



Pengembangan Media Pembelajaran Roda Berputar Berbantuan Kartu Acak Materi Garuda Pancasila Dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas 2 SD Negeri Gondang Pace

Nur Alifah Khoirun Nisa¹, Ilmawati Fahmi Imron², Nurita Primasatya³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

nuralifa759@gmail.com¹, ilmawati@unpkediri.ac.id², nurita.primasatya@gmail.com³

ABSTRACT

This research is motivated by the results of researchers' observations that teachers who are less creative, teachers only use theme books, students play and talk more often with their friends during learning. The aim of the research is to determine the validity, practicality and effectiveness of the Spinning Wheel learning media assisted by random cards on Garuda Pancasila material in the daily life of class II Gondang Pace State Elementary School. This research uses Research and Development (R&D) research with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) model. The research subjects were media experts, material experts, teachers, grade 2 students. This research carried out a validity test to determine the validity of the learning media and materials. The practicality test was carried out using a teacher response questionnaire and a student response questionnaire. Effectiveness is tested by KKM scores and post-test scores. The results of this research are: (1) the media expert validation results got a score of 93%, the material expert validation got a score of 91% and was declared very valid. (2) the effectiveness of the limited test with 10 students completing, in the broad test 24 students completing. (3) the results of the teacher response questionnaire were 86%, the results of the student response questionnaire were limited 91%, the results of the student response questionnaire were broad 92%.

Keywords: development, learning media, spinning wheel, random card, pancasila eagle

ABSTRACT

Penelitian ini dilatarbelakangi dari hasil observasi peneliti bahwa guru yang kurang kreatif, guru menggunakan buku tema saja, siswa lebih sering bermain dan berbicara dengan temannya pada saat pembelajaran. Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran Roda Berputar berbantuan kartu acak pada materi Garuda Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kelas II SD Negeri Gondang Pace. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ahli media, ahli materi, guru, siswa kelas 2. Penelitian ini dilakukan uji validitas untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran dan materi. Uji kepraktisan dilakukan dengan angket respon guru dan angket respon siswa. Keefektifan diuji dengan nilai KKM dan nilai Post-test. Hasil dari penelitian ini yaitu: (1) hasil validasi ahli media mendapatkan skor 93%, validasi ahli materi mendapatkan skor 91% dinyatakan sangat valid. (2) keefektifan uji terbatas 10 siswa tuntas, pada uji luas 24 siswa tuntas. (3) hasil dari angket respon guru 86%, hasil angket respon siswa terbatas 91%, hasil angket respon siswa luas 92%.

Keywords: pengembangan, media pengembangan, roda berputar, kartu acak, garuda



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mencapai tujuan terhadap perilaku peserta didik dalam melakukan perubahan-perubahan untuk menuju tujuan pendidikan. Dalam RUU Tentang Sistem Pendidikan Nasional SISDIKNAS Tahun 2022 dikatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan belajar agar pelajar secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan yang menjadi tolak ukur keberhasilan pada pengajaran dan pembelajaran dimulai dari jenjang pendidikan dasar, karena pendidikan dasar merupakan pendidikan yang memberikan pengetahuan dan keterampilan, serta menumbuhkan sikap dasar yang diperlukan dalam masyarakat, serta mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan yang lebih tinggi.

Menurut RUU Sisdiknas tahun 2022 "Kurikulum adalah seperangkat rencana dan panduan yang dirancang untuk menghasilkan pengalaman belajar yang menumbuhkembangkan potensi pelajar secara holistik dan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu". Sehingga kurikulum dalam diartikan sebagai rencana bahan pembelajaran yang dijadikan pedoman pembelajaran selama satu semester ke depan.

Salah satu mata pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan nilai dan moral siswa yang sesuai dengan Pancasila yaitu PPKn. Dengan adanya mata pelajaran PPKn diharapkan siswa sejak sekolah dasar sudah dibekali pengetahuan sejarah Indonesia, identitas nasional, tugas dan hak sebagai warga negara Indonesia, serta nilai, norma dan makna Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Agrini & Agustin, 2023). Adapun karakteristik mata pelajaran PPKn yaitu memiliki ruang lingkup aspek persatuan dan kesatuan bangsa, nilai-nilai Pancasila, demokrasi politik atau peranan warga negara dalam berbagai aspek kehidupan berbangsa dan bernegara sehingga menjadi pembelajaran dalam pendidikan karakter siswa. Selain itu, PPKn juga mempunyai tujuan yaitu dapat menumbuhkan wawasan dan kesadaran terhadap bernegara, mempunyai sikap cinta tanah air dan bangsa, mempunyai pengetahuan tentang wawasan Nusantara (Yuliana, 2015).

Teori J. Piaget dalam penelitian (Marinda, 2019) dijelaskan bahwa anak usia 7-12 tahun memasuki tahap operasional konkret, yang artinya anak pada usia sekolah dasar memiliki karakteristik cara berpikirnya sudah dikatakan menjadi operasional atau berpikir. Jika didasarkan atas manipulasi fisik dari objek-objek atau benda-benda konkret, sehingga pada periode ini anak mampu memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda (Tafonao, 2018).

Menurut Daryanto (2016:4) kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Batasan mengenai pengertian media dalam pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran.

Menurut Arsyad (2015:5) media pendidikan adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan



siswa dapat merangsang siswa untuk belajar. Menurut Adam & Syastra (2015) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini perlu dilakukan sebagai kajian awal dalam pengembangan media pembelajaran roda beputar berbantuan kartu acak pada materi garuda pancasila dalam kehidupan sehari-hari di kelas 2 SD Negeri Gondang Pace. Media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak dapat digunakan untuk media pendukung saat proses pembelajaran pada materi garuda pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami kegiatan yang sesuai dengan sila-sila pada pancasila. Dengan memahami kegiatan yang sesuai dengan sila-sila pada pancasila diharapkan siswa bisa lebih jauh memahami tentang garuda pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian awal yang termasuk dalam tahap pra pengembangan Research and Development. Pada penelitian ini, penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk yang lebih efektif dan efisien untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menjabarkan masalah mengenai bahan ajar berbasis modul tersebut.

Pada tahap analisis yaitu kegiatan utama yang berisi tentang menganalisis kebutuhan dari siswa dan analisis kinerja. Tahap kedua adalah tahap design atau perancangan. Pada tahap ini di mulai merancang desain media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak, dari menggunakan bahan dasar, warna yang cocok digunakan, gambar-gambar yang sesuai dengan materi. Tahap ketiga pengembangan dilakukan untuk membuat dan menguji produk yang sebelumnya sudah dirancang pada tahap desain. Tahap keempat adalah tahapan implementasi dilakukan secara uji terbatas dan uji luas pada sekolah yang ditunjuk sebagai tempat penelitian. Tahap kelima adalah tahapan mengevaluasi produk yang telah diujicobakan, proses evaluasi untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan diawal atau tidak.

Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri Gondang Pace, Kec. Pace, Kab. Nganjuk. Sedangkan subjek penelitian yaitu validator ahli media, validator ahli materi, guru kelas 2, dan peserta didik kelas 2 yang berjumlah 34 siswa. Penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data angket dan tes. Angket digunakan untuk mengetahui validitas dan kepraktisan modul tematik yang dikembangkan. Angket yang digunakan yaitu angket validasi ahli



media dan materi, angket respon guru, serta angket respon siswa. Tes digunakan untuk mengetahui keefektifan modul tematik yang dikembangkan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif.

Analisis data ini mencakup analisis data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan.

1. Kevalidan

Kevalidan dinilai oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan *rating scale* pada angket. Validator menilai dengan memberikan tanda silang pada kolom yang sudah sesuai dengan pertanyaan yang dinilai berdasarkan keadaan. Penentuan kriteria tersebut yaitu dengan rumus.

$$V = \frac{\text{total skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \dots \%$$

Kemudian agar dapat mengetahui nilai akhir uji kevalidan dari beberapa validator dapat diukur dengan rumus sebagai berikut : $V = \frac{V_{-ah1} + V_{-ah2}}{2} \times 100\%$

$$V = \frac{V_{-ah1} + V_{-ah2}}{2} \times 100\%$$

Keterangan :

- V = validasi
- V-ah1 = Validator ahli media
- V-ah2 = Validator ahli materi

TABEL 1

No.	Presentase	Kriteria
1.	81,00%-100,00%	Sangat valid digunakan
2.	61,00%-80,00%	Valid, boleh digunakan setelah revisi kecil
3.	41,00%-60,00%	Valid, boleh digunakan setelah revisi besar
4.	21,00%-40,00%	Kurang valid digunakan
5.	0% - 20%	Tidak valid untuk digunakan

2. Kepraktisan

Data kepraktisan dibagi menjadi 2 yaitu angket respon guru dan angket respon siswa. Angket kepraktisan diperoleh untuk mengetahui tanggapan dan penilaian respon guru dan siswa tentang media yang dikembangkan. Guru dan siswa diminta memberi tanda silang pada kolom yang tersedia sesuai dengan keadaan untuk setiap pertanyaan yang diberikan. Penentuan kriteria tersebut yaitu dengan rumus.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor}}{\text{skor maksimal}} \times 100\% = \dots \%$$

TABEL 2

No.	Presentase	Kriteria
1.	81,00%-100,00%	Sangat praktis digunakan



2.	61,00%-80,00%	Cukup praktis, boleh digunakan setelah revisi kecil
3.	41,00%-60,00%	Praktis, boleh digunakan setelah revisi besar
4.	21,00%-40,00%	Kurang praktis digunakan
5.	0% - 20%	Tidak praktis untuk digunakan

3. Keefektifan

Keefektifan digunakan untuk mengukur keberhasilan media yang diuji coba kan pada saat belajar mengajar. Data keefektifan diperoleh dari hasil tes pada soal post-test siswa setelah menggunakan media pembelajaran dengan membandingkan nilai KKM.

Pada keefektifan dilakukan 2 uji coba, yang pertama uji coba terbatas dengan subjek penelitian 10 siswa dan uji coba luas dengan subjek penelitian 24 siswa. Peserta didik mengerjakan soal post-test yang sudah diberikan.

$$KBK = \frac{T_{se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

Keterangan :

KBK = Ketuntasan belajar klasikal

Tse = Total skor empiric

Tsh = Total skor maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara diketahui adanya permasalahan yang sering terjadi dialami siswa dalam pembelajaran tersebut yaitu : guru yang kurang kreatif, proses pembelajaran hanya menggunakan buku tema dan dengan metode ceramah, peserta didik yang tidak memperhatikan pembelajaran, lebih sering berbicara dengan temannya dan bermain, tidak memperhatikan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Setelah mengetahui permasalahan yang ada pada kelas 2 SD Negeri Gondang Pace, maka dikembangkan sebuah produk atau media pembelajaran yaitu media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang terjadi.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan yang sudah dijelaskan di atas. Dalam model pengembangan ini ada beberapa tahap yang harus dilakukan, antara lain (1) validasi produk, (2) melakukan uji coba kepraktisan produk, (3) melakukan uji keefektifan produk.

1. Validasi ahli

Berikut adalah hasil dari angket validasi ahli Media dan materi.

TABEL 3

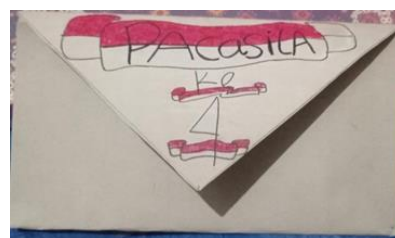
	Aspek Dinilai	yang Indikator	Skor
1.	Tampilan Desain Layout	1. Desain roda berputar berbantuan sesuai dengan materi.	4

		2. warna background sesuai dengan materi	5
2.	Teks	1. Ketepatan pemilihan ukuran huruf.	5
		2. Kesesuaian memilih font menarik dan mudah dibaca.	5
		3. Ketepatan pemilihan warna teks agar menarik dan mudah dibaca	4
3.	Gambar	1. Kualitas tampilan gambar jelas.	5
		2. Kesesuaian ukuran gambar.	5
		3. Pemilihan gambar sesuai dengan Materi	5
		4. tampilan gambar menarik dan mudah di pahami peserta didik	4
Skor Total			42
Skor Maksimal			45
Presentase Skor			93%

TABEL 4

Aspek yang dinilai	Nilai
Kesesuaian materi garuda pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan capaian pembelajaran	5
Kesesuaian materi garuda pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan indikator ketercapaian tujuan pembelajaran	5
Materi pembelajaran garuda pancasila dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan tujuan pembelajaran	4
Pada media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak terdapat contoh kegiatan yang mencerminkan pada setiap sila pancasila	4
Materi garuda pancasila dalam kehidupan sehari-hari disusun secara sistematis dalam media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak	5
Bahasa yang digunakan singkat dan mudah dimengerti siswa	5
Penggunaan bahasa pada materi mudah dipahami	5
Kalimat yang digunakan efektif	4
Kejelasan dalam soal evaluasi yang sesuai dengan materi garuda pancasila dalam kehidupan sehari-hari	4
Skor total	41
Skor maksimal	45
Persentase skor	91%

Berikut adalah hasil akhir media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak materi garuda pancasila dalam kehidupan sehari-hari.



2. Uji Kepraktisan



Berikut adalah hasil dari angket respon guru dan angket siswa terbatas, dan angket siswa luas.

TABEL 5

Aspek yang dinilai	Nilai
Materi yang terdapat dalam Media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak sesuai dengan KD	4
Materi yang disampaikan dengan jelas, singkat dan padat.	5
Media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak mudah digunakan untuk menyampaikan materi	4
Tampilan gambar menarik dan mudah dipahami oleh siswa	5
Penggunaan media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak fleksibel dan mudah	4
Media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak meningkatkan motivasi belajar siswa	4
Petunjuk penggunaan media pembelajaran roda berputar sangat mudah dipahami	4
Penggunaan media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak tidak memerlukan banyak waktu	4
Dengan media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak siswa aktif dalam pembelajaran.	5
Kemudahan dalam mengoperasikan media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak	4
Skor total	43
Skor maksimal	50
Persentase skor	86%
Kriteria	Sangat praktis

TABEL 6

No	Aspek yang dinilai	Skor	
		Setuju	Tidak Setuju
1.	Apakah kombinasi warna pada media roda berputar berbantuan kartu acak menarik?	10 siswa	0 siswa
2.	Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah	10 siswa	0 siswa
3.	Materi dalam Media roda berputar berbantuan kartu acak ini mudah dipahami.	8 siswa	2 siswa
4.	Tampilan dan Gambar dalam media roda berputar jelas dan mudah dipahami	8 siswa	2 siswa
5.	Media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak ini membuat belajarmu lebih menyenangkan	10 siswa	0 siswa
6.	Bahasa yang digunakan saat menjelaskan media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak ini mudah dipahami.	8 siswa	2 siswa
7.	Media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak ini dapat meningkatkan motivasi belajarmu.	10 siswa	0 siswa
Total Skor		64	
Skor Maksimal		70	
Presentase Skor		91%	
Kriteria		Sangat Praktis	



TABEL 7

No	Aspek yang dinilai	Skor	
		Setuju	Tidak Setuju
1.	Apakah kombinasi warna pada media roda berputar berbantuan kartu acak menarik?	23 siswa	1 siswa
2.	Saya dapat menggunakan media ini dengan mudah	22 siswa	2 siswa
3.	Materi dalam Media roda berputar berbantuan kartu acak ini mudah dipahami.	23 siswa	1 siswa
4.	Tampilan dan Gambar dalam media roda berputar jelas dan mudah dipahami	22 siswa	2 siswa
5.	Media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak ini membuat belajarmu lebih menyenangkan	22 siswa	2 siswa
6.	Bahasa yang digunakan saat menjelaskan media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak ini mudah dipahami.	22 siswa	2 siswa
7.	Media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak ini dapat meningkatkan motivasi belajarmu.	22 siswa	2 siswa
Total Skor		156	
Skor Maksimal		168	
Presentase Skor		92,85%	
Kriteria		Sangat Praktis	

3. Uji Keefektifan

Berikut adalah hasil nilai post-test siswa terbatas dan luas

TABEL 8

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Post-Test	Keterangan
1.	AKN	75	95	Tuntas
2.	IF	75	80	Tuntas
3.	AZZ	75	80	Tuntas
4.	CSG	75	95	Tuntas
5.	DKP	75	85	Tuntas
6.	DIM	75	90	Tuntas
7.	MFF	75	85	Tuntas
8.	MAH	75	85	Tuntas
9.	MAM	75	90	Tuntas
10.	MF	75	85	Tuntas
Skor Yang Diperoleh		-	870	-
Skor Maksimal		750	1.000	-
Ketuntasan Klasikal		-	-	100%

Berikut adalah hasil nilai post-test siswa luas

TABEL 9

No	Nama Siswa	KKM	Nilai Post-Test	Keterangan
1.	AAW	75	90	Tuntas
2.	ABN	75	95	Tuntas
3.	AS	75	95	Tuntas
4.	CAH	75	85	Tuntas
5.	DAP	75	95	Tuntas



6.	KQAZ	75	95	Tuntas
7.	LAF	75	80	Tuntas
8.	MGFM	75	80	Tuntas
9.	MSZ	75	85	Tuntas
10.	MRS	75	90	Tuntas
11.	MENR	75	85	Tuntas
12.	MAW	75	95	Tuntas
13.	MAPP	75	90	Tuntas
14.	MDAPP	75	85	Tuntas
15.	MKF	75	85	Tuntas
16.	MJM	75	80	Tuntas
17.	NNI	75	85	Tuntas
18.	NSKM	75	90	Tuntas
19.	NVR	75	95	Tuntas
20.	NNN	75	95	Tuntas
21.	NDY	75	85	Tuntas
22.	NYZ	75	90	Tuntas
23.	SRA	75	90	Tuntas
24.	SN	75	85	Tuntas
Skor Yang Diperoleh		-	2.125	-
Skor Maksimal		1.875	2400	-
Ketuntasan Klasikal		-	-	100%

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari beberapa ulasan di atas diambil kesimpulan berupa :

1. Media Pembelajaran Roda Berputar Berbantuan Kartu acak di validasikan kepada para ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Hasil dari validasi ahli media sebesar 93% dan hasil dari validasi ahli materi sebesar 91% dikatakan sangat valid digunakan.
2. Media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak di uji kepraktisannya melalui angket yang di isi oleh guru dan siswa. Hasil angket dari guru yaitu 86% sedangkan hasil angket dari siswa terbatas mendapatkan nilai 91% pada hasil angket siswa luas mendapatkan nilai 92% dikatakan sangat praktis digunakan.
3. Media pembelajaran roda berputar berbantuan kartu acak di uji keefektifannya melalui soal evaluasi yang diberikan kepada siswa. Nilai yang diperoleh siswa dibandingkan dengan KKM, setelah dibandingkan dengan KKM nilai tersebut dihitung ketuntasan klasikalnya. Hasil yang diperoleh yaitu 100% untuk uji coba terbatas dan 100% untuk uji coba luas. Dinyataka sangat efektif.

SARAN

1. Bagi Guru
 Media pembelajaran dapat dijadikan referensi pada guru untuk menoba lebih mengembangkan media yang lebih baik.
2. Bagi Siswa
 Penelitian ini sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan dalam proses pembelajaran, karena dengan adanya media



pembelajaran ini sebagai sumber belajar yang akan digunakan secara maksimal diharapkan siswa mampu belajar secara mandiri sehingga dapat meningkatkan kemampuan peserta didik.

3. Bagi Kepala Sekolah
Dapat menambah wawasan bagi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran siswa.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya
Jika mengembangkan media lebih baik media konkret, karena jika menggunakan media visual alat pendukung kurang memadai. Lebih meningkatkan kualitas bentuk media pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Adam , S., & Syastra, M. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *Computer Based Information System Journal. CBIS Journal*, 3(2), 1-13.
- Agrini, M., & Agustin , F. (2023). *Penggunaan Media Pembelajaran dengan Benda Konkrer untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Peserta Didik Kelas II SDN 187*.
- Arsyad. (2015). *Media Pembelajaran (A. rahman(ed.); Ed. Revisi)*. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran : Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Gava Media.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran : Sebuah Pendekatan Baru*. Gaung Persada Press Group.
- Rahmatunnisa, S. d. (2021). *Pengembangan media roda berputar angka dalam meningkatkan kemampuan calistung (membaca,menulis,berhitung) pada mata pelajaran matematika siswa kelas 1 sdn 1 margahayu xix*.
- Tafanoa, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan* , 2(2), 103.
- Yuliana. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Mutimedia Flash untuk Model Pembelajaran Kooperatif* .
- Zain, E. (2020). *Pengembangan media roda berputar pada materi keragaman suku dan budaya berbasis Hots untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 di PSM padangan kabupaten tulungagung*.