebagai praktisi.

Angket untuk siswa tujuannya dalam rangka mencari tahu tingkat kepraktisan serta kemenarikan media. Pada angket ini menggunakan skala Guttman. Pada skala Guttman memiliki 2 interval yaitu “ya” dan “tidak”. Menurut Sugiyono (2017), jawaban dapat dibuat skor tertinggi 1 pada jawaban “ya” serta skor paling rendah 0 pada jawaban “tidak”. Hasil angket dilakukan analisis menggunakan rumus dari Arikunto (2010). Produk berupa media *History Book* dapat dikatakan valid dan menarik/praktis apabila mendapat skor nilai paling kecil 70%. Jika di bawah 70%, dengan demikian diperlukan revisi pada media *History Book* berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi serta media, pengguna dan angket respon siswa.

HASIL

Penelitian serta pengembangan ini menghasilkan produk *History Book* materi peninggalan sejarah masa Hindu, Budha dan Islam di Pulau Jawa kelas IV SD yang mampu digunakan dengan cara yang layak. *History Book* tersebut berperan sebagai suatu variasi media pembelajaran yang mampu guru gunakan saat mengajar mata pelajaran IPS. Produk tersebut menjadi suatu media pembelajaran yang inovatif, praktis, serta menarik untuk dimanfaatkan pada saat tahap belajar mengajar IPS.

Analyze (analysis)

Saat tahap *analyze*, dilaksanakan kegiatan analisis kebutuhan pada produk *History Book* yang akan dilakukan pengembangan. Tahap ini bertujuan agar produk *History Book* yang dikembangkan dapat sesuai dengan kebutuhan sasaran. Kegiatan analisis kebutuhan siswa didapatkan berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan guru kelas IV di SDN Gedog 3 tanggal 8, SDN Plosokerep 2 dan Plosokerep 1 pada tanggal 12 – 13 Oktober 2021. Hasil dari wawancara tersebut diantaranya yaitu: 1) Pembelajaran materi peninggalan sejarah masa Hindu, Budha dan Islam merupakan pembelajaran IPS yang dirasa sulit karena belum adanya fasilitas media yang membantu dalam penyampaian materi, 2) ketersediaan media pembelajaran yang terbatas, 3) dalam pembelajaran IPS hanya menggunakan media pembelajaran berupa buku dan video pembelajaran dari youtube, 4) guru harus menyediakan media pembelajaran yang interaktif berbasis *hypermedia* sehingga dapat menunjang proses pembelajaran, (5) siswa kurang paham terkait materi yang guru ajarkan dikarenakan hanya menggunakan metode ceramah dan pengerjaan buku tema.

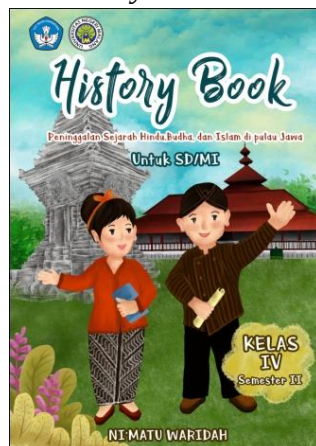
Analisis karakteristik siswa dilaksanakan melalui pemberian angket pada siswa kelas IV melalui tatap muka di SDN Gedog 3 Blitar. Kegiatan ini dilakukan guna mengetahui media pembelajaran yang diperlukan siswa dalam proses belajar. Angket *karakteristik* siswa diberikan pada tanggal 8 Oktober 2021 di SDN Gedog 3 Blitar. Berdasarkan hasil angket tersebut diketahui beberapa karakter dari siswa, yaitu: (1) mayoritas siswa tidak terlalu memahami materi yang ada dalam media pembelajaran; (2) siswa menginginkan adanya media pembelajaran tambahan yang banyak gambar dan berwarna; (3) siswa menginginkan materi yang tersaji dalam bentuk video, teks, dan gambar; (4) mayoritas siswa tidak mengetahui peninggalan sejarah seperti candi, prasasti yang terdapat pada

lingkungan sekitar dan (5) mayoritas siswa tidak mengetahui peninggalan sejarah masa Hindu, Budha dan Islam

Analisis kurikulum dilaksanakan dengan menganalisis data hasil wawancara dengan wali kelas IV di SDN Gedog 3, SDN Plosokerep 2 dan Plosokerep 1. Hasil analisis tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut: 1) Kurikulum yang dipergunakan saat pembelajaran yakni kurikulum 2013, 2) guru cenderung lebih sering memanfaatkan metode konvensional yang salah satu contohnya yakni ceramah serta pengerjaan soal- soal padaproses pembelajaran, 3) pembelajaran daring lebih banyak menggunakan metode penugasan via *WhatsApp* dan 4) pembelajaran daring mengakibatkan guru kesulitan menyampaikan materi sehingga siswa kurang memahami materi dan penyediaan media pembelajaran yang kurang lengkap. Maka dari itu, diputuskan solusi yaitu dihasilkannya media pembelajaran "*History Book*" berbasis *hypermedia* dengan bermateri peninggalan sejarah masa Hindu, Budha dan Islam di Pulau Jawa.

Design (perancangan)

Pada tahap desain meliputi tiga langkah yaitu perancangan produk, pembuatan produk, dan penyusunan instrumen validasi. Produk dibuat sesuai dengan tahap rancangan yang telah ditetapkan. Beberapa langkah, yaitu: 1) Merancang materi dan *storyboard* dengan aplikasi *Microsoft Word 2007*, 2) Melakukan desain *cover* dan *template* isi *History book* dengan aplikasi *Photoshop* dibuat menarik dan berwarna agar siswa tertarik untuk belajar menggunakan *History Book*, 3) Membuat video pembelajaran dengan ppt interaktif dan di edit menggunakan aplikasi *inshot*, 4) Memasukkan video pembelajaran ke dalam *youtube*, kemudian menggabungkan beberapa link dengan aplikasi *mezink*, 5) Mengubah link ke dalam bentuk *Qr-code*, 6) Memasukkan *Qr-code* yang berisi video pembelajaran pada desain yang telah dibuat pada aplikasi *Photoshop*, 7) Mengekstrak bentuk *jpg* yang diolah pada aplikasi *Photoshop* ke dalam bentuk file *pdf* agar mempermudah dalam mencetak produk *History book*. Beberapa hasil dari *History Book* yang telah dibuat terdapat *cover* media pembelajaran *History Book* berisi judul, nama penulis, logo universitas, serta dilengkapi dengan gambar candi penataran dan masjid Banten yang melambangkan peninggalan sejarah serta animasi anak-anak yang memakai baju adat Jawa. Berikut ini adalah *cover* media pembelajaran *History Book*.



(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar 1. Cover depan *History Book*

Pada media pembelajaran terdapat materi peninggalan sejarah, namun sebelum mempelajari materi peninggalan sejarah siswa menyimak pengantar misi yang berisi penjelasan mengenai pengertian dan jenis-jenis peninggalan sejarah. Setelah menyimak pengantar misi siswa menyimak materi tentang peninggalan sejarah yang dikemas dalam beberapa misi. Misi 1 berisi peninggalan sejarah Hindu di Pulau Jawa, misi 2 berisi peninggalan sejarah Budha di Pulau Jawa dan misi 3 berisi peninggalan Islam di Pulau Jawa . Hal tersebut dapat dilihat pada gambar tampilan isi misi 1 berikut.



(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar 2. Tampilan Isi

Tampilan didalam misi 1 terdapat *Qr-code* yang berisi penjelasan materi peninggalan sejarah Hindu yaitu prasasti dan arca. Kemudian dilengkapi dengan lembar kegiatan teka-teki silang. Setelah produk selesai dibuat, selanjutnya disusun instrumen validasi untuk menilai validitas dari produk *History Book* yang dikembangkan. Validasi produk tersebut dilaksanakan ahli materi serta media, dan guru yang berperan menjadi praktisi. Selain itu, juga disusun angket respon siswa dalam rangka mencari tahu kepraktisan dan kemenarikan dari produk yang dibuat.

Development (Pengembangan)

Dalam tahapan ini telah dilaksanakan validasi produk. Validasi materi dilaksanakan pada tanggal 12 April 2022 oleh Bapak Prof. Dr. H. Mohammad Zainuddin , M.Pd sebagai dosen PGSD Universitas Negeri Malang yang memiliki spesifikasi keahlian di bidang IPS SD. Validasi media dilakukan pada tanggal 13 April 2022 oleh Bapak Dr. M. Anas Thohir, M.Pd selaku dosen PGSD Universitas Negeri Malang yang mempunyai spesifikasi keahlian pada aspek desain media pembelajaran. Berdasarkan validasi, didapatkan hasil berupa data kuantitatif serta kualitatif. Data kuantitatif berdasarkan validasi ahli materi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Validator	Persentase (%)	Kategori
1.	Ahli Materi	91,7	Sangat valid
2.	Ahli Media	87,5	Sangat valid

Dari tabel hasil validasi ahli materi serta media terhadap media pembelajaran "*History Book*" berbasis *Hypermedia* pada materi peninggalan sejarah dari masa Hindu, Budha dan Islam di Pulau Jawa kelas IV SD didapatkan nilai 91,7% dan 87,5% serta **dapat** dikategorikan sangat valid, sehingga produk bisa dipergunakan dengan tidak disertai revisi. Data kualitatif yang terdiri dari kritik serta saran ahli materi terhadap produk yaitu memperbaiki video pembelajaran dengan mengurutkan (Kecamatan, Kota/Kabupaten, Provinsi), sedangkan dari ahli media menyarankan untuk memisahkan antara panduan untuk guru dan siswa, kemudian membuat buku untuk guru dengan memberikan kunci jawaban

Selain itu, kepraktisan media dilakukan pada tanggal 14 April 2022 oleh Bapak Gondo Marsudi Setyoaji, S.Pd.selaku wali kelas IV SDN Plosokerep 2 Blitar yang memiliki pengalaman mengajar di kelas IV SD. Berdasarkan uji kepraktisan praktisi, **didapatkan** hasil berupa data kualitatif serta kuantitatif. Data kuantitatif berdasarkan uji kepraktisan praktisi tersaji dalam tabel di bawah.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Praktisi

No	Uji Kepraktisan	Persentase (%)	Kategori
1.	Praktisi	95	Sangat praktis

Dari tabel hasil pengujian kepraktisan praktisi pada media pembelajaran "*History Book*" berbasis *hypermedia* pada materi peninggalan sejarah dari masa Hindu, Budha dan Islam di Pulau Jawa kelas IV SD didapatkan nilai 95% dan kategorinya sangat praktis, sehingga produk bisa dipergunakan tanpa direvisi. Data kualitatif yang terdiri dari kritik serta saran praktisi terhadap produk yaitu media pembelajaran "*History Book*" berbasis *hypermedia* dalam materi peninggalan sejarah dari masa Hindu, Budha dan Islam di Pulau Jawa ini sudah baik dan layak digunakan sehingga tidak dilakukan revisi.

Implementation (implementasi)

Tahap implementasi dilakukan dengan pengujicobaan berskala kecil serta berskala besar. Perolehan datanya dimanfaatkan dalam rangka mencari tahu kepraktisan serta kemenarikan produk *History Book* yang dilakukan pengembangan. Pengujicobaan berskala kecil dilaksanakan secara tatap muka pada SDN Plosokerep 2 Blitar pada tanggal 20 April 2022 dengan subjeknya yakni siswa kelas IV dengan jumlah 6 siswa. Beberapa kegiatan yang dilakukan yaitu membagi kelompok, mengarahkan siswa meng-scan *QR Code* pada tiap misi, mengerjakan lembar kegiatan (misi 1 sampai 3), dan mengerjakan soal evaluasi.

Hasil uji coba dinilai dengan melakukan pembagian angket respon siswa yang tujuannya yakni dalam rangka mencari tahu tingkat kepraktisan dan kemenarikan dari produk *History Book*. Hasil uji coba skala kecil terhadap produk yang dikembangkan untuk data kuantitatif dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1	Kemenarikan	100	Sangat praktis
2	Kepraktisan	96,66	Sangat menarik

Hasil penilaian dari uji coba skala kecil mendapatkan tingkat kemenarikan dan tingkat kepraktisan sebesar 100% dan 96,66% sehingga dapat diklasifikasikan masuk ke dalam interval 85,01% - 100% dan dapat dikategorisasikan sangat menarik dan sangat praktis dengan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi. Hasil uji coba skala kecil juga didukung dengan adanya pernyataan positif dari siswa yaitu penggunaan media *history book* dalam pembelajaran membuat pembelajaran lebih menarik. Video pembelajaran yang terdapat dalam *History Book* membuat siswa semangat untuk belajar peninggalan sejarah.

Uji coba lapangan dilakukan secara tatap muka di SDN Plosokerep 2 Blitar pada tanggal 21-22 April 2022 dengan subjek siswa kelas IV yang berjumlah 20 siswa. Kegiatan yang dilakukan dalam uji coba lapangan ini diawali dengan salam pembuka, guru menjelaskan cara menggunakan media pembelajaran *History Book* yang akan digunakan dalam pembelajaran, kemudian siswa diminta untuk meng-scan *QR Code* di setiap lembar kegiatan (misi) dan menyimak video pembelajaran. Siswa meng-scan *QR Code* menggunakan *smartphone* milik pribadi, dengan meng-scan *QR Code* siswa dapat mengetahui materi yang akan dipelajari mulai dari peninggalan sejarah masa Hindu, Budha dan Islam di Pulau Jawa. Berikut adalah kegiatan siswa meng-scan *QR Code* yang terdapat pada media pembelajaran *History Book*.



(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar 3. Siswa men-scan QR Code pada History Book

Selanjutnya siswa mengerjakan lembar kegiatan (misi 1-3) yang ada didalam media pembelajaran *History Book* . Pada misi 1 sampai 3 terdapat beberapa metode pengerjaan agar siswa tidak bosan saat mempelajari peninggalan sejarah masa Hindu, Budha dan Islam. Misi 1 siswa dapat mengerjakan teka-teki silang dan menempel gambar, misi 2 siswa dapat menjodohkan dengan menarik garis di titik yang sesuai, kemudian pada misi 3 siswa dapat menyusun puzzle masjid serta menuliskan peninggalan sejarah islam yang ada

dipulau jawa. Akhir pembelajaran guru memberikan siswa soal evaluasi yang dikerjakan secara langsung. Hari berikutnya guru membagikan angket respon siswa yang harus dikerjakan oleh siswa. Berikut adalah kegiatan siswa mengerjakan teka-teki silang secara langsung pada media pembelajaran *History Book*.



(Sumber : Dokumen Pribadi)

Gambar 4. Siswa mengerjakan Misi 1 Teka-teki Silang

Uji coba lapangan ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan kemenarikan produk akhir. Kepraktisan dan kemenarikan dari produk *History Book* diperoleh dari pengisian angket respon siswa terhadap produk yang dikembangkan setelah uji coba lapangan. Hasil uji coba lapangan terhadap produk yang dikembangkan untuk data kuantitatif dapat disajikan sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Skala Besar

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1	Kemenarikan	99,17	Sangat praktis
2	Kepraktisan	98	Sangat menarik

Hasil penilaian dari uji coba lapangan mendapatkan tingkat kemenarikan dan kepraktisan sebesar 99,17% dan 98% sehingga dapat diklasifikasikan masuk ke dalam interval 85,01% - 100% dan dapat dikategorisasikan sangat menarik dan sangat praktis dengan keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi. Hasil uji coba lapangan juga didukung dengan adanya masukan yang positif dari siswa yaitu belajar lebih menarik menggunakan *History Book*. Selain itu, tampilan *History Book* yang disertai dengan video pembelajaran membuat siswa semangat untuk belajar dan memahami materi peninggalan sejarah. Media pembelajaran *History Book* juga dapat dikerjakan secara langsung pada media sehingga membuat siswa menjadi lebih tertarik untuk belajar.

Evaluation (Evaluasi)

Tahap ini dilakukan pada setiap akhir tahap pada penelitian dan pengembangan. Setelah itu, dilakukan evaluasi yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi, ahli desain, pengguna, dan angket respon peserta didik untuk dilakukan penarikan kesimpulan tentang kevalidan, kepraktisan dan kemenarikan produk. Berdasarkan keseluruhan proses yang dilakukan, produk *history book* layak digunakan untuk pembelajaran IPS kelas IV karena telah memenuhi aspek kualitas yang ditinjau dari kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan produk.

PEMBAHASAN

Kevalidan Produk

Kevalidan produk *History Book* berbasis *hypermedia* materi peninggalan sejarah masa Hindu, Budha, dan Islam di Pulau Jawa kelas IV SD yang sudah dikembangkan didasarkan pada hasil uji validasi yang dilakukan oleh 2 ahli yaitu Prof. Dr. H. Mohammad Zainuddin sebagai ahli materi dan Dr. M. Anas Thohir, M.Pd sebagai ahli media. Persentase hasil validasi dari ahli materi sebesar 91,7 % dengan kategori sangat valid dan hasil validasi oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 87,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan rekapitulasi hasil kevalidan produk menunjuk bahwa produk *History Book* berbasis *hypermedia* materi peninggalan sejarah masa Hindu, Budha, dan Islam di Pulau Jawa memiliki tingkat kevalidan dengan rata-rata sebesar 89,6% dengan kategori sangat valid serta keputusan uji dapat digunakan tanpa revisi sesuai dengan pendapat Akbar (2017) karena termasuk tingkat pencapaian pada interval 85,01% - 100,00%.

Aspek validasi ahli materi pada instrumen penilaian meliputi aspek kebahasaan, aspek isi, dan aspek penyajian. Terdapat 6 indikator yang dinilai yaitu ketepatan penulisan, ketepatan kalimat, kesesuaian materi dengan KD, cakupan materi, uraian materi dan *History Book* berbasis *hypermedia*. Hasil penilaian yang telah dilakukan oleh ahli materi diperoleh persentase sebesar 91,7%. Jika hasil validasi diinterpretasi berdasarkan kriteria kategori yang diadopsi dari Akbar (2017) maka termasuk tingkat pencapaian pada interval 85,01% -100,00% dengan kategori produk sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi materi ini sudah lebih baik, karena sebelumnya pada penelitian media sejenis *History Book* yang dilakukan oleh Baiduri, dkk (2019) telah mengembangkan *Pop-Up Book* berbasis audio mendapatkan nilai validasi sebesar 88,16%. Adapun penjelasan aspek kevalidan produk yang dinilai oleh ahli materi sebagai berikut

Aspek kebahasaan terdiri dari dua indikator yang meliputi ketepatan penulisan dengan persentase 100% dan ketepatan kalimat dengan persentase 100% termasuk kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi. Pada indikator ketepatan penulisan, penulisan pada media pembelajaran *History Book* sudah menggunakan kata yang benar dan baku serta tanda baca tepat. Penggunaan kata-kata baku diperlukan guna menyusun media *History Book* untuk siswa. Menurut Kosasih dan Hermawan (dalam Setiawati, 2016) kata baku adalah pengucapan ataupun penulisan kata sesuai dengan kaidah yang dibakukan. Kaidah-kaidah yang dimaksud berupa tata bahasa baku, pedoman ejaan (EYD), dan kamus. Pada indikator ketepatan kalimat, kalimat yang digunakan didalam media pembelajaran tidak berbelit-belit mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar dan struktur kalimatnya sudah jelas.

Aspek isi, terdiri dari dua indikator yang meliputi kesesuaian materi dengan KD dengan persentase 75%. Jika hasil validasi diinterpretasi berdasarkan kriteria kategori yang diadopsi dari Akbar (2017) maka termasuk tingkat pencapaian pada interval 70,01% – 85,00%. Hasil tersebut dapat diinterpretasikan bahwa media pembelajaran *History Book* berbasis *hypermedia* memiliki predikat cukup valid dan dapat digunakan, namun memerlukan revisi kecil. Selanjutnya indikator cakupan materi dengan persentase 100% termasuk kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi. Pada indikator cakupan

materi, materi yang ada di dalam media pembelajaran *History Book* sudah mencakup unsur kemampuan pengetahuan dan keterampilan yang disajikan didalam lembar kegiatan dengan berbagai variasi pengerjaan seperti TTS, menjodohkan, menyusun *puzzle* yang sudah disesuaikan dengan materi pembelajaran.

Aspek penyajian terdiri dari dua indikator yang meliputi uraian materi dengan persentase 100% termasuk kategori sangat valid dan pada indikator *History Book* berbasis *hypermedia* dengan persentase 75% bahwa media pembelajaran *History Book* berbasis *hypermedia* memiliki predikat cukup valid dan dapat digunakan, namun memerlukan revisi kecil. Masukan dari validator ahli materi menyarankan untuk mengurutkan penulisan desa, kota/kabupaten pada materi peninggalan sejarah. Pada indikator uraian materi, materi yang terdapat pada video pembelajaran sudah sesuai dengan peninggalan sejarah yang ada dilingkungan sekitar siswa khususnya pulau Jawa tempat tinggal siswa. Karena dalam mengembangkan media harus disesuaikan dengan kondisi, kebutuhan dan tujuan pembelajaran (Falahudin, 2014). Materi pada media pembelajaran disajikan dengan runtut dari masa Hindu, Budha dan Islam di Pulau Jawa dan materi yang disajikan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar.

Aspek validasi ahli media pada instrumen penilaian meliputi aspek penampilan, aspek sistematika dan aspek kegunaan. Terdapat 4 indikator yang dinilai yaitu desain *History Book*, desain isi *History Book*, kelengkapan *History Book*, dan kegunaan *History Book*. Hasil penilaian yang telah dilakukan oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 87,5%. Jika hasil validasi diinterpretasi berdasarkan kriteria kategori yang diadopsi dari Akbar (2017) maka termasuk tingkat pencapaian pada interval 85,01% -100,00% dengan kategori produk sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi media ini sudah lebih baik, karena sebelumnya pada penelitian media sejenis *History Book* yang dilakukan oleh Ramadhanti, dkk (2020) yang mengembangkan media *pop-up book* berbasis budaya mendapatkan nilai validasi media sebesar 84%.

History book berbasis *hypermedia* merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menggabungkan antara media cetak dan media digital berbantuan internet. Validator media juga memberikan saran untuk memisahkan panduan untuk guru dan siswa, kemudian memberikan tambahan kunci jawaban didalam media pembelajaran agar memudahkan guru untuk mengkoreksi. Pada kegiatan pembelajaran siswa diberikan fasilitas berupa lembar kegiatan (misi), soal evaluasi, kunci jawaban dan video pembelajaran yang berisi penjelasan materi yang harus diakses menggunakan internet dari *handphone* yang dimiliki oleh masing-masing siswa. Dengan melakukan scan pada *qr code* menggunakan *smartphone* akan dapat memberikan pengetahuan tentang perkembangan teknologi kepada siswa. Karena teknologi saat ini menjadi salah satu cabang disiplin ilmu yang harus dikuasai oleh siswa (Riyana, 2012). Selain itu, menurut Septiani & Sapaat (2019) penggunaan dari *qr code* akan membantu siswa untuk berpikir kritis.

Uji Kepraktisan Produk oleh Praktisi (Guru)

Kepraktisan produk *History Book* berbasis *hypermedia* materi peninggalan sejarah masa Hindu, Budha, dan Islam di Pulau Jawa kelas IV SD yang telah dikembangkan didasarkan pada hasil uji kepraktisan oleh Bapak Gondo Marsudi Setyoaji, S.Pd sebagai

praktisi. Kegiatan uji kepraktisan oleh guru dilaksanakan pada tanggal 14 April 2022. Hasil uji kepraktisan mencapai 95% dan jika diinterpretasi berdasarkan kriteria kategori dari Akbar (2017) maka termasuk ke dalam interval 85,01% - 100,00% yang memiliki kategori produk sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil uji kepraktisan ini sudah lebih baik dari penelitian sebelumnya, karena Alit (2019) telah mengembangkan media komik pembelajaran ips materi sejarah dan memperoleh respon dari guru sebesar 94 %.

Pada indikator penyajian media *History Book* termasuk kategori sangat praktis dengan persentase mencapai 100% berdasarkan penilaian dari praktisi. Penyajian materi pada media *History Book* sudah disajikan dengan sistematis, lengkap dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Pada indikator penyajian isi media *History Book* termasuk kategori sangat praktis dengan persentase mencapai 100% berdasarkan penilaian dari praktisi. Penyajian isi pada media *History Book* sudah sesuai dengan KD, Indikator dan tujuan pembelajaran peninggalan sejarah masa Hindu, Budha dan Islam sejalan dengan pendapat Bahtiar (2015) bahwa, pengembangan media pembelajaran perlu mengacu pada kurikulum yang sedang berlaku, terkait dengan kompetensi, standar kompetensi, dan indikator pencapaian.

Pada indikator kegunaan media *History Book* termasuk kategori cukup praktis dengan persentase mencapai 75% berdasarkan penilaian dari pengguna. Kegunaan media *History Book* sudah melibatkan keaktifan dan semangat belajar siswa karena siswa dapat mengerjakan berbagai variasi pengerjaan pada media seperti mengerjakan TTS, menjodohkan, menyusun *puzzle* dan menempel gambar. Media pembelajaran ini tidak hanya digunakan didalam kelas namun juga dapat digunakan diluar kelas contohnya digunakan untuk belajar dirumah namun penggunaan hp harus tetap dengan pengawasan orang tua.

Pada indikator kepraktisan media *History Book* dengan persentase mencapai 100% sehingga media termasuk kategori sangat praktis berdasarkan penilaian dari pengguna. Pada indikator kepraktisan, media *History Book* dapat dikerjakan secara langsung pada media dan dapat digunakan secara berulang-ulang sehingga penggunaannya sangat praktis. Media pembelajaran ini mudah digunakan untuk memahami materi IPS dan dilengkapi dengan soal evaluasi pembelajaran akan bermanfaat untuk mengetahui pemahaman siswa dalam belajar. Sejalan dengan Pramana, dkk (2020) bahwa perencanaan pembelajaran yang baik dan kelengkapan media belajar termasuk evaluasi akan memudahkan siswa ketika belajar sehingga pencapaian tujuan pembelajaran dapat maksimal.

Pada indikator kemenarikan media *History Book* dengan persentase mencapai 100% sehingga media termasuk kategori sangat praktis berdasarkan penilaian dari pengguna. Pada indikator kemenarikan, media *History Book* dilengkapi dengan gambar peninggalan sejarah, warna baground menarik dan video pembelajaran yang disajikan secara menarik. Didalam media pembelajaran *History Book* siswa dapat memahami materi peninggalan sejarah dengan mengerjakan TTS, menjodohkan, menyusun *puzzle* dan menempel gambar. Hal ini sejalan dengan Barus (2021) bahwa variasi mengajar pada kegiatan pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Guru menyatakan bahwa media *History Book* berbasis *hypermedia* memiliki nilai yang menarik dan praktis. *History book* berbasis *hypermedia* sudah sesuai dengan materi dan kompetensi dasar. Media

tersebut dapat dijadikan salah satu alternatif dalam membantu siswa untuk memahami materi yang sulit untuk dimengerti.

Uji Kepraktisan Produk oleh Siswa

Kepraktisan produk *History Book* materi peninggalan sejarah masa Hindu, Budha dan Islam di Pulau Jawa kelas IV SD dinilai oleh siswa berdasarkan angket kepraktisan. Berdasarkan uji coba skala kecil didapatkan persentase 96,66% sedangkan dari hasil uji coba lapangan didapatkan persentase 98%, sehingga didapatkan rata-rata kepraktisan produk sebesar 97,33%.

Jika hasil validasi diinterpretasi berdasarkan kriteria kategori dari Akbar (2017) maka termasuk pada interval 85,01% - 100,00% dengan kategori produk sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Dengan media pembelajaran yang mudah digunakan, dapat dikerjakan secara langsung dan dilengkapi *QR Code* yang berisi video penjelasan akan membuat siswa semangat belajar dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan media pembelajaran, hal tersebut akan berdampak positif terhadap pemahamannya terhadap materi yang dipelajari.

Kemenarikan Produk

Kemenarikan produk *History Book* materi peninggalan sejarah masa Hindu, Budha dan Islam di Pulau Jawa kelas IV SD dinilai oleh siswa berdasarkan angket kemenarikan. Berdasarkan uji coba skala kecil didapatkan persentase 100% sedangkan dari hasil uji coba lapangan didapatkan persentase 99,17%, sehingga didapatkan rata-rata kemenarikan produk sebesar 99,58%. Jika hasil validasi diinterpretasi berdasarkan kriteria kategori dari Akbar (2017) maka termasuk pada interval 85,01% - 100,00% dengan kategori produk sangat menarik dan dapat digunakan tanpa revisi. Dengan media pembelajaran yang berwarna, terdapat gambar dan video penjelasan hal tersebut akan membuat siswa semangat belajar dan tertarik menggunakan media pembelajaran, hal tersebut akan berdampak positif pula terhadap proses belajarnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan didapatkan hasil bahwa *History Book* berbasis Hypermedia materi peninggalan sejarah masa Hindu, Budha dan Islam di Pulau Jawa kelas IV SD sangat valid, sangat menarik dan sangat praktis sehingga layak untuk digunakan. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan melalui rata-rata hasil validasi dari ahli sebesar 89,6% dan berkategori sangat valid sedangkan uji kepraktisan produk oleh praktisi mendapatkan penilaian 95% dengan kategori sangat praktis. Kepraktisan produk dari siswa mendapatkan nilai rata-rata sebesar 97,33% dengan kategori sangat praktis sedangkan kemenarikan produk mendapatkan nilai rata-rata sebesar 99,58% dari siswa dengan kategori sangat menarik. Media pembelajaran *History Book* ini bisa digunakan oleh siswa yang berkemampuan tinggi, sedang, maupun rendah serta memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan terkait materi peninggalan sejarah masa Hindu, Budha dan Islam di Pulau Jawa.

Saran yang dapat diberikan adalah diharapkan para guru lebih kreatif dan inovatif dalam pengembangan media pembelajaran. Selain itu, diharapkan hasil penelitian dan

pengembangan ini dapat dijadikan referensi bagi penelitian lanjutan maupun untuk mengembangkan media pembelajaran yang serupa pada muatan lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. 2017. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Alfiani, N. M. 2017. Pengembangan Media Pop Up Book pada Pembelajaran Ips tentang Kerajaan dan Peninggalan Sejarah Islam di Indonesia di Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 39–48.
- Alit, S. 2019. *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Ips Materi Sejarah Untuk Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sdn Sawojajar 3 Malang*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (13th ed.). Rineka Cipta.
- Bahtiar, E. T. 2015. Penulisan Bahan Ajar. *Artikel Disajikan Dalam Kegiatan Conference Paper Di Bogor*. <https://www.researchgate>.
- Baiduri, Taufik, M., & Elfiani, L. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Berbasis Audio Pada Materi Bangun Datar Segiempat di SMP. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 8(1), 248–261. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v8i1.195>
- Barus, N. B. 2021. *Hubungan Variasi Mengajar dengan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 040530 Bunuraya Tahun Pelajaran 2020/2021 (Doctoral Dissertation, Universitas Quality Berastagi)*. <http://portaluqb.ac.id:808/id/eprint/54>
- Bunga Dara, A. dkk. 2016. *The Development of Physics Learning Instrument Based Hypermedia and Its Influence on The Student Problem Solving Skill*.
- Darmawati dan Dalle, A. 2019. *Hypermedia Aplikasi Pembelajaran Bahasa Arab di Era Digital* (1st ed.). CV Kaaffah Learning Center.
- Dwi, H. 2019. Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional : Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan Di Era Revolusi Industri*, 78–85.
- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Hamalik, O. 2014. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara.
- Pramana, M. W. A., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. 2020. Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Melalui E-Modul Berbasis Problem Based Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 17–32. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/28921>
- Ramadhanti, K., Y., I. A. V., & Alamsyah, T. P. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Budaya Banten Pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar. *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika*, 01(01), 219–232.
- Riyana, C. 2012. *Media Pembelajaran*. Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Rusdi, M. 2018. *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Septiani, Y., & Sapaat, J. 2019. Penerapan Media Cuplikan Film Berbantuan Pindai Kode QR dalam Pembelajaran Teks Biografi. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia Dan Daerah*, 9(2). <https://doi.org/10.23969/literasi.v9i2.2004>
- Setiawati, S. 2016. Penggunaan Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi) dalam Pembelajaran Kosakata Baku dan Tidak Baku pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Gramatika*, 2(1), 80391. <http://dx.doi.org/10.22202/JG.2016.v2i1.1408>
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.