PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *WEB* MELALUI *LINKTREE* PADA MATERI POKOK BANGUN DATAR DI KELAS V SD NEGERI 065853

Winda Septiana Sianturi[1], Elvi Mailani[2], Syahrial [3], & Andri Kristianto[4]
PGSD FIP Universitas Negeri Medan
windaseptianasianturi13@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop web-based Mathematics learning media through linktree on flat shape material in fifth grade elementary school and to determine the level of validity, practicality, and effectiveness. This study uses a 4D development model (Define, Design, Development, Disseminate). The subjects of the study were 20 fifth grade students of SDN 065853 Denai. Data collection techniques were interviews, observations, questionnaires, and tests. Data analysis techniques were carried out using qualitative and quantitative analysis. The results of the study showed that (1) web-based learning media through linktree was declared valid with the validation results of material experts of 82.2% and media experts of 92.7% with the criteria of "very feasible"; (2) linktree learning media was declared practical based on teacher responses with a percentage of 90% included in the criteria of "very practical"; and (3) linktree learning media was declared effective, indicated by the increase in student learning outcomes, where the average pre-test score of 46.75% increased to 87.00% in the post-test. In addition, at the dissemination stage, an increase was obtained from 47.3% to 86.7% with an N-Gain value of 0.76 or 76% which is included in the high category. Thus, web-based learning media through linktree is proven to be valid, practical, and effective for use in learning Mathematics on Flat Shapes in elementary schools and is able to significantly improve student learning outcomes.

Keywords: Web-based learning media via linktree, Mathematics, Planar Shapes, learning outcomes, 4-D development

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Matematika berbasis web melalui *linktree* pada materi bangun datar di kelas V SD serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D *(Define, Design, Development, Disseminate).* Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 065853 Denai yang berjumlah 20 orang. Teknik pengumpulan data adalah dengan wawancara, observasi, angket (kuisioner) dan tes. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media pembelajaran berbasis web melalui linktree dinyatakan valid dengan hasil validasi ahli materi sebesar 82,2% dan ahli media sebesar 92,7% dengan kriteria “sangat layak”; (2) media pembelajaran linktree dinyatakan praktis berdasarkan respon guru dengan persentase 90% yang termasuk dalam kriteria “sangat praktis”; dan (3) media pembelajaran linktree dinyatakan efektif, ditunjukkan dari peningkatan hasil belajar siswa, dimana nilai rata-rata pre-test sebesar 46,75% meningkat menjadi 87,00% pada post-test.

Selain itu, pada tahap penyebaran diperoleh peningkatan dari 46,75% menjadi 87,00% dengan nilai N-Gain sebesar 0,76 atau 76% yang termasuk dalam kategori tinggi. dengan demikian, media pembelajaran berbasis web melalui *linktree* terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Matematika materi Bangun Datar di sekolah dasar serta mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan.

Kata Kunci: Media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree*, Matematika, Bangun Datar, hasil belajar, pengembangan 4-D

A. Pendahuluan

Globalisasi membuat semua warga negara Indonesia harus mempersiapkan diri agar dapat mengikuti perkembangan dunia yang sangat cepat. Tanpa adanya persiapan, globalisasi akan berubah menjadi sesuatu hal yang negatif dan menakutkan, karena globalisasi dapat menghilangkan budaya bangsa asli dan melahirkan budaya bangsa baru yang bersifat global. Salah satu faktor yang mendukung terjadinya globalisasi adalah perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi informasi, dan komunikasi. Perkembangan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap beberapa aspek dikehidupan masyarakat terutama dalam aspek pendidikan. Pendidikan selalu berubah mengikuti kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi memberikan banyak informasi di dunia pendidikan dalam hal mengembangkan dan merancang pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan adanya perkembangan IPTEK, pendidikan di Indonesia diharapkan dapat berkembang dengan baik dan mampu menyesuaikan kebutuhan peserta didik yang senantiasa mengalami perubahan.

Menurut Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 40 ayat 2 : “pendidik dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialog.” Untuk melaksanakan isi dari Undang-Undang Sisdiknas tersebut, seorang guru tidak bisa hanya menggunakan metode ceramah dalam mengajar, namun guru harus mampu mengkemas setiap proses pembelajaran dengan menggunakan metode dan pengajaran yang membuat siswa aktif dan dapat memahami materi pembelajaran.

Pembelajaran yang menarik dapat diciptakan dengan menggunakan media sebagai alat bantu. Perkembangan teknologi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada saat proses mengajar. Media pembelajaran adalah sesuatu alat atau benda untuk mengantarkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perhatian,minat perasaan, serta meningkatkan kemauan peserta didik sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang efektif Sukiman (2012,h.29). Hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran dapat memberikan *feed back* antara guru dan siswa.

Berdasarkan hasil wawancara di sekolah didapatkan informasi dengan Guru Kelas V di sekolah SD Negeri 065853 didapatkan informasi bahwa proses pembelajaran disekolah masih banyak yang mengandalkan media pembelajaran yang terbuat dari kertas karton atau dua dimensi. Dari pernyataan guru kelas tersebut bahwa media pembelajaran berbasis TIK jarang digunakan pada saat proses pembelajaran dikelas terutama pada bidang studi matematika. Media pembelajaran berbasis teknologi banyak dikembangkan sebagai media pembelajaran saat ini, karena menggabungkan antara komputer dengan video, audio, dan grafik dalam memberikan informasi bahkan dapat menghibur pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan contoh-contoh konkret sehingga dapat membangkitkan motivasi, keinginan, dan minat peserta didik yang baru, karena teknologi dapat membuat isi materi pembelajaran menjadi hidup dengan menjadikannya ke dalam suatu bentuk animasi, video, gambar, bunyi, dan musik. Kegiatan pembelajaran yang tidak memberikan contoh-contoh konkret akan sulit dimengerti dan diterapkan pada anak sekolah dasar.

Pada saat proses pembelajaran berlangsung interaksi siswa dengan guru sangat kurang dikarenakan kurangnya penggunaan media saat pembelajaran, guru masih

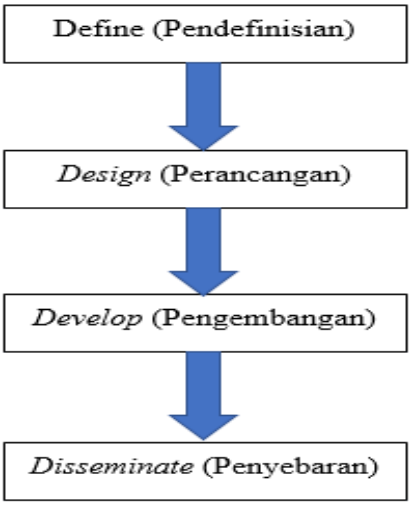
menggunakan LKS (Lembar Kerja Siswa). Sehingga dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal, siswa pun cenderung kurang antusias dan pasif dalam mengikuti pembelajaran, terkhusus mata pelajaran matematika yang memang sudah terkesan kurang diminati siswa. Sehingga hasil dalam ulangan harian matematika kelas V belum mencapai target yang maksimal, disamping itu tidak sedikit juga dijumpai nilai dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Berdasarkan hasil penilaian siswa diatas maka dapat dilihat bahwasannya siswa yang belum bisa mencapai hasil yang diinginkan sekitar 12 siswa yang tidak memenuhi KKTP matematika yaitu sekitar 60%, sedangkan yang mampu mencapai hasil yang diinginkan hanya 8 orang siswa atau sekitar 40%. Masih rendahnya kualitas hasil pembelajaran siswa dalam matematika merupakan indikasi bahwa tujuan yang ditentukan dalam kurikulum belum tercapai secara optimal. Salah satu bahasan yang masih dianggap sulit oleh siswa adalah Bangun Datar. Materi tersebut merupakan materi esensial yang cukup lama dalam bentuk soal cerita, siswa kerap sekali menemukan beberapa kesulitan dalam menyelesaikannya. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media pembelajaran berbasis web melalui *linktree* yang dikembangkan. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat menjadi referensi dalam pengembangan media pembelajaran Mate di sekolah dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif, meningkatkan keaktifan siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model pengembangan yaitu 4-D yang terdiri atas empat tahap, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Desseminate* (Sugiyono, 2017). Tahap *Define* dilakukan untuk menganalisis kebutuhan media pembelajaran melalui wawancara

dengan guru kelas V. Selanjutnya, tahap *Design* meliputi perancangan media berbasis *web* melalui *linktree* sesuai kebutuhan siswa dan materi ajar. Tahap *Develop* mencakup validasi media oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan, kemudian dilanjutkan dengan uji coba terbatas kepada siswa kelas V (Fayrus & Slamet, 2022). Terakhir, tahap *Desseminate* dilakukan dengan menyebarluaskan media yang telah dikembangkan kepada guru dan sekolah.



Gambar 1. Alur Model Pengembangan 4D

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SDN 065853 Denai yang berada di Jl. Tangguk Bongkar IX No.32, Tegal Sari Mandala II, Kec. Medan Denai, Kota Medan, Sumatera Utara. Waktu penelitian dilaksanakan pada semester genap T.A 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini meliputi ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan (guru kelas V), dan siswa kelas V SDN 065853 Denai. Data dikumpulkan melalui wawancara, angket, dan tes.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi pedoman wawancara, angket validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pendidikan, angket respon siswa, serta soal *pre-test* dan *post-test*. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berasal dari hasil wawancara dan saran para validator, sementara data kuantitatif dianalisis menggunakan skala Likert untuk menilai kelayakan media. Efektivitas media dihitung menggunakan rumus N-Gain.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini merujuk pada tiga syarat kualitas yaitu valid, praktis, dan efektif (Rajagukguk, 2021). Adapun hasil yang diperoleh pada tiap-tiap fase pengembangan media pembelajaran yang dimaksud diuraikan berikut ini:

Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* berperan untuk menggali informasi terkait kondisi

calon pengguna media, sehingga dapat dipastikan apakah media yang ingin dikembangkan nantinya sesuai pada kebutuhan mereka atau tidak Pada tahap ini peneliti mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan pembelajaran yang dianalisis melalui observasi, wawancara dan studi literature. Adapun kegiatan dalam tahap ini yaitu meliputi analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis perangkat pembelajaran, analisis konsep, serta analisis tujuan pembelajaran.

Tahap *Design* (Perancangan)

Setelah tahap pendefinisian, peneliti melanjutkan ke tahap perancangan media pembelajaran. Media yang dirancang adalah media berbasis *web* melalui *linktree*, yaitu digunakan sebagai media digital untuk materi bangun datar. Pada tahap ini, peneliti merancang bentuk media, langkah penggunaan, serta perangkat pendukung pembelajaran. Selain itu, disusun pula instrumen penelitian berupa lembar validasi ahli materi, ahli media, dan angket respon guru. Media web *linktree* didesain semenarik mungkin dengan bantuan aplikasi canva agar dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam materi bangun datar.

Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan setelah rancangan media selesai dibuat. Proses ini meliputi validasi produk oleh ahli materi dan ahli media serta uji praktikalitas oleh guru.

Validasi Produk:

Ahli materi menilai aspek kelayakan isi, penyajian materi, serta bahasa yang digunakan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media cocopot memperoleh skor sebesar **82,2%** dengan kriteria sangat layak.

Ahli media menilai aspek desain, tampilan, serta penggunaan media. Hasil penilaian menunjukkan bahwa media memperoleh skor sebesar **92,7%** dengan kriteria *sangat* layak.

Tabel 1 Hasil Penilaian Ahli media

Aspek penilaian	Jumlah skor
Aspek konten dan isi	18%
Aspek desain dan tampilan	14%
Aspek penggunaan media dan penyajian	19%
Total	**51**
Persentase	**92,7% Sangat layak digunakan tanpa revisi**

Praktikalitas:

Praktisi (guru) memberikan penilaian terhadap aspek kemudahan penggunaan, penyajian materi, dan kebermanfaatan media dalam pembelajaran. Hasil respon guru menunjukkan skor sebesar **90%** dengan kriteria sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis *web* melalui *linktree* mudah digunakan dan membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Tabel 2 Hasil penilaian praktisi

Aspek Penilaian	Jumlah Skor
Aspek Media Pembelajaran	8
Aspek penyajian materi	12
Aspek Pembelajaran	15
Aspek Bahasa	10
Total	**45**
Persentase	**90% (Sangat Praktis)**

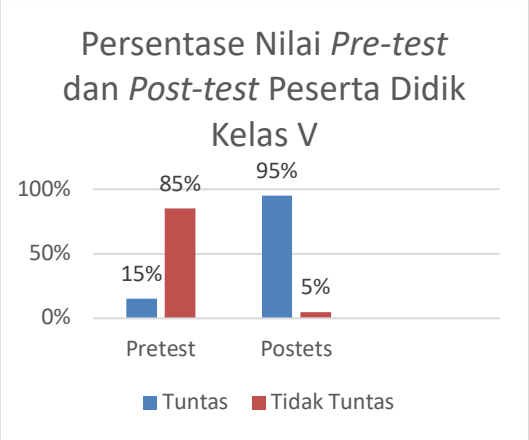
pendidikan

Uji Coba Produk

Media pembelajaran diuji cobakan pada siswa kelas V sdn 065853 Denai. Uji coba dilakukan dengan metode *pre-test* dan *post-test* menggunakan soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Suatu tes dikatakan memiliki validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukur secara tepat atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut, serta dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda (Ramadhan, 2024). Dari 30 soal, sebanyak 20 soal dinyatakan valid. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Rata-rata nilai *pre-test* sebesar **46,75 %**, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM 70). Setelah pembelajaran menggunakan media *web* berbasis *linktree*, rata-rata nilai *post-test* meningkat menjadi **87,6%**, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mencapai KKM.

Untuk mengetahui tingkat peningkatan pemahaman siswa, dilakukan analisis N-Gain. N-Gain merupakan ukuran untuk melihat efektivitas peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pembelajaran Sukarelawan. Hasil perhitungan menunjukkan nilai N-Gain sebesar **0,76 (76%)**, yang termasuk dalam kategori tinggi.

Grafik 1 Pretes, Postes dan *N-Gain*
Siswa kelas V SDN 065853
Denai



Tahap *Disseminate* (Penyebaran)

Tahap penyebaran dilakukan dalam skala terbatas pada siswa kelas V SDN 065853 Denai yang berjumlah 20 orang. Pada tahap ini dilakukan uji efektivitas media melalui pemberian pre-test dan post-test. Pada tahap penyebaran diperoleh peningkatan dari **46,75%** menjadi **87,00%** dengan nilai N-Gain sebesar **0,76 (76%)** yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bangun datar.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Tingkat validitas yang tinggi menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran serta layak digunakan. Kepraktisan media terlihat dari kemudahan penggunaan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, efektivitas media ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan. Hal ini disebabkan karena media berbasis *web* melalui *linktree* memberikan pengalaman belajar langsung kepada siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, media ini juga mendukung pembelajaran berbasis digital dan teknologi yang dapat menumbuhkan kreatifitas dan wawasan siswa terhadap kemajuan teknologi zaman sekarang.

Dengan demikian, media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* dapat menjadi solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Matematika di sekolah dasar, khususnya pada materi Bangun Datar.

D. Kesimpulan

Media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* yang dikembangkan dinyatakan "**valid**" dan layak digunakan setelah dilakukan

validasi oleh ahli materi dan ahli media dengan hasil akhir validasi materi memperoleh persentase kelayakan 82,2% yang termasuk dalam kategori "sangat layak" dan hasil akhir validasi media memperoleh persentase 92,7% yang masuk dalam kategori "sangat layak"

Media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* yang dikembangkan dinyatakan "**efektif**" setelah dilakukan uji coba dan memperoleh peningkatan hasil belajar yang dapat dilihat dari nilai *pre-test* dan *post test* yang dilakukan. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis web melalui lintree banyak yang tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimum, rata-rata yang diperoleh pada saat *pre-test* sebanyak 46,75%. Sedangkan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimum, rata-rata nilai yang diperoleh pada saat *post test* meningkat hingga memperoleh persentase 87,00%. Serta diperoleh hasil belajar pada tahap penyebaran di kelas V SDN 065853 Denai yang menunjukkan adanya peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree*. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 46,75% yang meningkat menjadi 87,00% pada *post-test.* Selain itu, hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,76 atau 76% termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman peserta didik secara signifikan.

Media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* yang dikembangkan dinyatakan "**praktis**" setelah mendapatkan penilaian respon guru terhadap penggunaan media. Penilaian dilakukan oleh guru kelas V melalui pengisian angket dan memperoleh hasil penilaian 90% yang masuk dalam kategori "sangat praktis" untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.

Saran

Bagi Sekolah: Melalui pengembangan media ini, sekolah dapat mengembangkan media-media lainnya yang lebih bervariasi dan sesuai dengan karakteristik siswa di sekolah.

Bagi Guru: Media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* ini dapat menjadi referensi dalam mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa. Alangkah baiknya apabila guru dapat

menggunakan media sebagai alat bantu dalam mengajarkan materi pembelajaran kepada siswa dengan selalu mempertimbangkan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Bagi Siswa: Media pembelajaran berbasis *web* melalui *linktree* ini dirancang dan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa, oleh sebab itu alangkah lebih baiknya jika siswa dapat memanfaatkann media yang ada dengan baik untuk memahami materi pembelajaran.

Peneliti Selanjutnya: Penelitian ini masih banyak keterbatasan, oleh sebab itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut terhadap media dengan penggunaan sampe yang lebih luas. Selain itu, alangkah baiknya juga apabila peneliti selanjutnya mengembangkan media dengan model dan materi yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

Abarang, N., & Delviany, D. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL). *Jurnal Pendidikan Dan Profesi Keguruan,* 1(2). https://doi.org/10.26858/progresif.v1i2.28570.

Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tingkat Sd. MUBTADI: *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah,* 4(1), 72–80.https://doi.org/10.19105/mubtadi.v4i1.6267.

Akbar, M. R., Kusum, J. W., Fitrah, M., & Amani, A. F. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0).* Jambi.PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*: Suatu Pendekatan Praktik Jakarta: Rineka Cipta.

Batubara, H. H., & Batubara, D. S. (2020). Pendekatan Penggunaan Video Tutorial untuk Mendukung Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Virus Corona. Muallimuna: *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah,*5(2), 74–84.

(Jurnal Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah memiliki skor S4 pada klasifikasi terbaru (tahun 2023)

Devi Rosalina, Selly Mayang Sari, Rozan Ziyan Arifi, Abdul Azis. (2024). Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Linktree, Canva Dan Quizizz Pada Materi Zakat Di MA Darul Amin Palangka Raya. *Jurnal Penelitian dan Pendidikan Agama Islam*. Vol. 2 Nomor 1, Hal. (369-377).

Eka Oktaviani Melianti. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Linktree, Google form, dan Youtube Pada Materi Perkuliahan Gizi, Kesehatan dan Personality: *Jurnal Vokasi Informatika*. Hal, 116-123. (Jurnal Vokasi Informatika memiliki skor akreditasi SINTA 4 pada periode 2020–2024).

Eti Tantri Manurung, Sakur dan Nahor Murani Hutapea. (2023). Pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis linktree pada materi trigonometri yang dapat memfasilitasi kemampuan pemahaman matematis siswa kelas XI SMA/MA. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning),* Vol. 6, No. 2, Hal. (215–224). (Juring *(Journal for Research in Mathematics Learning)* memiliki skor SINTA 4 pada tahun 2023 (data terakhir yang tersedia hingga pembaruan terbaru).

Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang Redaksi:

Friskawati Tooli, Nurfaika & Rusiyah. (2024). Pengembangan bahan ajar menggunakan Web linktree materi Dinamika kependudukan di SMA Negeri I Biluhu. *Jurnal Swarnabhumi*. Vol. 9, No. 1, Hal (38-46).

Sukiman. (2012). *Pengembangan media pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Rahmawati, D. (2023). Kajian jenis media pembelajaran dan kriteria

pemilihannya. *Jurnal Pendidikan Inovatif, 10*(1), 30–38.

Hapsari, E. D. (2019). Penerapan Membaca Permulaan untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. Aksara : *Jurnal Bahasa Dan Sastra, 20(1), 10–24.* https://doi.org/10.23960/aksara/v20i1.pp10-24 . (Jurnal Bahasa dan Sastra (ISSN: 0854-3283), yang diterbitkan oleh Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta, memiliki skor SINTA 3)

Hamalik. Oemar. 1992. *Psikoligi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

Husna, M., Amelia, F., & Azhari, M. (2023). *DALAM PENGEMBANGAN KADERISASI*. 6(3), 1110–1119.

Ramadhan, M. F., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, *6*(2), 10967–10975. https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885