

Pengembangan Media *Soundbook* Interaktif Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD

Sarila Yuanita Ramadhani, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

Vivi Rulviana, Universitas PGRI Madiun

✉ sarilayuanita@gmail.com

Abstract: This research aims to develop learning media in the form of digital-based interactive soundbooks in Indonesian language subjects for grade V elementary school students. The background of this research is the low interest of students in understanding the material. The development model used is the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) with a research and development approach. The soundbook media was developed using a digital platform and contains audio narration, visual illustrations, and interactive activities that are in accordance with the characteristics of students. The test subjects in this study were fifth grade students of SDN Gempol 1. The results of validation by media experts and material experts showed that the media developed were in the appropriate category. In addition, the results of the field trial showed positive responses from students and teachers, with increased interest in learning and understanding of Indonesian language materials, especially on the topic of abbreviations and acronyms. It can be concluded that this digital-based interactive soundbook media is effectively used as an Indonesian language learning tool in elementary schools. This media not only increases students' participation in learning, but also enriches the variety of teaching methods that can be used by teachers.

Keywords: *Soundbook, Digital Learning Media, Indonesian Language*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa soundbook interaktif berbasis digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V sekolah dasar. Latar belakang dari penelitian ini adalah rendahnya minat belajar siswa dalam memahami materi. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development). Media soundbook dikembangkan menggunakan platform digital dan memuat narasi audio, ilustrasi visual, serta aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Gempol 1. Hasil validasi oleh ahli media dan ahli materi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan masuk dalam kategori layak. Selain itu, hasil uji coba lapangan menunjukkan respon positif dari siswa dan guru, dengan peningkatan minat belajar serta pemahaman materi Bahasa Indonesia, khususnya pada topik singkatan dan akronim. Dapat disimpulkan bahwa media soundbook interaktif berbasis digital ini efektif digunakan sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran, tetapi juga memperkaya variasi metode pengajaran yang dapat digunakan oleh guru.

Kata kunci: Soundbook, Media Pembelajaran Digital, Bahasa Indonesia



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan akan berkembang serta berjalan sesuai dengan kemajuan zaman, hal ini dapat membawa perubahan pada segala aspek kehidupan terutama pada pendidikan formal. Perubahan teknologi saat ini berkembang begitu pesat diberbagai bidang, termasuk dunia pendidikan. Pada pendidikan formal pencapaian kompetensi pembelajaran yang berhasil dapat dibantu oleh beberapa aspek yaitu dari peserta didik, guru, mata pelajaran, kurikulum, metode, pengajaran, saran dan prasarana Sastabila *et al.*, (2024). Guru adalah kunci utama yang dalam menentukan keberhasilan kompetensi. Dalam proses pembelajaran guru merupakan penggiat dalam upaya menciptakan, mempengaruhi, membina, dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didiknya. Upaya yang dapat dilakukan agar peserta didik dapat terampil, cerdas, bermoral, serta berjiwa sosial tinggi.

Keberhasilan dalam mencapai kompetensi tidak lepas dari peran guru dalam menentukan metode yang digunakan dalam proses menyampaikan materi pembelajaran dikelas. Menurut Susilo, (2020) guru memiliki tugas penting dalam memberikan sebuah pembelajaran yang mudah dipahami ketika proses belajar mengajar dan dapat merancang perangkat pembelajaran secara tepat agar peserta didik dapat antusias ketika pembelajaran dilaksanakan. Maka dari itu guru sebagai seorang pendidik dapat menciptakan proses pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan memotivasi peserta didik.

Keberhasilan belajar mengajar ini juga ada salah satu yang memiliki peran penting yaitu media. Media adalah bagian yang penting digunakan dalam mengajar. Guru harus memilih serta menggunakan media dalam pembelajaran, penggunaan media pembelajaran harus dipilih dengan tepat dan sesuai kebutuhan peserta didik dikelas. Dengan adanya media pembelajaran dan pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat membantu melancarkan kegiatan pembelajaran, efektif, dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran serta membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik tanpa membuat bosan, jenuh, dan malah membuat peserta didik ini tertarik untuk mempelajari.

Namun dalam kegiatan mengajar di zaman yang maju perkembangan seperti saat ini, masih ditemukan beberapa proses kegiatan mengajar yang sangat membosankan seperti halnya peserta didik diminta untuk mengerjakan LKS, membaca buku, dan proses mengajar satu arah yang diberikan oleh gurunya saja tanpa ada timbal balik dari peserta didik. Penggunaan teknologi dan ilmu pengetahuan harusnya pada zaman sekarang harus saling berkolaborasi dalam memudahkan proses belajar mengajar di dunia pendidikan. Dalam memberikan materi gurunya menyampaikan melalui tulisan dipapan dan berbicara secara lisan yang membuat peserta didik merasa bosan, tidak menyukai materi-materi yang diajarkan dan kurang memahami materi yang disampaikan oleh guru. Maka penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar dapat membuat proses pembelajaran menjadi menarik dan efektif.

Tujuan perancangan media informasi yang menyampaikan materi yang dapat mudah dipahami dan disukai peserta didik dengan menyampaikan materi pembelajaran mengenai pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media *Sound Book*. Media tersebut dapat menyajikan informasi yang menarik perhatian peserta didik. Media ini juga efektif dalam memberikan informasi yang mudah dicerna oleh peserta didik, berteknologi media *Sound Book* ini mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi saat ini.

Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang dipakai oleh guru untuk mempermudah memberikan materi ke Peserta didik. Media pembelajaran ini memiliki beberapa macam, namun yang dikembangkan pada penelitian yaitu media yang berupa buku digital dilengkapi dengan gambar yang menarik dan audio visual

Menurut Iskandar et al., (2023) media adalah perantara yang dijadikan alat unruk kegiatan belajar mengajar dikelas, baik berteknologi maupun tidak. Media dipakai untuk mebatu dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Pembelajaran sendiri merupakan suatu proses untuk mencapai perubahan mental dan fisik sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan. Proses belajar dan mengajar kemudian umum terjadi di dunia pendidikan, jenjang sekolah atau perguruan tinggi. dalam kegiatan tersebut pendidik juga memerlukan media belajar untuk membantu dalam mengajar. sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, jelas, inovatif, dan runtut. siswa dapat mengerti yang di sampaikan oleh guru ketika belajar dikelas.

Soundbook

Soundbook adalah buku digital yang berisi gambar dan warna yang menarik disertai dengan audio visual dan video pembelajaran yang diakses dengan menggunakan link yang bisa dipakai kapanpun dan dimanapun

METODE

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono, (2010)metode penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. (Sukmadinata, 2021) mendefinisikan penelitian R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Penelitian R&D dalam pendidikan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan mengetahui validitas suatu produk. Jadi, penelitian pengembangan yang akan dilakukan peneliti adalah mengembangkan produk Soundbook digital sebagai sumber belajar siswa kemudian melakukan validasi terhadap produk tersebut. Validasi produk dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan guru kemudian diuji cobakan kepada siswa Sekolah Dasar kelas V sehingga dapat diketahui kelayakan dari produk Soundbook digital pengembangan untuk dijadikan sebagai sumber belajar.

Kegiatan penelitian dan pengembangan (R&D) dipandang sebagai penentu produktivitas dan pertumbuhan. Seperti yang dijelaskan oleh Lazzarotti, Manzini, dan Mari Kokcha & Chatrath, (2020) berpendapat bahwa ,R&D includes various activities and resources. They list a number of main activities, such as basic research, applied research, development, and some support activities, like *technology* intelligence and technology scouting. Dimana jenis penelitian pengembangan atau R&D mencakup berbagai kegiatan dan sumber daya. Mereka mendaftar sejumlah kegiatan utama, seperti penelitian dasar, dan penelitian terapan, pengembangan, dan beberapa kegiatan pendukung, seperti intelijen teknologi, kepanduan teknologi.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran *soundbook digital* yang layak, efektif, dan praktis digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi Singkatan dan Akronim.

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap karakteristik siswa, lingkungan belajar, serta kebutuhan media. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas V cepat merasa bosan jika hanya menggunakan papan tulis dan metode ceramah. Lingkungan belajar di SDN Gempol 1 dinilai cukup mendukung penggunaan media digital karena telah memiliki fasilitas yang memadai.

2. Tahap Desain

Peneliti menyusun perencanaan media pembelajaran berbasis *soundbook*, meliputi penyusunan alur media, pengumpulan materi dari berbagai sumber (buku paket, pegangan guru, dan referensi lainnya), serta penyusunan instrumen penelitian berupa lembar observasi dan angket validasi dari ahli dan responden.

3. Tahap Pengembangan

Media *soundbook* dikembangkan dalam format digital dengan tampilan menarik dan interaktif yang didalamnya terdapat isi sebagai berikut:

- a. Materi teks mengenai singkatan dan akronim,
- b. Soal pilihan ganda dan esai,
- c. Video pembelajaran,
- d. Navigasi interaktif yang mudah diakses melalui perangkat digital.

Media ini divalidasi oleh tiga ahli:

- a. Ahli Media: Skor 43 dari 50 (86%) – Kriteria “Sangat Valid”
- b. Ahli Materi: Skor 36 dari 50 (72%) – Kriteria “Valid”
- c. Ahli Bahasa: Skor 48 dari 50 (96%) – Kriteria “Sangat Valid”

4. Tahap Implementasi

Setelah revisi berdasarkan masukan para ahli, media diuji coba kepada 7 siswa kelas V SDN Gempol 1 dan 1 guru kelas. Hasil angket menunjukkan bahwa:

- a. Respon Guru: 66% – Kriteria “Valid”
- b. Respon Siswa: Rata-rata 92% – Kriteria “Sangat Valid”. Respon siswa sangat positif, ditandai dengan meningkatnya minat, perhatian, dan pemahaman terhadap materi. Guru juga menilai media ini membantu dalam menjelaskan materi dan menarik minat siswa.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan merevisi produk berdasarkan komentar dari validator. Perbaikan meliputi penambahan gambar yang lebih menarik, perbaikan tampilan halaman awal dengan menambahkan tujuan pembelajaran, dan peningkatan kualitas audio-visual.

Media pembelajaran *soundbook digital* berbasis model PBL yang dikembangkan pada penelitian ini dinyatakan layak, valid, dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SD. Validasi oleh ahli menunjukkan kualitas produk yang tinggi, sementara uji coba menunjukkan bahwa siswa merasa lebih tertarik, termotivasi, dan memahami materi dengan lebih baik. Guru juga merespon positif terhadap kemudahan dan kesesuaian media ini dengan materi ajar

PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang berupa *soundbook* materi singkatan dan akronim untuk sederhana karena siswa kelas V sekolah dasar. Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahapan model pengembangan ADDIE yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Pemilihan model pengembangan ADDIE ini karena sesuai pendapat dari Asmayanti, (2020) bahwa model pengembangan ADDIE bersifat sederhana karena terdiri dari lima tahapan, selain sederhana pengembangan ADDIE bersifat sistematis dimana dalam penerapannya tidak dapat dilacak. Tujuan dari penggunaan model ADDIE yaitu menyelesaikan dua rumusan masalah bagaimana pengembangan media *soundbook* berbasis digital pada pelajaran bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar dan bagaimana kelayakan media *soundbook* berbasis digital pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas V sekolah dasar dengan menggunakan hasil validasi ahli, uji coba, dan uji respon.

Studi mengenai Bahasa Indonesia mempunyai peran penting pada sistem pendidikan karena bukan untuk alat berkomunikasi saja, melainkan sarana untuk mengasah, membentuk kemampuan berpikir kritis dan logis peserta didik. Oleh karena itu Bahasa Indonesia tidak hanya untuk keterampilan bahasa, melainkan juga membangun

kemampuan berpikir yang tajam, terstruktur, dan rasional sebagai bekal menghadapi tantangan di masa depan. Suryanti et al., (2024) dengan menggunakan media pembelajaran di kelas guru dapat membantu siswa memahami lebih baik apa yang dipelajari. Karena pendidikan yang baik selalu berubah seiring jaman, pengajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar harus mengikuti perkembangan zaman karena pendidikan modern melibatkan penggunaan teknologi digital Zakiyah, (2022).

a. Pengembangan Media Pembelajaran Soundbook

Perkembangan teknologi digital pesat berkembang didunia pendidikan, beradaptasi untuk pemanfaatan berbagai media pembelajaran yang inovatif. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah media soundbook pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas V sekolah dasar. Media membuat peserta didik bisa menjangkau materi belajar dengan mendukung pemahaman konsep yang dalam dan menarik.

Menurut Gogahu & Prasetyo, (2020) guru tidak diminta untuk paham materi melainkan juga perlu mengembangkan kompetensi dalam pemanfaatan teknologi. Dalam hal ini media soundbook dapat menjadi alternatif yang efektif karena mampu menyajikan materi dengan cara yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Siswa sekolah dasar saat ini telah terbiasa menggunakan teknologi digital seperti smartphone atau laptop sehingga media ini sesuai dengan karakteristik belajar mereka.

Penggunaan soundbook juga bisa membuat guru memberikan suasana belajar lebih interaktif dan menarik. Guru dapat merekam materi ajar, narasi cerita, atau penjelasan teks bacaan yang kemudian disusun sistematis agar terlaksananya kompetensi yang diinginkan. Dengan demikian, media soundbook bukan untuk ketercapaian tujuan pembelajaran, melainkan menjadi sarana peningkatan kualitas interaksi belajar siswa secara mandiri maupun berkelompok.

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi digital saat ini telah menjadi kebutuhan penting dalam kegiatan mengajar. Hal ini sejalan dengan pandangan mengenai media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat serta pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Salah satu bentuk media pembelajaran digital yang dipilih adalah soundbook yaitu media berbasis audio visual yang memungkinkan siswa belajar secara fleksibel. Media dirancang agar siswa dapat memahami materi lebih mudah melalui kombinasi suara dan visual yang disajikan secara menarik. Dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia kelas V soundbook sangat relevan karena dapat membantu menyampaikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan serta mampu menumbuhkan ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Media soundbook sangat tepat digunakan dalam pembelajaran siswa sekolah dasar karena mampu menyajikan materi secara menarik melalui perpaduan audio dan visual. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan ahli yang menyatakan bahwa media soundbook menyediakan berbagai konten pembelajaran dalam bentuk suara narasi, serta gambar yang mendukung pemahaman siswa. Peneliti memanfaatkan aplikasi Canva untuk mendesain tampilan visual sebagai pendukung dalam pengembangan media soundbook digital. Aplikasi ini dipilih karena menyediakan banyak fitur seperti template, gambar ilustratif, dan kemudahan penggunaan dalam merancang media yang menarik bagi siswa.

Langkah berikutnya adalah penyusunan materi. Berdasarkan hasil analisis terhadap kurikulum, diketahui bahwa SDN Gempol 1 menerapkan Kurikulum Merdeka, yang mengintegrasikan berbagai kompetensi literasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Peneliti menemukan peserta didik kelas V kesulitan memahami singkatan dan akronim. Materi tersebut tercantum dalam salah satu kompetensi dasar semester genap pada Kurikulum Merdeka.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menetapkan materi singkatan dan akronim sebagai fokus utama dalam pengembangan media soundbook. Materi ini dipilih

karena relevan dengan kebutuhan siswa dan akan digunakan sebagai dasar dalam penyusunan sumber belajar yang menarik.

Tahap pengembangan peneliti membuat media pembelajaran soundbook sudah dirancang sebelumnya. Media ini terdiri dari beberapa bagian yang berisi materi tentang singkatan dan akronim untuk pelajaran bahasa Indonesia kelas V SDN Gempol 1. Bagian awal menampilkan sampul yang berisi judul materi, kelas, dan semester. Bagian berikutnya memuat pengantar pentingnya memahami singkatan dan akronim dalam kehidupan sehari-hari. Selanjutnya terdapat bagian yang menjelaskan pengertian, jenis-jenis, perbedaan dan contoh singkatan dan akronim melalui narasi suara dan ilustrasi pendukung. Bagian akhir soundbook menampilkan soal latihan dan video pembelajaran mengenai materi tersebut.

Setelah membuat media soundbook lalu melakukan validasi oleh ahli untuk menilai kelayakan media. Validasi dilakukan oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Hasil dari validasi digunakan sebagai dasar perbaikan sebelum media diuji coba ke peserta didik. Uji coba dilaksanakan di kelas V untuk melihat hasil dan efektivitas media. Hasil uji coba menunjukkan media soundbook layak dipakai tahap implementasi.

Proses implementasi dimulai dengan mempersiapkan guru dan siswa. Peneliti memberikan informasi dan petunjuk penggunaan media soundbook agar proses pembelajaran berjalan optimal.

b. Kelayakan Media Pembelajaran Soundbook

Beberapa penilaian, seperti validasi ahli, angket uji coba, dan angket uji respon, dapat digunakan untuk melihat layaknya media soundbook ini pada pembelajaran singkatan dan akronim kelas V sekolah dasar. Berikut adalah penjelasannya

1. Hasil validasi ahli

Penilaian terhadap media pembelajaran soundbook diperoleh dari hasil angket yang sudah divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa sesuai dengan bidang keahlian masing-masing. Validasi ini diberikan untuk mengetahui kelayakan media sebelum diuji cobakan ke peserta didik. Setelah desain media soundbook selesai dikembangkan, tahap validasi dilakukan.

Hasil validasi dari ahli media memperlihatkan kelayakan sebesar 86% "sangat valid" (81%-100%). Validasi ahli materi mendapat 72% yaitu "valid" (61%-80%), sedangkan ahli bahasa nilai diperoleh 96% "sangat valid" (81%-100%).

Secara rata hasil validasi ketiga ahli menghasilkan yaitu media soundbook layak dipakai dalam materi singkatan dan akronim, namun tetap memerlukan perbaikan berdasarkan saran dan masukan dari ahli.

2. Hasil Uji Coba

Setelah media soundbook direvisi ada beberapa tambahan dari ahli untuk di uji ke 7 siswa kelas V di SDN Gempol Uji coba ini bertujuan melihat tingkat layaknya media dari sudut pandang pengguna langsung. Hasil angket uji coba mendapat hasil 92%, termasuk "sangat layak"

3. Hasil Respon Guru

Selain diuji pada peserta didik, juga dilakukan uji respon terhadap guru di SDN Gempol 1 untuk mengevaluasi pandangan pendidik terhadap manfaat media belajar. Hasil angket yang diberikan mendapat hasil 66%, yang tergolong dalam kategori "layak". Hasil yang didapat bahwa media soundbook dinilai cukup layak digunakan oleh guru meskipun masih ada ruang untuk perbaikan agar lebih optimal dalam membantu melaksanakan kegiatan mengajar di kelas.

Skor yang didapat, menghasilkan kesimpulan bahwa media soundbook sangat berguna untuk pembelajaran. Guru kelas V juga memberi saran terhadap

media soundbook menarik, yang dapat membantu pembelajaran menjadi bermakna.

SIMPULAN

Hasil penelitian pengembangan media *soundbook* digital pada materi Bahasa Indonesia kelas V di SDN Gempol 1 menunjukkan bahwa proses pengembangan dilakukan secara sistematis melalui tahapan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Media yang dihasilkan dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi para ahli, dengan skor 86% dari ahli media, 72% dari ahli materi, dan 96% dari ahli bahasa. Uji coba terhadap 7 siswa menunjukkan media ini sangat praktis digunakan, dengan rata-rata kepraktisan sebesar 92%, serta mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa dalam pembelajaran. Respon guru terhadap media ini juga positif, dengan skor 66% yang menunjukkan media ini mendukung penyampaian materi secara menarik dan komunikatif. Dengan demikian, media *soundbook* digital ini dinilai efektif sebagai alternatif pembelajaran konvensional karena mampu menyajikan materi secara audio-visual yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa sekolah dasar, khususnya dalam memahami materi singkatan dan akronim.

Saran dari penelitian ini ditujukan kepada berbagai pihak. Bagi siswa, media *soundbook* diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar mandiri yang menyenangkan dan fleksibel, baik di sekolah maupun di rumah, khususnya dalam memahami materi singkatan dan akronim. Bagi guru, media ini dapat dijadikan alternatif pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik dibanding metode ceramah, sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, pengembangan media dapat dilakukan dengan memperluas cakupan materi dan jumlah subjek uji coba, serta mempertimbangkan integrasi teknologi yang lebih interaktif dan responsif agar media lebih sesuai dengan kebutuhan siswa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Ahdan, S., Sucipto, A., Priandika, A. T., Setyani, T., Safira, W., & Sari, K. (2021). Peningkatan Kemampuan Guru SMK Kridawisata di Masa Pandemi Covid-19 Melalui Pengelolaan Sistem Pembelajaran Daring. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 5(2), 390–401.
2. Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). e untuk pengembangan bahan ajar. *Seminar Internasional Riksa Bahasa*, 259–267.
3. Astriyandi, A. A. (2021). *Pendekatan Inquiry Tipe Project Based Learning & Group Investigation Dalam Konsep Pelestarian Lingkungan Hidup*. Penerbit Adab.
4. Dick, P. K. (2014). *We Can Remember It For You Wholesale: Volume Five Of The Collected Stories*. Hachette UK.
5. Fitriyani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
6. Gogahu, D. G. S., & Prasetyo, T. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis soundbook untuk meningkatkan literasi membaca siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1004–1015.
7. Iskandar, M. Y., Hendra, H., Syafril, S., Putra, A. E., Nanda, D. W., & Efendi, R. (2023). Developing Interactive Multimedia for Natural Science in High School. *International Journal of Multidisciplinary Research of Higher Education (IJMURHICA)*, 6(3), 128–135.
8. Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
9. Kokcha, S., & Chatrath, H. (2020). Study of physicochemical characteristics of bird valley's quarry water pcmc Maharashtra. *Green Chem Lett Rev*, 6(2), 18–24.

10. Rahmawati, S. (2019). *EFEK MODERASI ACHIEVEMENT MOTIVATION PADA PENGARUH SELF-REGULATED LEARNING TERHADAP ACADEMIC PERFORMANCE SISWA PADA MATA PELAJARAN EKONOMI: Survei pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri se-Kota Banjar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
11. Ramadhani, D. A., & Muhroji, M. (2022). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar pada peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4855–4861
12. Sastabila, N., & Dwija Iswara, P. (2024). *Pengembangan Media Audiobook untuk Pembelajaran Membaca dan Memirsa pada Siswa Fase B*. 10(1), 312–323.
13. Sholihah, A. M. (2018). Penerapan Media Pembelajaran Video Dalam Pencapaian Tujuan Intruksional Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Terpadu Madani Berau. *Universitas Muhammadiyah Malang*. <https://Eprints.Umm.Ac.Id/41143>.
14. Sudrajat, A. (2008). Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran. *Online*([Http://Smacepiring.Wordpress.Com](http://Smacepiring.Wordpress.Com)), 1–6.
15. Sugiyono 2010. (2023). *PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERPIKIR KREATIF PADA SISWA KELAS V DI SD NEGERI 2 KALAPANUNGGAL KABUPATEN SUKABUMI*. FKIP UNPAS.
16. Sukmadinata, N. S. (2021). Pengembangan Kompetensi pada Pendidikan Umum. *Inovasi Kurikulum*, 1(1), 10–15.
17. Suryanti, E., Widayati, R. T., Nugrahani, F., & Veronika, U. P. (2024). Pentingnya Pengembangan Media Berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan*, 33(1), 505–514.
18. Susilo, S. V. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 6(2). <https://doi.org/10.31949/jcp.v6i2.210>