

Analisis Kevalidan dan Kepraktisan Media Pembelajaran *ShapeSite* pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar

Dina Mariana^{1*}, Ari Indriani², Novi Mayasari³

^{1,2,3}Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Bojonegoro

E-mail: dina45535@gmail.com, Telp: 082132095579

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *ShapeSite*, yang merupakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* bermuatan kearifan lokal pada lingkup materi bangun ruang sisi datar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model 4D. Proses penelitian dilakukan dengan menganalisis lembar validasi ahli media dan ahli materi untuk menentukan kevalidan media pembelajaran serta analisis angket respons siswa untuk menentukan tingkat kepraktisan media pembelajaran. Secara lebih spesifik, analisis ini menjadi bagian dari tahapan ketiga model 4D, yaitu *development*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lembar validasi ahli media mendapatkan indeks Aiken sebesar 0,875 dan lembar validasi ahli materi dengan indeks Aiken sebesar 0,925. Kedua hasil validasi ini berada pada kategori “sangat valid”. Sementara itu, analisis kepraktisan berdasarkan angket respons siswa mendapatkan skor rata-rata praktikalitas sebesar 92% dengan kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kevalidan dan kepraktisan dengan kategori sangat valid dan sangat praktis.

Kata kunci: Kevalidan_1, Kepraktisan_2, Media pembelajaran_3

Abstract

This study aims to analyze the validity and practicality of the ShapeSite learning medium, which is a Google Sites-based learning medium incorporating local wisdom within the scope of flat-sided three-dimensional shapes. This study employs a Research and Development (R&D) methodology using the 4D model. The research process involved analyzing validation sheets from media experts and content experts to determine the validity of the learning media, as well as analyzing student response questionnaires to determine the level of practicality of the learning media. More specifically, this analysis forms part of the third stage of the 4D model, namely the development stage. The research results show that the media expert validation sheet obtained an Aiken index of 0.875 and the content expert validation sheet an Aiken index of 0.925. Both validation results fall into the “highly valid” category. Meanwhile, the practicality analysis based on the student response questionnaire yielded an average practicality score of 92%, falling into the “highly practical” category. Thus, it can be concluded that the developed learning media has met the aspects of validity and practicality, falling into the “highly valid” and “highly practical” categories.

Keywords: Validity_1, Practicality_2, Learning Materials_3

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi telah menyebabkan digitalisasi pada segala bidang, termasuk dunia pendidikan (Indriani et al., 2024). Kondisi ini menyebabkan adanya tuntutan inovasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman (Ulfah et al., 2023). Adapun salah satu contoh digitalisasi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran digital pada pembelajaran matematika yang merupakan mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan (Ahmad et al., 2024) dan harus dikuasai oleh siswa (Mayasari et al., 2025).

Media pembelajaran sendiri merupakan alat bantu yang berfungsi untuk mengoptimalkan proses belajar siswa (Fadilah et al., 2023). Selain itu, penggunaan media pembelajaran juga berperan penting dalam mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran (Zahwa & Syafi'i, 2022) serta

merangsang proses transfer informasi kepada siswa (M. Rahman et al., 2023). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan yang krusial.

Meskipun demikian, fakta di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak guru yang lebih mendominasi pembelajaran dengan metode pengajaran konvensional (Nasution et al., 2022). Hal ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru matematika di salah satu MTs di Kecamatan Balen, di mana integrasi teknologi digital dalam pembelajaran masih sangat terbatas dan cenderung lebih banyak menggunakan metode ceramah. Padahal, proses pembelajaran dengan cara seperti ini dapat membuat siswa merasa jenuh karena minimnya variasi pembelajaran yang dapat berimplikasi pada rendahnya perolehan hasil belajar siswa (Ihsani et al., 2024). Selain itu, minimnya keterkaitan antara materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari juga menjadi faktor pendukung yang dapat memperparah situasi ini (Özkan et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang dapat mengakomodasi kebutuhan ini. Salah satunya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran digital yang mudah diakses seperti *website* serta memuat unsur kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, salah satu media pembelajaran yang dapat mengakomodasi permasalahan tersebut adalah media pembelajaran *ShapeSite*. *ShapeSite* merupakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* yang memuat unsur kearifan lokal dalam bentuk materi, soal, serta keterkaitan di antara keduanya. Dalam media pembelajaran tersebut, unsur kearifan lokal yang dimuat adalah salah satu kearifan lokal *geoheritage* Kabupaten Bojonegoro berupa kawasan wisata api abadi yang kental akan sejarah dan tradisi. Adapun materi matematika yang diangkat berupa materi bangun ruang sisi datar, di mana materi ini memiliki relevansi tinggi terhadap bentuk geometri benda-benda di Kayangan Api. Selain itu, materi ini juga berperan penting dalam membangun kemampuan spasial dan konseptual siswa yang sering dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Chintia et al., 2021; Purnamasari & Supardi, 2025). Dengan demikian, media pembelajaran *ShapeSite* memiliki urgensi tinggi untuk dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran matematika.

Pada dasarnya, tahapan pengembangan media pembelajaran tersusun atas beberapa tahapan yang saling berkaitan dan memegang peranan yang krusial, di antaranya adalah mengukur kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran sebelum digunakan dalam pembelajaran. Penelitian relevan yang dilakukan Jayanti & Handayani (2025) telah menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites* dengan memuat kearifan lokal telah memenuhi aspek kevalidan dan kepraktisan dengan kategori sangat valid dan praktis. Namun, materi yang diangkat dalam penelitian tersebut merupakan materi pelajaran fisika. Hal ini menjadi titik urgensi dilakukannya penelitian ini sekaligus keterbaruan penelitian, yaitu mengkaji kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran matematika yang dikembangkan dengan menggunakan *Google Sites* dan memuat unsur kearifan lokal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran *ShapeSite* pada materi bangun ruang sisi datar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Ditinjau dari segi subjek penelitian yang dilibatkan, penelitian ini melibatkan beberapa pihak. *Pertama*, dua orang dosen Pendidikan Teknologi Informasi IKIP PGRI Bojonegoro sebagai validator ahli media. *Kedua*, satu orang dosen Pendidikan Matematika IKIP PGRI Bojonegoro dan seorang guru matematika sebagai validator ahli materi. *Ketiga*, 29 siswa kelas VIII MTs sebagai responden angket respons siswa yang digunakan dalam menganalisis kepraktisan media pembelajaran. Data dalam penelitian ini berupa data kuantitatif berupa skor likert berdasarkan ketiga jenis instrumen yang diuraikan pada tabel berikut (Sumiati et al., 2023).

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Ragu-ragu
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Terdapat tiga jenis instrumen yang digunakan, yaitu lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, serta angket respons siswa yang diadopsi dari penelitian sebelumnya sehingga telah terbukti kevalidannya dan dapat digunakan. Sementara itu, teknik pengumpulan data dilakukan dengan menganalisis skor yang diperoleh dari masing-masing angket dan menafsirkannya ke dalam kriteria validitas maupun praktikalitas.

Dalam tahap analisis data, terdapat dua jenis analisis data yang digunakan, yaitu analisis kevalidan media pembelajaran dan analisis kepraktisan media pembelajaran. Analisis kevalidan media pembelajaran dilakukan dengan cara menganalisis skor likert dari lembar validasi ahli media dan ahli materi menggunakan indeks Aiken's V (Alfais et al., 2024).

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

Keterangan:

V = skor validitas

s = r – I₀ = skor yang diberikan ahli – skor penilaian terendah dalam kategori

n = banyaknya ahli

Kemudian, nilai indeks Aiken's V yang telah didapatkan dari kedua lembar validasi ditafsirkan menggunakan tabel kriteria validitas sebagai berikut (Rahmat dalam Sartika et al., 2023).

Tabel 2. Kriteria Validitas

Nilai	Kriteria
0,81-1,00	Sangat Valid
0,61-0,80	Valid
0,41-0,60	Cukup Valid
0,21-0,40	Kurang Valid
0,00-0,20	Tidak Valid

Sementara itu, analisis kepraktisan media pembelajaran diperoleh berdasarkan analisis skor likert angket respons siswa menggunakan rumus berikut (Febriandi dalam Nabila et al., 2021).

$$\text{Tingkat praktikalitas} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor total}} \times 100\%$$

Setelah mendapatkan skor kepraktisan, langkah berikutnya adalah menginterpretasikan skor berdasarkan tabel kriteria kepraktisan sebagai berikut (Yanto dalam Khairurrazak et al., 2025).

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan

Persentase Skor	Kriteria
81%-100%	Sangat Praktis
61%-80%	Praktis
41%-60%	Cukup Praktis
21%-40%	Kurang Praktis
0-20%	Tidak Praktis

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis Kevalidan Media Pembelajaran ShapeSite

Analisis kevalidan media pembelajaran dilakukan dengan menganalisis lembar validasi ahli media dan ahli materi yang diberikan kepada masing-masing validator.

1. Hasil validasi ahli media

Lembar validasi ahli media yang digunakan sebagai instrumen validasi memuat 10 butir pernyataan dengan beberapa indikator, seperti tata letak, desain visual, interaktivitas, navigasi, serta aksesibilitas. Setiap pernyataan dinyatakan dengan skala likert 1-5. Adapun hasil validasi dari dua orang ahli media dapat dinyatakan dalam tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Butir Instrumen	Validator		s1	s2	Σs	n(c-1)	V	Kriteria
	1	2						
Butir 1-10	47	43	37	33	70	80	0,875	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor indeks Aiken dari sepuluh pernyataan pada lembar validasi sebesar 0,875. Perolehan angka ini menunjukkan bahwa media pembelajaran telah memenuhi kriteria kevalidan dari segi media dengan kategori “sangat valid”. Artinya, media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas tinggi ditinjau dari segi media dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. Hasil validasi ahli materi

Validasi ini menggunakan lembar validasi ahli materi yang memuat 10 butir pernyataan dengan skala likert 1-5 dan diberikan kepada dua orang validator. Kedua validator merupakan seorang dosen Pendidikan Matematika dan seorang guru matematika yang berkompeten sehingga hasil validasi dapat menjadi tolok ukur kevalidan media pembelajaran dari segi materi yang dimuat. Selain itu, kedua validator juga berperan penting dalam memastikan materi dalam media pembelajaran telah sesuai dengan target kurikulum dan kebutuhan materi pembelajaran. Ditinjau dari indikator pernyataan angket, butir angket disusun dengan memperhatikan beberapa indikator, seperti kesesuaian kurikulum, keakuratan konsep, keefektifan materi, kelengkapan materi, latihan, dan evaluasi. Hasil validasi dari kedua validator dapat ditunjukkan melalui tabel berikut.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Butir Instrumen	Validator		s1	s2	Σs	n(c-1)	V	Kriteria
	1	2						
Butir 1-10	46	48	36	38	74	80	0,925	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, pada instrumen lembar validasi yang memuat 10 butir pernyataan didapatkan skor indeks Aiken dari kedua validator sebesar 0,925. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa materi yang termuat dalam media pembelajaran memiliki kriteria “sangat valid”. Dengan demikian, media pembelajaran *ShapeSite* telah memenuhi validitas materi dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Analisis Kepraktisan Media Pembelajaran ShapeSite

Analisis kepraktisan media pembelajaran dilakukan dengan menganalisis hasil angket respons siswa. Angket respons yang digunakan berupa tujuh butir pernyataan yang memuat indikator: tampilan media, materi yang dimuat, aksesibilitas, serta respons siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Adapun hasil angket respons siswa dapat dinyatakan dalam tabel berikut.

Tabel 6. Hasil Angket Respons Siswa

Siswa	Rata-Rata Skor	Skor Maksimal	TP (%)
Siswa 1-29	32,21	35	92%

Berdasarkan tabel di atas, dapat ditunjukkan bahwa rata-rata skor angket siswa sebesar 32,21 dari skor maksimal 35. Dengan demikian, diperoleh rata-rata persentase praktikalitas sebesar 92% dengan kategori sangat praktis.

Pembahasan

Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran ShapeSite memperoleh kategori sangat valid, di mana skor yang diperoleh sebesar 0,875 dan 0,925. Skor validitas ini memberikan indikasi bahwa media pembelajaran ShapeSite yang berbasis *Google Sites* telah memiliki tampilan desain, tata letak, dan navigasi yang baik sehingga media pembelajaran berpotensi membantu pelaksanaan pembelajaran secara lebih efektif. Temuan ini sejalan dengan kajian Kariani et al. (2025) dalam penelitiannya, di mana hasil validitas media pada media pembelajaran yang memuat kearifan lokal memiliki tingkat validitas tinggi dengan skor 0,96. Hasil kajian ini memperkuat hasil penelitian bahwa media pembelajaran ShapeSite yang dikembangkan dengan menggunakan *Google Sites* dan memuat kearifan lokal sangat valid dan layak digunakan.

Selain itu, skor validitas yang diperoleh dalam penelitian juga menjadi indikasi bahwa konten materi yang termuat dalam media pembelajaran telah sesuai dengan kebutuhan kurikulum serta memiliki konsep materi yang akurat, lengkap, dan efektif. Hal ini menjadikan ShapeSite sebagai salah satu elemen dalam pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sumber materi belajar sekaligus alat evaluasi dan latihan bagi siswa. Di sisi lain, adanya integrasi kearifan lokal dalam materi juga menjadi nilai tersendiri untuk menghadirkan materi belajar yang kontekstual dan lebih mudah dipahami (P & Pambudi, 2025). Hasil ini sejalan dengan kajian Ramanda et al. (2025), di mana pengembangan media pembelajaran yang memuat kearifan lokal dengan basis *Google Sites* memiliki tingkat validitas materi sebesar 95% yang berada pada kategori sangat valid. Temuan ini memperkuat hasil penelitian bahwa media pembelajaran ShapeSite yang dikembangkan menggunakan *Google Sites* serta memuat unsur kearifan lokal sangat valid dan layak untuk digunakan.

Selain hasil validitas, skor kepraktisan yang diperoleh dari angket respons siswa juga menunjukkan respons yang positif. Persentase sebesar 92% dengan kategori sangat praktis ini menjadi tolok ukur bagaimana siswa dapat menerima media pembelajaran dengan baik. Siswa menilai bahwa media pembelajaran ShapeSite memiliki tampilan yang menarik serta materi yang lengkap dan mudah untuk diakses sehingga dapat membantu proses belajar dengan lebih baik. Respons positif ini sejalan dengan hasil penelitian Sholikhah & Lestari (2025) yang menguji tingkat kepraktisan media pembelajaran serupa melalui angket respons siswa mendapatkan persentase kepraktisan 82,8% dengan kriteria sangat praktis. Dengan demikian, hasil tersebut memperkuat temuan penelitian bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat praktikalitas yang tinggi sehingga diterima dengan baik oleh siswa dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Analisis kevalidan dan kepraktisan pada pengembangan media pembelajaran ShapeSite yang dilakukan berdasarkan analisis hasil lembar validasi ahli media dan ahli materi serta angket respons siswa dapat disimpulkan bahwa

- a. Media pembelajaran *ShapeSite* telah memenuhi aspek kevalidan, baik dari segi media maupun konten materi yang dimuat. Hal ini dapat dilihat dari indeks Aiken validasi ahli media sebesar 0,875 dan ahli materi sebesar 0,925. Kedua hasil ini berada pada kriteria sangat valid sehingga media pembelajaran *ShapeSite* layak untuk digunakan dalam pembelajaran; dan
- b. Media pembelajaran *ShapeSite* sangat praktis untuk digunakan. Hal ini terlihat dari rata-rata praktikalitas angket respons siswa dengan persentase 92%, di mana angka ini menunjukkan kriteria sangat praktis. Selain itu, hasil ini juga menjadi indikasi bahwa media pembelajaran *ShapeSite* dapat diterima dengan baik oleh siswa serta dapat membantu proses pelaksanaan pembelajaran secara lebih optimal, khususnya pada materi bangun ruang sisi datar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, A., Margayanti, D., Maslahah, F. N., Manazila, S. I., Puspitawedana, D., Yuliyantika, S., & Luthfi, S. (2024). Transformasi pembelajaran matematika: Panduan untuk guru abad 21. *AMU Press*, 1(1), 1–132. <https://ejournal.amertamedia.co.id/index.php/press/article/view/340>
- Alfais, M. A., Hadi, H., & Yudhistira, D. (2024). Pengembangan strategi menyerang dan bertahan cabang olahraga bola voli: konstruk validity. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 23(3), 186–196. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v23i3.19571>
- Chintia, M., Amelia, R., & Fitriani, N. (2021). Analisis kesulitan siswa pada materi bangun ruang sisi datar. *JPMI - Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 4(3), 579–586. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v4i3.579-586>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat, dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Ihsani, T. S., Nalim, N., & Rahmasari, S. M. (2024). Pengembangan game smart jumping berbasis mobile learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 15(3), 356–370. <https://doi.org/10.26877/aks.v15i3.21004>
- Indriani, A., Mayasari, N., Amin, A. K., & Nasichah, D. (2024). Integration of STEAM in Solving Numerical Method Problems. *Proceeding International Conference on Digital Education and Social Science*, 2(1), 49–53. <https://doi.org/10.55506/icdess.v2i1.47>
- Jayanti, G. D., & Handayani, L. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Google Sites Bermuatan Etnosains pada Materi Hukum Newton untuk Meningkatkan Pemahaman Fisika Peserta Didik. *Open MenuUnnes Physics Education Journal*, 14(2), 241–248. <https://doi.org/10.15294/upej.v14i2.28059>
- Kariani, K. D., Sedana, I. M., & Suparya, I. K. (2025). Pengembangan media pembelajaran interatif berorientasi kearifan lokal Bali pada materi perkalian bilangan cacah kelas iv sekolah dasar. *Widyajaya: Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD*, 5(2), 224–233. <https://journal.mpukuturan.ac.id/index.php/widyajaya/article/view/1349>
- Khairurrazak, K., Kurniawati, D., & Yerimadesi, Y. (2025). Validitas dan praktikalitas aplikasi mobile sebagai media pembelajaran pada materi sistem periodik unsur fase e sma/ma. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 5(2), 1047–1052.
- Mayasari, N., Indriani, A., Noeruddin, A., Kholidah, N. R. J., & Mariana, D. (2025). Enhancing high school students' mathematical skills: A training program on Winplot for solving quadratic

-
- equation. *Community Empowerment*, 10(8), 1679–1687. <https://doi.org/10.31603/ce.13061>
- Nabila, S., Adha, I., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Nasution, E. Y. P., Nisa, A., & Rusliah, N. (2022). Pengaruh Pendekatan Problem Centered Learning (PCL) Terhadap Kemampuan BerpikirKreatif Siswa dalam Pembelajaran Matematika. *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*, 1(2), 11–18. <https://doi.org/10.53696/2964-867X.59>
- Özkan, N., Kurt, T., Alkin, Z. E., & Berber, A. (2024). Science Lessons with Daily Life Related: Life-Based Learning Model. *Acta Didactica Napocensia*, 17(2), 37–51. <https://doi.org/10.24193/adn.17.2.3>
- P, O. H., & Pambudi, I. G. (2025). Peran kearifan lokal dalam meningkatkan pemahaman konsep geografi dan sejarah pada pembelajaran ips: Kajian literatur di Gresik dan Lamongan. *Jurnal Riset Multidisiplin Edukasi*, 2(2), 226–243. <https://journal.hasbaedukasi.co.id/index.php/jurmie>
- Purnamasari, R., & Supardi, S. (2025). Penerapan aplikasi geogebra terhadap motivasi dan pemahaman konsep matematika siswa materi bangun ruang sisi datar. *Zona Education Indonesia*, 3(3), 1–10. <https://ejournal.zona-edu.org/index.php/ZEI/article/view/148>
- Ramanda, Y., Baderiah, B., & Firman, F. (2025). Pengembangan media pembelajaran materi fiqih berbasis google sites. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(3), 1054–1072. <https://doi.org/10.51574/jrip.v5i3.3946>
- Sartika, M., Rosalina, E., & Aswarliansyah, A. (2023). Pengembangan lembar kerja peserta didik (lkpd) berbasis kontekstual pada pembelajaran ipa kelas iv sd. *JOES: Journal of Elementary School*, 6(2), 199–208. <https://doi.org/10.31539/joes.v6i2.7281>
- Sholikhah, D. A., & Lestari, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis website google sites dengan pendekatan kontekstual pada materi statistika. *De Fermat : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 638–654. <https://doi.org/10.36277/defermat.v8i2.2326>
- Sumiati, M., Dewi, A. S., & Mubarak, M. K. (2023). Pengembangan media pembelajaran kartikru untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas iii sekolah dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(7), 4692–4698. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i7.2334>
- Ulfah, A., Jesica, E., Fitriyah, L., Amalia, G. S. P., Yulianingtyas, M., & Amelya, P. D. (2023). Pemanfaatan teknologi dalam model pembelajaran Olah Alur pada pembelajaran menulis cerpen. *GHANCARAN: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 38(1), 38–48. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.11731>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(1), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>