



## Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Norma” Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Materi “Norma dan Aturan Dalam Kehidupan Sehari-hari” di SDN Gayam 3 Kediri

Yuni Herawati<sup>1</sup>, Ilmawati Fahmi Imron<sup>2</sup>, Karimatus Saidah<sup>3</sup>  
Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>1</sup>, Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>2</sup>,  
Universitas Nusantara PGRI Kediri<sup>3</sup>  
Yuniherawati9991@gmail.com<sup>1</sup>, ilmawati@unpkediri.ac.id<sup>2</sup>,  
Karimatus@unpkediri.ac.id<sup>3</sup>

### ABSTRACT

The objectives of this development research are (1) the Problem Basic Learning learning model for the material of norms and rules in everyday life for grade IV students of SDN Gayam 3. (2) the practicality of interactive multimedia based on the Problem Basic Learning learning model for the material of norms and rules in everyday life for grade IV students of SDN Gayam 3. (3) the effectiveness of interactive multimedia based on the Problem Basic Learning learning model for the material of norms and rules in everyday life for grade IV students of SDN Gayam 3. The results of this study indicate that (1) interactive multimedia based on the Problem Basic Learning learning model for the material of norms and rules in everyday life for grade IV students of SDN Gayam 3 is valid for use by obtaining a validator score of 93% from media experts and 93% from material experts; (2) the Problem Basic Learning learning model for the material of changes in the material of norms and rules in everyday life for grade IV students of SDN Gayam 3 is practical by obtaining a score from the teacher's practicality questionnaire of 100%; (3) Problem Basic Learning learning model material and reinforced with the results of the KBK program, student learning outcomes with values above KKM (Minimum Completion Criteria) with a value of 100%.

**Keywords:** *Interactive media, Canva, Educandy*

### ABSTRAK

Tujuan penelitian pengembangan ini yaitu (1) model pembelajaran *Problem Basic Learning* materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari untuk siswa kelas IV SDN Gayam 3. (2) kepraktisan multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *Problem Basic Learning* materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari kelas IV SDN Gayam 3. (3) efektifitas multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *Problem Basic Learning* materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari kelas IV SDN Gayam 3. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) multimedia interaktif berbasis model pembelajaran *Problem Basic Learning* materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari kelas IV SDN Gayam 3 valid digunakan dengan memperoleh skor validator ahli media 93% dan ahli materi sebesar 93% ; (2) model pembelajaran *Problem Basic Learning* materi perubahan materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari untuk kelas IV SDN Gayam 3 praktis dengan memperoleh skor dari angket kepraktisan guru sebesar 100% ; (3) model pembelajaran *Problem Basic Learning* materi serta dikuatkan dengan hasil program KBK hasil belajar siswa dengan nilai diatas KKM ( Kriteria Ketuntasan Minimal ) dengan nilai 100%.

**Kata Kunci:** Media Interaktif, Canva, Educandy



## PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang baik. Menurut Komalasari (2013:3) pembelajaran merupakan suatu proses yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar pembelajar dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Proses pembelajaran di kelas dapat dilakukan pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Menurut Ihsana (2017:52), menyatakan bahwa pembelajaran SD adalah upaya yang dilakukan peserta didik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Dalam Sekolah Dasar (SD), peserta didik akan diajarkan mulai dari dasar-dasar hal kognitif, afektif, dan psikomotorik. Salah satu mata pelajaran yang diajarkan dalam Sekolah Dasar (SD) yang memuat ketiga hal tersebut adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan).

Pendidikan Pancasila merupakan salah satu subjek pembelajaran yang menjadi sarana pengembangan kualitas warga negara melalui pendidikan karakter. Menurut Aji (2013:31) Pendidikan Pancasila merupakan mata pembelajaran yang memiliki misi membina nilai, moral serta norma secara utuh dan berkesinambungan. Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran sangat penting bagi peserta didik yang memiliki karakteristik cukup berbeda dengan cabang ilmu pendidikan lainnya. Karakteristik Pendidikan Pancasila meliputi nasionalis, kepatuhan pada aturan sosial, menghargai keberagaman, kesadaran akan hak dan kewajiban, bertanggung jawab, berpikir logis, kritis dan kreatif. Kemudian tujuan Pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk watak warga negara yang baik sadar akan hak dan kewajibannya serta sikap perilaku cinta tanah air, menjaga persatuan dan kesatuan bangsa dalam Bhineka Tunggal Ika.

Menurut Djamarah dan Aswan Zain (2010: 29) Secara umum strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Strategi pembelajaran tidak berjalan dengan langsung karena terjadi hilangnya komunikasi antara guru dengan siswa, dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan. Materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Siswa cepat merasa bosan dan kelelahan karena tidak adanya sebuah media di dalam proses strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran diperlukan pemanfaatan media sebagai alat bantu, dalam proses belajar mengajar yang cukup penting. Gagne dan Briggs (Arsyad, 2011:4) mengemukakan bahwa media pembelajaran sangat penting secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran agar siswa lebih tertarik dengan materi yang akan disampaikan dalam sebuah proses strategi pembelajaran.



Hal ini juga diperkuat dengan hasil observasi yang dilakukan di SDN Gayam 3 Kediri pada siswa kelas 4, pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “*Norma dan Aturan dalam Kehidupan Sehari-hari*”. Hasil yang didapat setelah melakukan observasi ternyata siswa masih belum memahami pembelajaran Pendidikan Pancasila tersebut. Dari hasil observasi yang telah dilakukan, ternyata terdapat masalah yang di hadapi oleh siswa yaitu (1) bahwa pembelajaran lebih menerapkan *Teacher Centered Approaches* yaitu pendidik menjadi pusat informasi bagi peserta didik, sehingga pembelajaran cenderung konvensional, dimana pendidik menjelaskan materi pembelajaran secara lisan dan para peserta didik hanya mendengarkan dan mencatat materi seperlunya, (2) pendidik tidak memakai media atau alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan, (3) peserta didik banyak yang tidak konsentrasi saat pembelajaran berlangsung di karenakan *Teacher Centered Approaches* dan siswa cenderung mengobrol sendiri dengan temannya.

Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Data hasil yang di peroleh siswa kelas 4 di SDN Gayam 3 Kediri menunjukkan banyak siswa yang memperoleh rata-rata dengan skor 55% masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang di kategorikan kurang layak. Dari hasil observasi dan uraian di atas, upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu (1) menggunakan media pembelajaran di kelas, (2) pendidik dapat menyampaikan materi dengan alat bantu media, (3) peserta didik juga dapat mengaplikasikan media pembelajaran agar berkonsentrasi dalam pembelajaran. Menurut Asyhar (2013: 44-45) pada dasarnya media dapat dikelompokkan menjadi tiga jenis, yaitu media visual, media audio, media audio visual. Menurut pendapat Fatria (2017:136), media adalah segala sesuatu yang dapat di pergunakan untuk menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, dan membangkitkan semangat perhatian siswa dalam mendorong proses belajar pemahaman siswa.

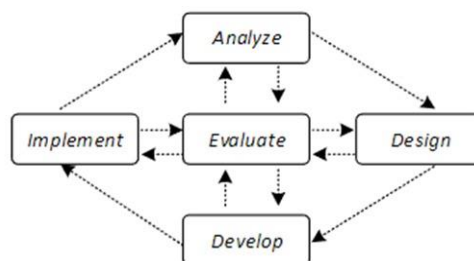
Media interaktif adalah salah satu bentuk media komunikasi dengan konten seperti, gambar, video, animasi, serta game yang cocok di gunakan di SD karena 1) memperjelas materi dengan gambar dan animasi yang menarik, 2) melatih kemampuan dengan berbagai kegiatan mencoba, 3) memotivasi siswa dengan berbagai bentuk penghargaan. Surjono (2017: 5) cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa melalui multimedia adalah dengan memberikan aktivitas, Oleh karena itu, multimedia pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti ini bersifat interaktif, sehingga memberi kesempatan kepada siswa untuk beraktivitas.

Sehingga peneliti ingin mengembangkan multimedia interaktif berbasis Garuda untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 4 materi “*Norma dan Aturan dalam Kehidupan sehari-hari*” Menurut Lestari (2020:6), penggunaan media yang cocok di lakukan di SD secara langsung yang dapat menarik perhatian siswa yaitu dengan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran.



## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Penelitian *research and development* (R&D) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam suatu bidang, salah satunya yaitu bidang pendidikan. Pendapat lain yang di kemukakan oleh Nurmalasari (2020:34) Metode penelitian dan pengembangan *reasearch and development* (R&D) adalah suatu metode penelitian yang digunakan dengan tujuan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada serta mengembangkan dan menciptakan suatu produk baru. Dalam menjalankan penelitian diperlukan sebuah data untuk mendukung sebuah penelitain. Sama halnya dengan melakukan penelitian R&D, data penelitian yang diperoleh dari penelitian ini harus bersifat empiris yang sudah memiliki criteria valid, reliebel dan objektif (Yuliani, 2021:45). Peneliti menggunakan model ADDIE dalam mengembangkan suatu produk. Model pengembangan ADDIE melalui 5 tahapan antara lain: *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Impelementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Menurut Endang (2013:200). Model ADDIE memiliki lima tahapan pengembangan sebagai berikut.



Gambar 2.1 Model Pengembangan ADDIE

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi pendahuluan dilakukan pada tanggal 16 Mei 2024 untuk mengetahui masalah dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari di SDN Gayam 3 Kediri. Hasil analisis dari studi pendahuluan ini diketahui bahwa proses pembelajaran tidak ada media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada penjelasan materi norma dan aturan. Dalam menjelaskan materi guru hanya menggunakan buku ajar yang di dalamnya terdapat gambar kurang jelas, sehingga siswa kurang tertarik dan kurang memahami materi norma dan aturan. Metode pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi, sehingga proses belajar kurang melibatkan siswa karena siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja. Berdasarkan hasil studi pendahuluan dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu siswa memahami materi dengan mudah. Dari permasalahan tersebut peneliti

mengembangkan media pembelajaran interaktif norma pada materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari untuk siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kediri. Dengan media pembelajaran interaktif norma ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga siswa mampu memahami materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari. Uji validasi dilakukan untuk mengukur tingkat kevalidan dari media yang telah dikembangkan, yaitu media pembelajaran interaktif norma materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari untuk siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kediri sudah valid digunakan dalam kegiatan pembelajaran atau memerlukan revisi terlebih dahulu. Uji ini terdiri atas validasi media dan validasi materi.

Gambar 3.1



Desain Media Pembelajaran Interaktif

### Hasil Uji Coba Kevalidan

Validasi Ahli Media Dapat di Peroleh Rumus Sebagai Berikut.

$$V\text{-ah} = \frac{T_{Se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{98}{105} \times 100\% \\ = 93 \%$$

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, validasi media pembelajaran interaktif norma mendapatkan persentase skor 93%. Berdasarkan kriteria menurut Akbar (2015:78) dikatakan valid jika hasil presentase dari penilaian angket validasi ahli media mencapai 86,00% - 100,00% dengan kriteria sangat valid dapat digunakan tanpa revisi. Dengan demikian media pembelajaran interaktif materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari dinyatakan sangat valid dapat digunakan tanpa revisi dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas IV.

### Hasil Uji Coba Ahli Materi

Validasi Ahli Materi Dapat di Peroleh Rumus Sebagai Berikut.

$$V\text{-ah} = \frac{T_{Se}}{T_{sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{42}{45} \times 100\% \\ = 93\%$$





Validasi materi yang telah dilakukan memperoleh skor 93%. Berdasarkan kriteria menurut Akbar (2015:78) dikatakan valid jika hasil presentase dari penilaian angket validasi ahli materi mencapai 86,00%-100,00% dengan kriteria sangat valid dapat digunakan tanpa revisi. Dengan demikian materi dalam penelitian media pembelajaran interaktif materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari dapat dinyatakan sangat valid dan digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 4.3**  
 Rekapitulasi Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Keterangan	Persentase	Kriteria
Validasi Media	93%	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi
Validasi Materi	93 %	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi

Hasil penilaian dari ahli media dan materi dapat dijumlahkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\begin{aligned}
 V &= \frac{v\text{-ah} + v\text{-materi}}{2} \times 100\% \\
 &= \frac{93\% + 93\%}{2} \times 100\% \\
 &= 93\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan rekapitulasi hasil validasi media dan validasi materi media pembelajaran interaktif norma memperoleh skor penilaian sebesar 93%. Dikatakan valid jika hasil presentase dari penilaian angket validasi ahli media dan ahli materi pembelajaran mencapai 81,00%-100,00% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. Dengan demikian media pembelajaran interaktif materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari pada kelas IV SDN Gayam 3 Kediri dikatakan sangat valid dapat digunakan tanpa revisi sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran.

**Tabel 3.7**  
 Ketentuan Pemberian Skor Lembar Validasi Ahli Media dan Materi

Persentase	Kategori validitas	Keterangan
25,00% - 40,00%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41,00% - 55,00%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56,00% - 70,00%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71,00% - 85,00%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86,00% - 100,00%	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

Sumber: Akbar (2015:78)



### Hasil Uji Coba Keefektifan

Uji coba luas dinyatakan berhasil memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 75.

$$KBK = \frac{\sum \text{jumlah siswa mendapat} \geq 75}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

$$KBK = \frac{25}{25} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa dengan ketutasan klasikal 100%, sesuai dengan pedoman keefektifan media pembelajaran interaktif materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari yang digunakan pada uji luas dinyatakan efektif dan dikatakan sangat baik dengan persentase  $\geq 80\%$  menurut Widoyoko (2013:242).

**Tabel 3.8**  
Kriteria Penilaian Keefektifan

Tingkat Pencapaian (%)	Kategori Validitas
81,00%–100,00%	Sangat efektif dan dapat digunakan tanpa perbaikan
61,00%–80,00%	Cukup efektif dan dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil
41,00%–60,00%	Kurang efektif dan perlu perbaikan besar, disarankan tidak dipergunakan
21,00%–40,00%	Tidak efekti dan tidak bias digunakan
0,00%–20,00 %	Sangat tidak efektif dan tidak bias digunakan

Sumber: Arikunto (2007:134)

### Hasil Uji Coba Kepraktisan

Hasil Respon Guru di Peroleh Dengan Rumus Sebagai Berikut.

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Besaran Persentase

F = Skor Perolehan

N = Skor Maksimal

$$P = \frac{50}{50} \times 100\% = 100\%$$

Berdasarkan dari hasil persentase angket respon guru SDN Gayam 3 sebanyak 100%. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari pada siswa kelas IV SDN Gayam 3 dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kriteria menurut Akbar (2015:78), persentase 86,00%-100,00% menunjukkan kategori sangat baik tanpa revisi.



**Hasil Respon Siswa di Peroleh Rumus Sebagai Berikut.**

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Besaran Persentase

F = Skor Perolehan

N = Skor Maksimal

$$P = \frac{249}{250} \times 100\% = 99\%$$

Berdasarkan dari hasil persentase angket respon siswa SDN Gayam 3 sebanyak 99%. Dengan demikian, media pembelajaran interaktif materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari pada siswa kelas IV SDN Gayam 3 dinyatakan sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan kriteria menurut Akbar (2015:78), persentase antara 86,00%-100,00% menunjukkan kategori sangat baik tanpa revisi.

**Tabel 4.11**

Rekapitulasi respon guru dan Respon Siswa pada Uji Luas

No	Perespon	Persentase	Kriteria
1	<b>Respon guru</b>	100%	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi
2	<b>Respon Siswa</b>	99 %	Sangat valid dapat digunakan tanpa revisi

Perolehan skor dari angket respon guru dan siswa kelas IV SDN Gayam 3 pada uji luas yaitu pada respon guru mendapatkan skor 100% sedangkan pada respon siswa mendapatkan skor 99%. Di katakan praktis jika hasil persentase dari penilaian angket respon guru dan respon siswa kelas IV SDN Gayam 3 mencapai 86,00%-100% dengan kriteria sangat praktis dan dapat digunakan tanpa revisi. Maka dari itu berdasarkan perolehan skor hasil angket respon guru dan angket respon siswa kelas IV SDN Gayam 3 dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari dikatakan layak untuk digunakan.

**Tabel 3.10**

Kriteria Persentase Hasil Angket Kepraktisan Guru dan Siswa

Persentase	Kategori validitas	Keterangan
25,00% - 40,00%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41,00% - 55,00%	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56,00% - 70,00%	Cukup valid	Boleh digunakan setelah revisi besar
71,00% - 85,00%	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86,00% - 100,00%	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

Sumber: Akbar (2015:78)





## Kesimpulan dan saran

Berdasarkan hasil data observasi yang sudah di lakukan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif mata pelajaran pendidikan pancasila dinyatakan sangat valid. Hal tersebut dibuktikan pada hasil validasi media pembelajaran dari dua validator, pada validator media dengan kriteria persentase nilai sebesar 93%, pada validator materi dengan kriteria persentase nilai sebesar 93%. Sehingga sangat baik dan layak untuk di gunakan pada materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kediri.

2. Media pembelajaran interaktif mata pelajaran pendidikan pancasila dinyatakan sangat praktis. Hal ini di buktikan dengan perolehan data nilai persentase berdasarkan data kepraktisan guru dan siswa. Pada data analisis angket yang diperoleh dari guru dan siswa pada uji coba terbatas dengan skor persentase sebesar 100% pada angket respon guru, sedangkan angket respon siswa mendapatkan persentase skor 97%. Kemudian pada data analisis angket yang diperoleh dari guru dan siswa pada uji coba terluas dengan skor persentase sebesar 100% pada angket respon guru, dan angket respon siswa mendapatkan skor dengan persentase 99%. Kriteria tersebut menunjukkan sangat baik dan layak digunakan dalam media pembelajaran interaktif materi norma dan aturan dalam kehidupan sehari-hari siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kediri.

3. Media pembelajaran interaktif mata pelajaran pendidikan pancasila di nyatakan sangat efektif. Hal ini di buktikan pada hasil belajar siswa yang memenuhi persentase perolehan skor dengan skala terbatas dan skala luas sebesar 100%. Kriteria tersebut menunjukkan klasifikasi perolehan skor sangat baik dan layak digunakan dalam media pembelajaran interaktif

Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan mampu memberi motivasi semangat mengajar pada guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran mampu dijadikan sebagai alternatif media ajar bagi guru guna penyampaian materi pada proses pembelajaran di kelas IV SDN Gayam 3 Kediri.

## DAFTAR RUJUKAN

- Komalasari. 2013. Pelatihan pembuatan media pembelajaran (interaktif berbasis online pada guru sekolah dasar). Yogyakarta: Universitas PGRI.
- Ihsana. 2017. Pengaruh model pembelajaran make a match terhadap (hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA materi alat indra manusia). Pancur Batu: universitas Quality di kelas IV SD Negeri,.
- Aji. 2013. Pengaruh Pembelajaran (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Terhadap Kebhinekaan Global Peserta Didik). Tualang: SMAN 4.



- Djamarah dan aswan zain. 2010. Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran (Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa). Jurnal Pendidikan.
- Arsyad. 2011. Penggunaan Media Gambar Seni Untuk Meningkatkan Kemampuan, (Bicara Anak Usia Dini jurnal pendidikan ).
- Asyhar, 2013, pengembangan bahan ajar (jurnal kajian bahasa menulis cerpen dengan media storyboard pada siswa kelas x SMA).
- Fatria. 2017. Efektivitas Penggunaan Youtube Sebagai (Media Belajar Mahasiswa Program Studi Informatika). Pacitan: STKIP PGRI.
- Lestari. 2020. Efektivits penggunaan media (edutaintment tengah pamdemi covid 19). jurnal program studi: pendidikan matematika.
- Sudjana dan Rivai. 2013. Pengembangan Media Berbasis Komputer (Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Subtema Lingkungan Sosial Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar). Jurnal Review: Pendidikan Dasar.
- Akbar. 2013. Pengembangan Multimedia Interaktif ( IPS Materi Kegiatan Ekonomi Siswa Kelas IV). Kediri: SDN Gayam 3.