

Pengembangan Media Maze Board Animal dalam Pembelajaran IPA untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Raihanah^{a, 1*}, Novanita Whindi Arini^{a, 2}

^a Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

¹ raihanahnasution@gmail.com, ² novita_w.arini@uhamka.ac.id

*korespondensi penulis

Informasi artikel

Received :

June 27, 2022.

Revised :

September 02, 2022.

Publish :

October 31, 2022.

Kata kunci:

Media

Maze Board Animal

Pembelajaran IPA

Keywords:

Media

Maze Board Animal

Science Learning

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Maze Board Animal* pada pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan di kelas III. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk media *Maze Board Animal* dengan melibatkan pakar pada proses pengembangan dan penilaian produknya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji kelayakan produk dengan melakukan tahap uji coba produk dan uji-t untuk melihat hasil belajar siswa. Tahap uji produk dilakukan dengan menggunakan metode model ADDIE, yaitu (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket. Tim penilai produk terdiri dari: ahli media, ahli materi, pakar pendidikan, dan respon siswa kelas III SD/MI. Subjek penelitian adalah 20 siswa kelas III sekolah dasar yang dipilih dengan Teknik *total sampling*. Media *Maze Board Animal* di anggap efektif dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Hal itu ditunjukkan dari hasil uji-t yang menunjukkan Media *Maze Board Animal* efektif meningkatkan hasil belajar siswa ($t = 65,35, p < 0,05$). Adapun hasil dari ahli media di peroleh penilaian 91,7%, ahli materi di peroleh 88,3%, pakar pendidikan 94%, dari siswa uji produk diperoleh 95%. Dari penilaian tersebut, maka media *Maze Board Animal* dapat digunakan dalam pembelajaran siswa.

ABSTRACT

Maze board animal media development in science learning for third-grade elementary school students. This study aims to develop Maze Board Animal learning media in science learning material for classifying animals based on the type of food in class III. This study also aims to determine the feasibility of Maze Board Animal media products by involving experts in the process of developing and assessing their products. This research uses research and development methods (Research and Development). In this study, researchers conducted product feasibility tests by conducting product trials and t-tests to see student learning outcomes. The product test stage is carried out using the ADDIE model method, namely (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). The instrument used in this study was a questionnaire. The product assessment team consists of media experts, material experts, educational experts, and response students of grade III SD /MI. Research subjects are 20 third class of elementary school students, chosen by using total sampling. Maze Board Animal media is considered effective and suitable for use in the learning process. It is shown by the results of t-test that Maze Board Animal media is effective to increase the result of the study of students ($t = 65,35, p < 0,05$). And the results of media experts obtained an assessment of 91.7%, material experts obtained 88.3%, educational experts 94%, from product test students obtained 95%. From this assessment, the Maze Board Animal media can be used in student learning.

Copyright © 2022 (Raihanah & Novanita Whindi Arini). Some Right Reserved

How to Cite: Raihanah, R., & Arini, N. W. (2022). Pengembangan media maze board animal dalam pembelajaran IPA untuk siswa kelas III sekolah dasar. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 12(2), 1-21.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose. The journal hold the copyright.

Pendahuluan

Pendidikan sangat berperan penting dalam kehidupan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri manusia serta mencetak generasi muda yang berkualitas dan mampu bersaing dengan masyarakat dunia. Negara yang maju di tentukan oleh kualitas pendidikan. Pendidik atau Guru adalah salah satu yang berperan penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru harus memberikan pembaharuan agar pembelajaran berjalan dengan baik. Salah satu cara untuk mewujudkannya adalah dengan memberikan pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, serta inovatif (Alam, 2021). Upaya yang dapat dilakukan yaitu dengan membuat atau mengembangkan media pembelajaran.

Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran ialah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar (Kusuma, 2017). Dengan adanya media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media juga dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media (Tafonao, 2018).

Berdasarkan hasil observasi pada siswa kelas III di MI Nurul Hidayah, peneliti mengamati bahwa proses secara umum proses pembelajaran IPA di kelas tersebut masih dominan berpusat pada guru. Guru selalu mengajar dengan metode ceramah. Hal tersebut mengakibatkan banyak siswa yang pasif dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa lebih banyak diam dan sukar untuk bertanya apabila belum mengerti. Sehingga materi yang di sajikan guru terlihat kurang menarik perhatian siswa karena tidak ada peran media pembelajaran dalam menghubungkan IPA dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya, hasil belajarpun rendah.

Melihat dari fenomena dilapangan tersebut, maka penting untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan pada semua mata pelajaran yang ada di sekolah, tidak terkecuali pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Menurut (Nugraha, 2018) Pada umumnya peserta didik lebih suka belajar sambil bermain, maka dari itu strategi yang paling pas untuk memberikan pembelajaran adalah dengan menghadirkan media pembelajaran berbasis permainan. Media tersebut adalah "*maze board animal*". *Maze board animal* adalah sebuah papan permainan yang di harapkan mampu mendorong semangat siswa dalam belajar agar menjadi pembelajaran yang efektif dan siswa terlibat aktif di dalam nya. Media *maze board animal* dirancang sekreatif mungkin sehingga mampu menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Pengembangan media pembelajaran *maze board animal* materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan, akan menjadi salah satu media pembelajaran yang mampu memberi pemahaman yang lebih maksimal. Media pembelajaran *maze board animal* terbuat dari kayu yang berukuran 50x60cm. Keunggulan dari media ini yaitu memudahkan siswa dalam pembelajaran karena didalamnya terdapat materi penggolongan hewan yang di padukan dengan papan permainan gambar hewan, serta kartu pertanyaan mengenai materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan. Dalam penelitian ini, penelitian perlu mengaplikasikan media pembelajaran *Maze Board Animal* sebagai solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran IPA, agar dapat memberikan suatu konteks nyata pada siswa dalam menjawab soal uraian serta melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengambil judul pengembangan media *Maze Board Animal* dalam pembelajaran IPA untuk siswa kelas III sekolah dasar.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Menurut (Hanafi, 2017) *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian

yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Metode ini menerapkan metode model ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Penelitian pendahuluan dilakukan dengan melakukan wawancara guru kelas III MI Nurul Hidayah Cawang mengenai pembelajaran IPA di kelas. Kegiatan ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran IPA dan sejauh mana kemampuan siswa dalam memahami pembelajaran IPA terutama pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan sehingga media *Maze Board Animal* dapat di terapkan. Dengan adanya media *Maze Board Animal* diharapkan dapat membuat suasana pembelajaran dalam kelas menyenangkan serta memotivasi siswa untuk lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran IPA.

Selanjutnya perencanaan pengembangan model. Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan desain media pembelajaran atau instrumen untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian dan penilaian. Tahapan perencanaan pengembangan model dapat diuraikan sebagai berikut : Menentukan masalah yang dihadapi peserta didik khususnya pada kelas yang akan di teliti, yaitu kelas III. Hasil tersebut akan digunakan sebagai pertimbangan untuk mengembangkan media pembelajaran *maze board animal*, Peneliti menentukan materi setelah menganalisis kebutuhan siswa. Materi yang di pilih adalah penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan, Selanjutnya, mendesain produk media *maze board animal* berdasarkan materi yang sudah ditentukan sebelumnya, Melakukan validasi instrument ahli materi, ahli media, dan pakar pendidikan. Kevalidan produk hasil penelitian dinilai oleh beberapa orang validator yakni ahli media, ahli materi, dan pakar pendidikan. Hasilnya berupa saran, komentar dan masukan yang akan nantinya digunakan untuk dasar melakukan analisis dan revisi produk yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan oleh : Validasi ahli media pembelajaran, yakni Dosen jurusan PGSD yang menguasai materi mengenai media pembelajaran dan telah menempuh jenjang pendidikan minimal S-2; Validasi ahli materi , yakni Dosen mata kuliah Ilmu Pengetahuan Alam yang juga menguasai materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan; Pakar Pendidikan, yakni Guru SD yang menguasai dan mengenal karakter siswa. Untuk menilai kelayakan produk *maze board animal*, maka akan dilakukan teknik pengumpulan data melalui angket. Uji coba produk dilakukan dengan cara uji coba dengan peserta didik kelas III MI Nurul Hidayah yang berjumlah 20 siswa. Pada uji coba ini fungsinya untuk mengetahui kelayakan dan saran dari produk tersebut. Apabila ada kekurangan dalam produk *maze board animal* , maka peneliti harus memperbaikinya agar produk tersebut layak untuk digunakan. Uji coba ini bertujuan untuk menentukan apakah media sudah memiliki kelayakan jika dipakai dalam proses pembelajaran.

Teknik dan prosedur pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan angket. Teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan informasi dari data angket yang sudah di berikan kepada beberapa pakar ahli dan responden siswa yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan saran. Setelah mendapatkan hasil yang berupa data, maka tahap selanjutnya yaitu menganalisis data. Proses analisis data akan dilakukan menggunakan perpaduan dari analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data akan dijelaskan sebagai berikut: Kualitatif; Data ini berupa dekripsi masukan, kritik, dan tanggapan dari ahli media, ahli materi, dan pakar pendidikan. Data tersebut disusun sedemikian rupa mengenai apa yang peneliti peroleh sehingga menghasilkan kesimpulan. Hasil penelitian ini akan dilakukan untuk memperbaiki media yang akan dikembangkan oleh peneliti. Kuantitatif; Uji analisis kuantitatif dalam penelitian ini dibagi lagi menjadi 2, uji statistic deskriptif dan uji statistik inferensial. Uji statistik deskriptif digunakan untuk melihat persentase hasil uji expert judgement dan uji pengguna. Sedangkan uji inferensial menggunakan uji t, untuk menguji keefektifan media *maze board animal* dalam meningkatkan pemahaman materi siswa.

Hasil dan Pembahasan

Tahap Analisis (Analysis)

a. Analisis kebutuhan dan karakteristik

Penelitian ini dilakukan di sekolah MI Nurul Hidayah Cawang Kecamatan Kramat Jati Jakarta Timur. Pada kelas III Sekolah Dasar. Sebelumnya peneliti melakukan pengamatan dengan

kegiatan observasi dan wawancara dengan Guru kelas III MI Nurul Hidayah. Pada proses pembelajaran IPA mengenai materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan hanya berasal dari buku siswa, sehingga pembelajaran pada materi tersebut dirasa cukup sulit dan tidak menarik minat siswa. Hasil dari analisis karakter siswa diketahui bahwa karakteristik siswa MI Nurul Hidayah merupakan siswa yang senang belajar menggunakan media dengan gambar-gambar yang menarik. Oleh karena itu, untuk membuat kegiatan pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan, Guru menggunakan media berbasis permainan yang dapat melibatkan siswa aktif didalamnya. Menurut (Alfonita, 2018) menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang dapat memicu keinginan dan minat siswa, memberikan motivasi dan merangsang proses belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi siswa. Media pembelajaran adalah alat untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar dengan memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga memungkinkan tercapainya tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan tepat (Cahyadi, 2019). Untuk memudahkan Guru dalam pembelajaran tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa Guru membutuhkan media pembelajaran IPA yang menarik minat siswa agar pembelajaran menjadi efektif dan menyenangkan yaitu dengan menggunakan media *maze board animal*.

b. Analisis Materi

Pada analisis materi hal yang harus di perhatikan adalah Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) pada mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Berikut adalah KD dan IPK mata pelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya.

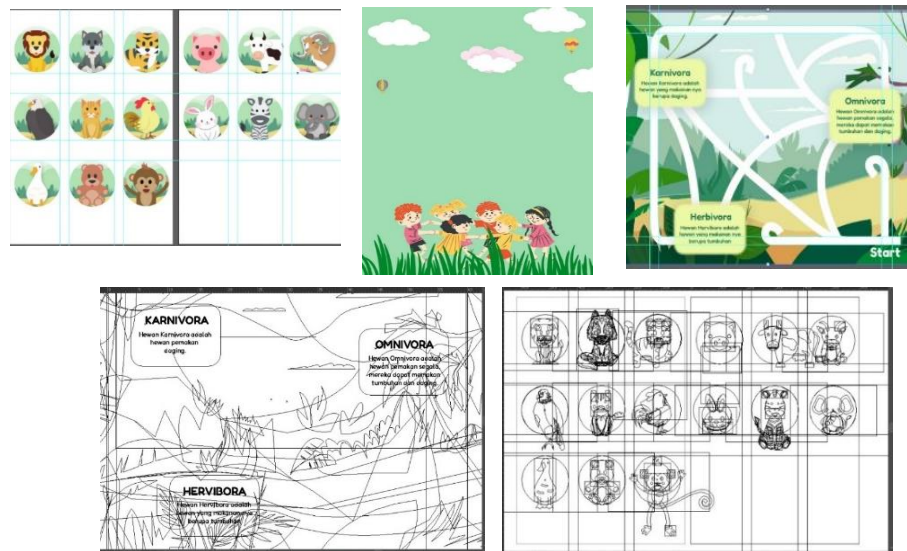
Tabel 1. (Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi)

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi	
Menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya	1. Menyebutkan contoh Hewan pemakan (herbivora), daging(karnivora), dan pemakan segala (omnivora)	2. Menggolongkan hewan yang termasuk pemakan Tumbuhan (herbivora),pemakan daging (karnivora), dan pemakan segala (omnivora)

Berdasarkan kompetensi dasar dan indikator dalam pembelajarn IPA pada tabel 1, dapat diketahui bahwa materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan secara keseluruhan materi terpenuhi, Akan tetapi penjelasan pada materi saja tidak cukup, maka dari itu membutuhkan media yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator. Media pembelajaran didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Adapun untuk melihat adanya daya tarik dari siswa maka dapat diketahui interaksi aktif siswa untuk berlangsungnya proses pembelajaran (Susilo, 2015). Dengan demikian hasil analisis materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan menunjukkan bahwa sangat relevan untuk dikembangkannya media *maze board animal* karena pada materi tersebut masih kurang akan penggunaan media pembelajaran untuk kelangsungan belajar siswa.

Tahap Desain (Design)

Desain dibuat sesuai dengan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya. Pada proses ini, peneliti terlebih dahulu membuat sketsa pada kertas. Kemudian sketsa yang sudah jadi dibuat oleh seorang desain grafis melalui aplikasi *Adobe Illustrator*. Proses pemilihan warna untuk tema media *maze board animal* menggunakan warna cerah yang berhubungan dengan hutan dan hewan. Adapun proses desain yang digunakan untuk pembuatan media *maze board animal* dapat dilihat di gambar 1. Proses pembuatan desain ini menjadi tahap yang penting, karena melalui desain yang menarik media yang dikembangkan akan menjadi lebih hidup dan menarik (Rashid et al., 2014).



Gambar 1. Sketsa dan Desain Maze Board Animal

Tahap Pengembangan (Development)

Adapun tahap pengembangan media *maze board animal* adalah (1) Mengumpulkan materi terlebih dahulu terkait dengan rancangan media yang akan di buat (2) Pembuatan media *maze board animal* (3) Finishing media *maze board animal*

Validasi Kelayakan Media

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi ke beberapa ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan pakar pendidikan. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket. Tujuan dari validasi ini adalah untuk mengetahui produk apakah layak atau tidak digunakan. Dan jika ada kritik dan saran dari para ahli mengenai produk, maka peneliti melakukan revisi atau perbaikan sehingga produk tersebut layak digunakan untuk uji coba. Berikut adalah rincian hasil validasi dari para ahli :

a. *Validasi ahli media*

Menurut ahli media, media *maze board animal* mudah di aplikasikan oleh siswa dalam pembelajaran IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan. Hasil akhir dari media *maze board animal* yang sudah di validasi oleh ahli media yaitu 91,7% masuk kedalam kategori sangat layak.

Tabel 3. Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Rata-Rata presentase
	55	60	91,7 %

b. *Validasi ahli materi*

Menurut ahli materi, materi yang di gunakan dalam *media maze board animal* yaitu materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanannya, sudah sesuai dengan kurikulum yang digunakan untuk siswa kelas III sekolah dasar. Hasil akhir dari media *maze board animal* yang di validasi oleh ahli materi yaitu 88,3% masuk kedalam kategori sangat layak.

Tabel 4. Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Rata-Rata presentase
	53	60	88,3 %

c. *Validasi Pakar Pendidikan*

Validasi oleh pakar pendidikan adalah guru kelas III di sekolah MI Nurul Hidayah. Menurut pakar pendidikan media *maze board animal* dapat membangun semangat siswa dalam pembelajaran IPA materi penggolongan hewan. Selain itu, materi dalam *media maze board animal* dikemas sangat menarik dan sangat mudah di pahami oleh siswa kelas III. Hasil akhir dari media maze board animal yang di validasi oleh pakar pendidikan yaitu 94% masuk kedalam kategori sangat layak.

Tabel 5. Validasi Pakar Pendidikan

Validasi	Skor yang diperoleh	Skor maksimal	Rata-Rata presentase
Pakar Pendidikan	47	50	94%

Tahap Implementasi

Setelah media pengembangan *maze board animal* dianggap layak oleh ahli materi dan ahli media maka media pembelajaran dapat diimplementasikan yaitu dapat digunakan dalam pembelajaran. Uji coba produk dilaksanakan di Sekolah MI Nurul Hidayah Cawang Jakarta Timur dengan subjek penelitian kelas III yang berjumlah 20 siswa. Dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media *maze board animal*, siswa terlihat antusias dan materi pembelajaran yang mudah di pahami. Yang mana peserta didik lebih suka belajar sambil bermain, dan media pembelajaran *maze board* adalah media pembelajaran berbentuk papan bermain yang di rancang sekreatif mungkin sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat belajar siswa yang akan berdampak pada hasil belajar siswa. Pada tahap implementasi, dilakukan uji coba lapangan kepada siswa. Uji lapangan dilakukan dengan memberikan angket kepada siswa mengenai media *maze board animal* dan soal uraian mengenai materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan yang sudah disediakan oleh peneliti. Hasilnya menunjukkan tingkat validitas media yang dikembangkan berada pada persentase sebesar 95% yang dapat disimpulkan sangat efektif. Selain hal diatas, dapat juga dilihat dari hasil uji-t yang digunakan untuk melihat hasil belajar siswa.

Tabel 6. Uji-t

Variabel yang diuji	Mean	t	p	Keterangan
Uji Efektifitas Media	47,65	-66,35	0,000	Ada Beda

Berdasarkan hasil uji-t pada table 6 diperoleh nilai $p=0,000 < 0,05$, ($t=-66,35$, $p<0,05$). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media *maze board animal* efektif untuk meningkat hasil belajar siswa.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan untuk memperoleh umpan balik dari pemanfaatan media *maze board animal* yang dikembangkan. Hasil belajar yang diperoleh menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara sebelum menggunakan media *maze board animal* dan sesudah menggunakan media *maze board animal*. Melalui pemanfaatan media pembelajaran *maze board animal* siswa jadi lebih antusias dalam mempelajari materi, karena media yang disajikan menarik dan menyenangkan (Sulthon, 2017). Adapun kendala yang dihadapi dalam penelitian ini adalah pada proses pembuatan media *maze board animal* yang cukup lama. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah pada materi pembelajaran yang digunakan pada media *maze board animal* yaitu IPA materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan.

Simpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian pengembangan ini, maka dapat diambil simpulan penggunaan media *maze board animal* dalam pembelajaran IPA berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil rata-rata keefektifan sebesar 87 berada diatas nilai

KKM yang ditetapkan sebesar 75, artinya penerapan media *maze board animal* sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pemanfaatannya media *maze board animal* ini dapat dimanfaatkan selama proses pembelajaran dengan materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan bertujuan untuk dapat memotivasi belajar siswa sehingga siswa dapat termotivasi dan semangat dalam belajar. Pengembangan media *maze board animal* pada materi penggolongan hewan berdasarkan jenis makanan ini dapat digunakan di sekolah lain dengan mengidentifikasi kebutuhan kembali, terutama pada karakteristik pengajar, siswa, sarana prasarana dan lain-lain yang ada di sekolah tersebut. Pengembangan dan penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.

Referensi

- Alam, R. (2021). Esensi Mutu Pendidikan Dalam Membangun Ekonomi Generasi Masa Depan. *Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal*, 3(1), 102–109. <https://doi.org/10.47467/reslaj.v3i2.310>
- Alfonita, F. (2018). 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する分散構造分析. *Computers and Industrial Engineering*, 2(January), 6.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Ermiani N Kolta, Agus Sholeh, R. W. (2019). Pengembangan Media Shapes untuk Kreatifitas Anak Usia Dini Kelompok B. *Jurnal Inspirasi Pendidikan, Vol. 9 No.*, Hal 60-65.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150.
- Kusuma, G. A. (2017). Pengembangan Permainan Labirin untuk Membantu Perkembangan Motorik Anak. *PROtek: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro*, 3(2). <https://doi.org/10.33387/protek.v3i2.154>
- Nugraha, W. S. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Penguasaan Konsep Ipa Siswa Sd Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 10(2), 115. <https://doi.org/10.17509/eh.v10i2.11907>
- Rashid, M., Mahmood, N., Asghar Khokhar, M., & Rashid, N. (2014). Role of Designer in Development of Process of Material of Distance Education (Vol. 36, Issue 2).
- Sulthon, S. (2017). Pembelajaran IPA yang Efektif dan Menyenangkan bagi Siswa MI. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 4(1).
- Susilo, M. J. (2015). Analisis Kualitas Media Pembelajaran Insektarium dan Herbarium untuk Mata Pelajaran Biologi Sekolah Menengah. *Jurnal Bioedukatika*, 3(1), 10. <https://doi.org/10.26555/bioedukatika.v3i1.4141>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>