

PAPAN FLANEL BERBASIS CERITA ISLAMI SEBAGAI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DI MADRASAH IBTIDAIYAH

Maryam Faizah, Putri Nur Faizah, Khulsum Ulfa
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
maryam_faizah@pgmi.uin-malang.ac.id, putrinurf66@gmail.com,
uululfa97@gmail.com

ABSTRAK

Pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah, siswa dibentuk menjadi lulusan yang berkarakter islami sehingga perlu dikembangkan media pembelajaran melalui cerita islami. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media papan flanel berbasis cerita islami sebagai media yang praktis dan menarik. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan menerapkan model ADDIE. Selanjutnya, melibatkan lima langkah: Menganalisis, Merancang, Mengembangkan, Mengimplementasikan, dan Mengevaluasi. Subjek penelitian ini menemukan 19 siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum. Instrumen yang digunakan adalah observasi, wawancara, kuesioner, dan tes. Hasil validasi mendapatkan skor 90 dari validator ahli materi; 90 validator adalah ahli desain media; dan 96 validator pembelajaran. Nilai yang diperoleh termasuk dalam kriteria sangat valid, sehingga media yang dikembangkan dapat diimplementasikan pada subjek penelitian. Hasil analisis tanggapan siswa terhadap daya tarik media mendapatkan nilai rata-rata 87,3. Berdasarkan data yang diperoleh, hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan Papan Flanel sebagai media yang menarik.

Kata kunci: cerita islami, media pembelajaran, papan flanel.

PENDAHULUAN

Salah satu pembelajaran yang diberikan sejak SD/MI adalah pembelajaran Bahasa Indonesia (Syihabudin & Ratnasari, 2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia diberikan dengan berbagai tujuan, salah satunya adalah agar siswa dapat berkomunikasi dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar (Ali, 2020). Keterampilan bahasa mencakup empat komponen, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Rizal, 2019).

Salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan berbicara. Keterampilan berbicara merupakan kemampuan atau kecakapan seseorang dalam mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata yang memiliki makna untuk menyampaikan ide, pikiran dan gagasan (M. Faizah et al., 2020). Keterampilan ini sangat berguna bagi siswa, mengingat saat ini masih banyak siswa yang belum berani berbicara untuk menyampaikan pendapat atau belum berani bercerita di depan kelas (Ramadi, 2013). Hal tersebut yang melatarbelakangi diadakannya penelitian ini.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu keterampilan bahasa Indonesia yang penting dimiliki peserta didik. Menurut Tarigan, berbicara merupakan kemampuan mengungkapkan bunyi pelafalan atau kata untuk mengekspresikan, menyatakan dan

menyampaikan ide, pikiran, dan perasaan (Tarigan, 2008). Keterampilan berbicara dapat membantu peserta didik lebih lancar ketika berbicara ataupun bercerita di depan kelas.

Peneliti menemukan fakta bahwa kemampuan siswa dalam aspek berbicara pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Fakta ini diambil melalui kegiatan observasi dan wawancara guru kelas IV MI Roudlotul Ulum Kecamatan Pagak Kabupaten Malang. Rendahnya kemampuan siswa tersebut dapat dilihat dari komunikasi yang masih sangat minim antar siswa. Siswa terlihat kurang aktif saat pembelajaran berlangsung. Mereka terlihat hanya diam dan masih banyak yang merasa malu untuk bercerita di depan kelas. Hal tersebut disebabkan oleh kurang variasi media yang digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan hanya sebatas buku dan LKS saja.

Media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk membantu proses pembelajaran yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan (Nurrita, 2018). Media pembelajaran dapat digunakan pendidik untuk menyampaikan pesan kepada siswa agar lebih memahami suatu materi (Abdullah, 2017). Tersedianya bahan ajar yang representatif (tepat) dan berkualitas dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dan meningkatkan interaksi dalam pembelajaran (Prastowo, 2016).

Media papan flanel artinya media berbentuk papan yang dilapisi dengan kain flannel (Rahmalia & Suryana, 2021). Salah satu pendapat mengatakan bahwa papan flanel adalah salah satu media grafis yang efektif untuk menyampaikan informasi kepada sasaran tertentu (Hasan, 2021). Dalam pengembangan media yang dikembangkan, media papan flanel berfungsi untuk menyampaikan ide atau gagasan dengan bercerita menggunakan media yang ditempel pada papan. Media papan flanel juga memiliki manfaat yaitu dapat membantu pendidik dalam menyampaikan pembelajaran dan menciptakan kelas yang kondusif.

Pada tingkat SD, sastra anak terbagi ke dalam kelas rendah dan kelas tinggi. Pada kelas tinggi, peserta didik memiliki karya sastra yang jenisnya cerita fiksi. Cerita fiksi yang disajikan pada tingkat sekolah dasar mencakup kehidupan sehari-hari sesuai dengan kejiwaan anak (Mascita, 2021). Contoh cerita fiksi pada tingkat sekolah dasar kelas tinggi adalah cerpen, dongeng, legenda, dan lain sebagainya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), cerita adalah tuturan yang membentangkan bagaimana terjadinya sesuatu (Tim Penyusun, 2008). Menurut Said Mursy, cerita adalah pemaparan pengetahuan kepada anak kecil dengan gaya bahasa yang

sederhana dan mudah dipahami (Tanfidiyah & Utama, 2019). Sedangkan Islami, menurut KBBI adalah bersifat keislaman (Tim Penyusun, 2008). Menurut Amin (Amin & AR, 2019), cerita Islami adalah salah satu jenis cerita yang mengandung nilai moral dan keteladanan bagi anak. Nilai moral ini akan memengaruhi psikologis anak sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh anak yang kemudian akan dapat tertanamkan pada diri anak.

Dapat disimpulkan bahwa cerita islami adalah cerita yang didalamnya terdapat nilai-nilai keislaman yang dapat memunculkan karakter keagamaan serta dikaitkan dengan Al-Quran dan hadis dengan penyampaian secara sederhana dan ringan sesuai dengan karakter pendengarnya. Cerita Islami mengambil cukup banyak pesan moral berlandaskan nilai-nilai Islam sehingga diharapkan anak dapat mengamalkan nilai-nilai Islam yang mereka dengar melalui cerita Islami tersebut.

Dalam pengembangannya, pengembang memperhatikan faktor karakteristik dan kebutuhan siswa kelas IV di MI Roudlotul Ulum. Media pembelajaran yang dapat menjadi solusi sebagai media keterampilan berbicara siswa di MI Roudlotul Ulum adalah media papan flanel berbasis cerita islami. Keterampilan berbicara dapat dilatih melalui kegiatan bercerita. Bercerita dapat berarti menyampaikan ide atau gagasan melalui bahasa lisan. Bercerita bertujuan untuk menyampaikan pesan atau hanya menyampaikan cerita untuk didengarkan (Khairunnisa & Aryanti, 2018).

Rahayu dan Paksi melakukan penelitian berjudul “*Pengembangan Media Papan Flanel Berputar untuk Membantu Guru Memahami Materi Dampak Globalisasi Terhadap Siswa SD*”. Hasil penelitian menunjukkan media sangat layak digunakan dalam proses serta mendapatkan kevalidan dari hasil validator. Selain itu, media membantu guru dalam memahami materi kepada siswa (Rahayu & Paksi, 2018).

Disamping itu, Setiawan dkk melakukan penelitian dengan judul “*Pengembangan Media Belajar Model-Model Boneka dari Bahan Kain Flanel Berdasarkan Tema Kegiatan untuk Pembelajaran Anak Usia Dini*”. Dalam penelitian menunjukkan bahwa produk media yang dikembangkan mudah digunakan siswa dan memiliki tingkat daya tarik yang tinggi (Kustiawan et al., 2020).

Dari hasil beberapa penelitian, pengembang akan mengembangkan media papan flannel. Media dikembangkan berdasarkan cerita Islami yang diharapkan mampu membentuk karakter keislaman siswa dengan kuat. Selain itu media ini juga dilengkapi komponen-komponen seperti boneka tokoh, panduan penggunaan dan poster.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian RnD dengan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (“Instructional Design,” 2020). Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum yang berjumlah 19 siswa. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, serta dokumentasi selama proses pengembangan dan pembelajaran. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif serta analisis data kuantitatif. Analisis data kualitatif diperoleh dari proses wawancara serta saran validator. Analisis data kuantitatif meliputi analisis hasil validasi serta analisis respon siswa terhadap kemenarikan produk (Dewanti et al., 2018).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah papan flanel berbasis cerita Islami. Media papan flanel berbasis cerita Islami ini dikembangkan dengan menggunakan metode *R&D* dengan model ADDIE.

Tahap Analisis

Tahap analisis merupakan tahap awal sebelum merancang media papan flanel. Pada tahap ini dilakukan analisis kinerja, analisis siswa, analisis materi, dan analisis tujuan pembelajaran. Kegiatan analisis dilakukan dengan cara wawancara dan observasi dengan tujuan mengetahui kondisi dan kebutuhan siswa (Cahyadi, 2019).

1. Analisis Kinerja

Kegiatan analisis kinerja ditujukan untuk mengangkat permasalahan yang dihadapi pendidik serta siswa dalam pembelajaran (S. N. Faizah, 2021). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di MI Roudlotul Ulum disimpulkan beberapa permasalahan antara lain: (1) siswa membutuhkan sumber belajar lain untuk memahami materi selama pembelajaran; (2) ketersediaan media penunjang masih terbatas, (3) guru hanya menggunakan LKS dalam proses pembelajaran; (4) kurangnya kreatifitas dan keterbatasan guru dalam mengembangkan media; (5) kurangnya kemampuan keterampilan dan kecakapan berbicara siswa.

2. Analisis Siswa

Analisis siswa meliputi pengetahuan awal, minat dan bakat secara umum, gaya belajar, keterampilan berbahasa, serta sikap (Lubis, 2018). 19 Siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum berusia antara 8 hingga 9 tahun dan termasuk dalam fase pengembangan

operasional yang konkrit. Pada fase perkembangan ini anak belum dapat berpikir abstrak dan anak memiliki kemampuan berpikir logis melalui benda-benda konkrit.

3. Analisis Bahan

Analisis materi difokuskan pada pembelajaran tematik mata pelajaran bahasa Indonesia tentang Profesi. Ada beberapa profesi yang dikembangkan yaitu: guru, dokter, petani, insinyur, polisi, dan nelayan. Bahan yang digunakan adalah papan triplek dan boneka yang terbuat dari kain flannel. Di samping itu, terdapat buku panduan yang digunakan untuk memandu dalam menggunakan media papan flannel.

4. Analisis Tujuan Pembelajaran

Analisis tujuan pembelajaran merupakan langkah yang diperlukan untuk mengetahui kemampuan atau kompetensi yang perlu dimiliki oleh siswa. Hal ini dimaksudkan agar produk yang dibuat tetap mengacu pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa setelah menggunakan produk pengembangan dalam pembelajaran baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Berdasarkan analisis masalah yang telah diuraikan, maka diperlukan suatu media yang mampu meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui cerita Islami.

Dari permasalahan tersebut, solusi yang diambil peneliti adalah pengembangan media papan flanel berbasis cerita Islami sebagai media pembelajaran untuk melatih kemampuan berbicara siswa dan mengajarkan siswa tentang nilai-nilai keislaman melalui cerita Islami

Tahap Desain

Dalam tahap ini pengembang merancang produk dengan menyesuaikan hasil dari analisis kebutuhan dan identifikasi masalah. Selanjutnya, peneliti melakukan dua tahapan, yaitu menyusun materi cerita dan merancang model produk pengembangan. Peneliti memilih cerita bertema berbagai pekerjaan berlandaskan nilai-nilai islami sesuai kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya peneliti merancang dan menentukan model produk media seperti bahan, bentuk, ukuran, desain, warna, dan cara penggunaan produk.

Tahap Pengembangan

Dalam tahap ini pengembang membuat dan menyusun semua komponen media menjadi satu media yang utuh. Pada tahap ini juga dilakukan validasi untuk menilai kevalidan media sebelum diterapkan pada pembelajaran. Pada tahap selanjutnya yaitu tahap pengembangan, peneliti membuat media sesuai desain yang sudah direncanakan

pada tahap desain. Selama proses pengembangan juga dilakukan validasi oleh ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran. Dalam proses validasi media papan flanel berbasis cerita Islami sudah dinilai valid dengan perolehan nilai 90 dari validator materi, nilai 90 dari validator desain media serta 96 dari validator pembelajaran.

Berikut dipaparkan data hasil validasi oleh validator ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran:

1. Validasi Ahli Materi

Tabel 1.
Hasil Validasi Materi

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Kesesuaian materi dengan kurikulum	4	5	80	Valid
2	Kesesuaian materi pada media dengan KI dan KD	5	5	100	Sangat Valid
3	Kesesuaian konten media (boneka tokoh) dengan materi pembelajaran	4	5	80	Valid
4	Materi yang disajikan sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid
5	Materi disajikan secara runtut	4	5	80	Valid
6	Materi yang disajikan melalui media mudah dipahami oleh pengguna (terutama siswa)	5	5	100	Sangat Valid
7	Materi yang disajikan melalui media dapat menarik minat belajar siswa	5	5	100	Sangat Valid
8	Materi yang disajikan menggunakan bahasa yang baik dan benar	4	5	80	Valid
9	Media pembelajaran papan flanel dapat membantu siswa melatih keterampilan berbicara materi cerita pendek	5	5	100	Sangat Valid
10	Media papan flanel merupakan sebuah inovasi media pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Indonesia materi cerita pendek	5	5	100	Sangat Valid
Nilai Akhir (P)		45	50	90	Sangat Valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi ahli materi diperoleh nilai 90 dengan kriteria sangat valid. Maka materi yang digunakan pada media papan flanel berbasis cerita Islami valid dan dapat diimplementasikan.

2. Validasi Ahli Desain Media

Tabel 2.
Hasil Validasi Desain Media

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Ketepatan tata letak komponen media	5	5	100	Sangat Valid
2	Ketepatan pemilihan ukuran media	4	5	80	Valid
3	Pemilihan warna sesuai dengan karakteristik materi dan siswa	5	5	100	Sangat Valid
4	Pemilihan background sesuai dengan karakteristik materi dan siswa	5	5	100	Sangat Valid
5	Boneka tokoh sesuai dengan materi	5	5	100	Sangat Valid
6	Desain pengembangan media sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid
7	Media mudah dipahami oleh pendidik dan siswa	4	5	80	Valid
8	Media yang dikembangkan merupakan inovasi baru media pembelajaran keterampilan berbicara siswa	4	5	80	Valid
9	Media tidak berbahaya bagi siswa	4	5	80	Valid
10	Kemudahan penggunaan media pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid
Nilai Akhir (P)		45	50	90	Sangat Valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi desain media memperoleh nilai 90 dengan kriteria sangat valid. Maka desain media papan flanel berbasis cerita Islami tidak memerlukan revisi dan dapat diimplementasikan.

3. Validasi Ahli Pembelajaran

Tabel 3.
Hasil Validasi Pembelajaran

No	Pertanyaan	Skor	Skor Maks.	Nilai	Tingkat Kevalidan
1	Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	5	80	Valid
2	Media pembelajaran dan petunjuk penggunaannya mudah dipahami	5	5	100	Sangat Valid
3	Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa	5	5	100	Sangat Valid
4	Media pembelajaran dapat membantu siswa berlatih keterampilan berbicara	5	5	100	Sangat Valid

5	Media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa	4	5	80	Valid
6	Media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan pembelajaran keterampilan berbicara	5	5	100	Sangat Valid
7	Instruksi yang digunakan pada media mudah dipahami pengguna	5	5	100	Sangat Valid
8	Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri	5	5	100	Sangat Valid
9	Media dapat digunakan dalam pembelajaran secara individu maupun kelompok	5	5	100	Sangat Valid
10	Media pembelajaran dapat menambah variasi cara pendidik dalam mengajarkan keterampilan berbicara	5	5	100	Sangat Valid
Nilai akhir (P)		48	50	96	Sangat Valid

Berdasarkan hasil rekapitulasi validasi pembelajaran diperoleh nilai sebesar 96 dengan kriteria sangat valid. Maka media papan flanel berbasis cerita Islami dapat diimplementasikan dalam pembelajaran

Tahap Implementasi

Dalam tahap ini pengembang mengimplementasikan/mempraktekkan media Papan Flanel berbasis Cerita Islami kepada siswa kelas IV MI Roudlotul Ulum.



Gambar 1.
Siswa bercerita

Sebelum media dikenalkan, dari gambar 1 menggambarkan bahwa salah satu siswa tampak masih terlihat malu-malu dan bingung untuk menceritakan salah satu profesi. Beberapa juga saling dorong mendorong agar temannya mau maju ke depan. Tampak dari gambar 2, siswa mau maju ke depan kelas dengan mengajak temannya. Akhirnya mereka berdua bercerita secara bergantian.



Gambar 2.

Pengembang memberikan motivasi dan petunjuk penggunaan media

Tahap selanjutnya, media papan flanel dikenalkan dan siswa diberikan contoh penggunaannya. Di dalam box papan flanel sudah tersedia buku panduan dalam penggunaan media. Sehingga, media bisa digunakan kapan saja dan oleh siapa saja. Pengembang memberikan contoh dalam menceritakan salah satu profesi. Dalam prakteknya, pengembang memberikan sentuhan cerita Islami. Setelah itu, siswa diminta maju ke depan satu per satu untuk bercerita di depan kelas sesuai dengan pengambilan boneka profesinya.



Gambar 3.

Pengembang memberikan cerita berbasis Islami pada profesi guru

Berdasarkan hasil observasi, siswa menjadi lebih aktif ketika pembelajaran dan terlihat lebih bersemangat setelah adanya media papan flanel.



Gambar 4.

Salah satu siswa menceritakan profesi

Kegiatan di akhiri dengan pembagian hadiah, foto bersama siswa, praktikan pengembang dan guru kelas serta pemberian media pembelajaran kepada pihak sekolah.



Gambar 5.

Pembagian hadiah



Gambar 6.

Foto bersama siswa, pengembang dan Guru Kelas IV

Tahap Evaluasi

Tahap ini dilakukan pengembangan dengan mengevaluasi selama proses pembelajaran (Widyastuti, 2019). Pada tahap juga dilakukan analisis hasil validasi serta analisis respon siswa terhadap kemenarikan produk. Tingkat kemenarikan produk diperoleh melalui angket respon siswa yang diberikan setelah penerapan produk. Angket

tersebut menggunakan skala likert berkisar 1-5. Angket berisi 7 butir soal. Berikut adalah tabel hasil data respon siswa terhadap kemenarikan produk:

Tabel 4.
Respon Siswa Terhadap Kemenarikan Produk

No	Pertanyaan	Persentase Skor	Kriteria
1	Media papan flanel berbasis cerita islami menambah semangat belajar	89%	Sangat Positif
2	Tampilan media papan flanel berbasis cerita islami menarik minat belajar	80%	Sangat Positif
3	Media papan flanel berbasis cerita islami membantu siswa dalam melatih keterampilan berbicara Bahasa Indonesia	86%	Sangat Positif
4	Media papan flanel berbasis cerita islami mudah dipahami oleh siswa	92%	Sangat Positif
5	Media papan flanel berbasis cerita islami mudah digunakan oleh siswa	84%	Sangat Positif
6	Media papan flanel berbasis cerita islami membantu siswa dalam menggambarkan cerita yang dibuat oleh siswa	91%	Sangat Positif
7	Suasana belajar lebih menyenangkan karena adanya media papan flanel berbasis cerita islami	87%	Sangat Positif
Rata-rata		87%	Sangat Positif

Berdasarkan hasil rekapitulasi pada tabel di atas, nilai rata-rata kemenarikan media papan flanel berbasis cerita Islami mencapai 87% termasuk dalam kategori sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media papan flanel berbasis cerita Islami dinilai sangat menarik bagi siswa

SIMPULAN

Media papan flanel berbasis cerita Islami dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui lima tahapan yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada tahap analisis dilakukan identifikasi masalah, analisis kebutuhan serta karakteristik siswa. Selanjutnya masuk tahap desain dengan merancang media sesuai kebutuhan. Tahap pengembangan dengan membuat, menyusun media papan flanel berbasis cerita Islami secara utuh serta dilakukan proses validasi yang memperoleh nilai 90 dari validator materi, nilai 90 dari validator desain media serta nilai 96 dari validator pembelajaran. Selanjutnya masuk tahap implementasi

dengan menerapkan media papan flanel berbasis cerita Islami pada subjek penelitian. Tahap terakhir yaitu tahap evaluasi dilakukan selama proses pengembangan serta melakukan analisis data-data dari hasil validasi dan kemenarikan produk. Media papan flanel berbasis cerita Islami memperoleh nilai rata-rata 87% dari hasil analisis respon siswa terhadap kemenarikan produk. Sehingga dapat disimpulkan bahwa mediapapan flanel berbasis cerita Islami termasuk media yang sangat menarik bagi siswa

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Indonesia atas dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan penelitian ini.

REFERENSI

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44.
- Amin, S., & AR, I. A. A. (2019). Penerapan Cerita Islami Dalam Meningkatkan Penalaran Moral Pada Anak. *Jurnal Psikodidaktika*, 4(2).
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Dewanti, H., Toenlloe, A. J. E., & Soepriyanto, Y. (2018). Pengembangan Media Pop-Up Book Untuk Pembelajaran Lingkungan Tempat Tinggalku Kelas Iv Sdn 1 Pakunden Kabupaten Ponorogo. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(3), 221–228.
- Faizah, M., Mahbudin, A. N. G., & Rofiki, I. (2020). The Effect of Scrapbook Media on Students' Skills Speaking/Pengaruh Media Scrapbook terhadap Keterampilan Berbicara Siswa. *Al-Mudarris: Journal Of Education*, 3(2), 105–117.
- Faizah, S. N. (2021). Developing Electronic Student-Based Problem Worksheet For Primary School Student. *Al-Bidayah: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 13(2), 405–420.
- Hasan, M. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Instructional Design. (2020). In *Encyclopedia of Creativity, Invention, Innovation and Entrepreneurship*. https://doi.org/10.1007/978-3-319-15347-6_300893
- Khairunnisa, K., & Aryanti, D. (2018). Penerapan Media Boneka Tangan dalam Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IIIB MI At-Thayyibah. *Journal of Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 8(2), 108. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v8i2.2366>
- Kustiawan, U., Astuti, W., & Tirtaningsih, M. T. (2020). Pengembangan Media Belajar

- Model-Model Boneka dari Bahan Kain Flanel Berdasarkan Tema Kegiatan untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Edcomtech*, 5(2), 137–144. <https://doi.org/10.17977/um039v5i22020p137>
- Lubis, R. R. (2018). Identifikasi Perilaku Dan Karakteristik Awal Peserta Didik (Konsep dan Pola Penerapan Dalam Desain Instruksional). *Hikmah*, 15(1), 28–34.
- Mascita, D. E. (2021). *Mendesain Bahan Ajar Cetak Dan Digital*. Media Sains Indonesia.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Prastowo, A. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Tematik: Tinjauan Teoretis dan Praktik, edisi ke 2. *Jakarta: Kencana*, 100–110.
- Rahayu, P., & Paksi, H. P. (2018). Pengembangan Media Papan Flanel Berputar untuk Membantu Guru Memahami Materi Dampak Globalisasi terhadap Siswa SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Rahmalia, D., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Media Papan Flanel untuk Meningkatkan Kecerdasan Logika Matematika pada Anak. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 605–618.
- Ramadi, R. (2013). Meningkatkan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(2).
- Rizal, M. S. (2019). Peningkatan Kemampuan Memhaca Permulaan Dengan Menggunakan Metode Struktural Analitik Sintetik (Sas) Terhadap Siswa Kelas I Sdn 81 Pekanbaru. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 253–258. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.462>
- Syihabudin, S. A., & Ratnasari, T. (2020). Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Efektif Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal BELAINDIKA (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)*, 2(1), 21–31.
- Tanfidiyah, N., & Utama, F. (2019). Mengembangkan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini Melalui Metode Cerita. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(3), 9–18.
- Tarigan, G. H. (2008). *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Angkasa.
- Tim Penyusun, K. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia. *Balai Pustaka: Jakarta*.
- Widyastuti, E. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1), 12052.

