



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
BERBENTUK *LAPBOOK* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH**

Laila Putri Anggraeni¹, Lia Nur Atiqoh Bela Dina², Bagus Cahyanto³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: 122201013001@unisma.ac.id, lia.nur@unisma.ac.id,

baguscahyanto@unisma.ac.id

Abstrak

This study aimed to develop a lapbook-based Pancasila Education learning media, determine its validity, and analyze its effectiveness in improving the learning outcomes of Grade III students at MI Nurul Ulum Arjosari. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects included a material expert, a media expert, a classroom teacher, and 51 Grade III students of MI Nurul Ulum Arjosari. Data were collected through observations, interviews, questionnaires, and pretests and posttests. The results showed that the lapbook learning media obtained a material expert validation score of 83%, a media expert validation score of 89%, and a teacher assessment score of 90%, with an average feasibility score of 87%, indicating that the media was highly feasible for use. The effectiveness test results revealed an improvement in students' learning outcomes, with the average pretest score increasing from 61.2 to 71.3 on the posttest. Furthermore, the t-test result showed that the calculated t value (9.407) was greater than the t table value (2.160), indicating that the lapbook learning media was effective in improving the Pancasila Education learning outcomes of Grade III students at MI Nurul Ulum Arjosari. Therefore, the lapbook learning media is feasible and effective for use in Pancasila Education learning at the elementary school level.

Keywords: learning media, lapbook, learning outcomes, Pancasila education.

A. Pendahuluan

Pendidikan dasar memegang peran krusial dalam membentuk landasan pengetahuan, keterampilan, serta sikap moral siswa yang diperlukan untuk meraih kesuksesan di masa depan. Sesuai dengan amanat Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pembelajaran di sekolah dasar tidak hanya berorientasi pada aspek kognitif, melainkan juga berfokus pada pembentukan karakter warga negara yang demokratis, bertanggung jawab, dan berakhlak mulia. Sejalan dengan perkembangan abad 21, pembelajaran Pendidikan Pancasila dituntut untuk terus meningkatkan kualitas guna mengoptimalkan pembentukan kualitas karakter peserta didik menuju generasi emas. Salah satu faktor yang mempengaruhi peningkatan kualitas

pendidikan adalah penerapan media pembelajaran yang menarik, interaktif, serta kontekstual dalam pelaksanaan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Penggunaan media yang tepat mampu membantu guru menyampaikan materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan perhatian, motivasi belajar, keaktifan, serta hasil belajar peserta didik karena pembelajaran berlangsung lebih interaktif dan menyenangkan (Syamsiani, 2022).

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik dapat meningkatkan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran, membantu memperjelas konsep yang bersifat abstrak, serta mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menciptakan pembelajaran yang efektif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal (Wardani, 2024)

Penggunaan media pembelajaran sangat penting pada jenjang sekolah dasar karena karakteristik kognitif anak usia 6–9 tahun (kelas rendah) yang masih berada pada fase operasional konkret dan membutuhkan visualisasi nyata (Muryanti, 2022). Ketika siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran bukan sekadar mendengar penjelasan verbal, tingkat pemahaman mereka terhadap materi pelajaran akan jauh lebih mendalam. Media pembelajaran berfungsi merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih bermakna (Syamsiani, 2022).

Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan media pembelajaran yang menarik menjadi semakin penting karena sebagian besar materi berkaitan dengan nilai, sikap, dan karakter yang sering kali bersifat abstrak. Peserta didik sekolah dasar memerlukan bantuan media yang mampu menghubungkan konsep-konsep tersebut dengan situasi nyata sehingga nilai-nilai Pancasila lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, guru perlu menghadirkan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur visual, aktivitas, dan pengalaman belajar secara langsung agar pembelajaran menjadi lebih bermakna (Mukarromah, 2022).

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar, keaktifan peserta didik, serta hasil belajar pada berbagai mata pelajaran di sekolah dasar (Dewi, 2023). Penelitian mengenai media lapbook juga menunjukkan bahwa media tersebut memberikan kesempatan kepada

peserta didik untuk belajar melalui aktivitas membuka lipatan, mengamati gambar, membaca informasi, serta melakukan eksplorasi secara mandiri sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Namun, kondisi ideal tersebut kontras dengan realitas lapangan di MI Nurul Ulum Arjosari. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III, penyampaian materi Pendidikan Pancasila, khususnya pada bab "Ayo Mengenal Pancasila", masih didominasi oleh metode ceramah satu arah dan penggunaan buku teks informatif tanpa bantuan media interaktif yang memadai membuat peserta didik kurang termotivasi dalam proses pembelajaran (Dina et al., 2025). Konsep-konsep nilai Pancasila yang bersifat abstrak membuat siswa kesulitan memahami definisi, makna sila dan penerapannya dalam kehidupan nyata. Akibat dari keterbatasan sumber belajar ini, keterlibatan serta antusiasme siswa selama pembelajaran menjadi rendah (Cahyanto et al., 2024), yang berpengaruh pada hasil belajar yang belum optimal.

Kesenjangan ini diperkuat oleh data analisis kebutuhan yang disebarkan kepada 51 siswa kelas III MI Nurul Ulum Arjosari. Sebanyak 43,40% siswa menyatakan materi "Ayo Mengenal Pancasila" sulit dipahami, dan 5,66% siswa sering merasa bosan. Di sisi lain, kecenderungan belajar siswa menunjukkan keinginan yang tinggi terhadap media pembelajaran, di mana 45,28% siswa menyukai media yang dapat dibuka-tutup/dilipat, dan 56,60% siswa merasa terbantu apabila materi disajikan dalam bentuk potongan kecil seperti buku saku atau kantong informasi (*pocket/flip*).

Solusi inovatif yang relevan untuk menjembatani persoalan ini adalah pengembangan media *lapbook*. *Lapbook* merupakan media pembelajaran berbentuk buku lipat kreatif berbahan dasar map atau kertas tebal yang mengombinasikan teks, gambar berwarna, diagram, flip card, serta kantong interaktif yang dapat dimanipulasi langsung oleh siswa. Beberapa riset terdahulu menunjukkan efektivitas penggunaan media ini, yang menegaskan bahwa visualisasi berlapis pada *lapbook* mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Makkiah, 2025). penelitian lain juga menambahkan bahwa *lapbook* sangat adaptif dengan kecerdasan visual-spasial anak-anak karena memberikan pengalaman motorik langsung lewat aktivitas memotong, menempel, dan membuka lipatan informasi (Dewi, 2023).

Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan bahwa media *lapbook* efektif digunakan dalam proses pembelajaran, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran lain maupun jenjang pendidikan yang berbeda. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media *lapbook* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi "Ayo Mengenal Pancasila" kelas III sekolah dasar masih relatif terbatas. Selain itu, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan karakteristik Kurikulum Merdeka dengan media *lapbook* sebagai upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan media pembelajaran *lapbook*

yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas III MI Nurul Ulum Arjosari sekaligus menguji tingkat kevalidan dan efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar (Makkiah, 2025).

Atas dasar argumentasi tersebut, penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbentuk *lapbook*, menguji tingkat kevalidan produk oleh para ahli, serta menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III MI Nurul Ulum Arjosari.

B. Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) (Sugiyono, 2019). Model pengembangan yang diterapkan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Fitriyah, 2021). Tahapan penelitian model ADDIE digambarkan pada gambar 1.



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Sumber: repository.upi.edu

Tahap Analisis (*Analysis*): Meliputi analisis kebutuhan melalui angket kepada 51 siswa dan wawancara semi-terstruktur dengan guru kelas III guna mengidentifikasi kendala belajar serta karakteristik media yang diharapkan. Tahap Desain (*Design*): Melakukan perancangan konsep media *lapbook* dengan judul "Pasilaku" (Pancasila Rangkumanku) dengan bantuan aplikasi Canva. Struktur desain mencakup Capaian Pembelajaran (CP), Tujuan Pembelajaran (TP), pengenalan lambang negara, simbol beserta makna sila, dan visualisasi tokoh perumus Pancasila. Tahap Pengembangan (*Development*): Merealisasikan desain menjadi produk fisik menggunakan kertas buffalo dan HVS berwarna. Produk yang dihasilkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media menggunakan instrumen angket skala Likert untuk menguji kelayakannya sebelum diujicobakan. Tahap Implementasi (*Implementation*): Melakukan uji coba produk skala

luas pada subjek sesungguhnya, yaitu 51 siswa kelas III MI Nurul Ulum Arjosari semester II. Implementasi dilakukan sebanyak empat kali pertemuan, yang diawali dengan pemberian *pretest* dan diakhiri dengan *posttest*. Tahap Evaluasi (*Evaluation*): Menganalisis data hasil angket kepuasan respon siswa, respon guru, serta menghitung signifikansi peningkatan hasil belajar kognitif siswa.

Jenis data yang dikumpulkan meliputi data kualitatif (berupa masukan, kritik, dan saran dari para validator) serta data kuantitatif (skor angket kelayakan dan nilai tes siswa). Teknik analisis data kuantitatif kelayakan dikonversi ke dalam bentuk persentase menggunakan kriteria kelayakan produk menurut Juliana (2023), dengan batas kevalidan minimal mencapai skor 81%. Sementara itu, uji efektivitas hasil belajar dianalisis melalui uji perbedaan rata-rata menggunakan uji-t berpasangan (*Paired Sample t-Test*) berbantuan Microsoft Excel 2019 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ (Juliana, 2023).

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar wawancara, angket analisis kebutuhan, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respon guru, angket respon peserta didik, serta soal *pretest* dan *posttest*. Seluruh instrumen disusun berdasarkan indikator yang telah disesuaikan dengan tujuan penelitian dan divalidasi sebelum digunakan pada tahap implementasi. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media, sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan uji-t berpasangan (*Paired Sample t-Test*) untuk mengetahui perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media lapbook (Muryanti, 2022).

C. Hasil dan Pembahasan

Hasil pembahasan mencakup hasil pengembangan media pembelajaran Lapbook untuk meningkatkan hasil belajar yang sesuai dengan perumusan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Proses Pengembangan Media Lapbook "Pasilaku"

Pengembangan media *lapbook* ini berhasil memvisualisasikan materi Pendidikan Pancasila yang semula bersifat abstrak menjadi pembelajaran dengan contoh konkret yang sistematis. Produk fisik dirancang dengan *cover* menarik dengan judul "Pasilaku" (Pancasila Rangkumanku). Di bagian dalam, terdapat ruang-ruang interaktif seperti kartu lipat (*flip card*). Berdasarkan masukan perbaikan dari dosen pembimbing dan validator ahli, pengembang melakukan revisi pada tata letak visual, ketajaman warna gambar tokoh perumus, serta penyederhanaan isi materi agar lebih ramah terhadap tingkat keterbacaan siswa kelas rendah (Alanur, 2022).



Gambar 2. Hasil Pengembangan Media Lapbook Berbasis Kontekstual

2. Analisis Kevalidan dan Kemenarikan Produk

Uji kelayakan produk diperoleh melalui lembar angket validasi yang dinilai oleh para ahli validasi dan guru pengampu. Rincian persentase capaian kevalidan dijabarkan sebagai berikut:

Validasi Ahli Materi: Memperoleh skor total 45 dari skor maksimal 55, menghasilkan persentase kelayakan sebesar 83% dengan kualifikasi Sangat Valid/Sangat Layak. Aspek kelayakan isi, akurasi konsep, keselarasan dengan Kurikulum Merdeka, dan stimulasi keingintahuan siswa dinilai sangat baik (Nuryanah, 2021).

Validasi Ahli Media: Memperoleh skor total 49 dari skor maksimal 55, menghasilkan persentase kelayakan sebesar 89% dengan kualifikasi Sangat Valid/Sangat Layak. Penilaian tinggi terletak pada aspek kemudahan operasional, ketepatan kombinasi warna, serta keamanan material fisik bagi siswa.

Penilaian Respon Guru: Memperoleh skor total 45 dari skor maksimal 50, menghasilkan persentase sebesar 90% dengan kualifikasi Sangat Valid. Guru menilai media ini efisien, praktis, dan mampu mengubah metode pembelajaran yang monoton.

Secara akumulatif, rata-rata skor kelayakan dari hasil validasi di atas mencapai 87%. Angka tersebut menunjukkan bahwa media *lapbook* yang dikembangkan berada pada taraf kualifikasi sangat valid dan layak tanpa perlu revisi lanjutan. Sementara itu, tingkat kemenarikan produk pada tahap evaluasi diperkuat oleh perolehan angket respon peserta didik yang mencatatkan skor kepuasan sebesar 87% dengan kategori Sangat Baik. Hal ini membuktikan bagian-bagian interaktif pada *lapbook* sukses menumbuhkan motivasi belajar dan mengurangi kebosanan siswa saat belajar Pendidikan Pancasila (Juliana, 2023).

Tabel 1. Hasil perolehan Analisis kevalidan dan kemenarikan produk

Validator	Hasil	Kriteria
Ahli materi	83%	Layak
Ahli media	89%	Sangat Layak

Respon Guru	90%	Sangat Layak
--------------------	------------	---------------------

3. Analisis Efektivitas Terhadap Hasil Belajar

Indikator efektivitas produk diukur secara empiris lewat perbandingan capaian nilai *pretest* (sebelum uji coba media) dan *posttest* (setelah uji coba media). Berdasarkan hasil pengujian pada 51 siswa kelas III, diperoleh data peningkatan capaian hasil belajar kognitif yang signifikan. Nilai rata-rata siswa saat *pretest* sebesar 61,2 naik menjadi 71,3 pada saat *posttest*. Dari perhitungan tersebut, diperoleh persentase peningkatan skor rata-rata kognitif siswa sebesar 16,52%. Guna membuktikan apakah peningkatan tersebut terbukti secara statistik, data dianalisis menggunakan *Paired Sample t-Test* pada Microsoft Excel 2019 dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$). Dengan jumlah sampel N adalah 51 siswa, maka diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,160. Hasil perhitungan statistik menunjukkan nilai $t_{\text{hitung}} = 9,407$.

Penelitian ini dilakukan dengan cara pengambilan keputusan yang didasarkan pada fakta dan penelitian, dikarenakan nilai $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$ $9,407 > 2,160$, maka Hipotesis H_0 ditolak dan Hipotesis Alternatif H_1 diterima. Artinya, terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar kognitif siswa yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah mengimplementasikan media pembelajaran *lapbook* (Ramadhan, 2023).

Keberhasilan peningkatan hasil belajar ini didorong oleh keunggulan struktural *lapbook* yang menyatukan visual dan motorik secara bersama (Bila, 2022). Materi abstrak dari dasar negara, lambang sila, dan keteladanan tokoh perumus Pancasila berhasil dipecah menjadi bagian-bagian informasi kecil yang saling bertautan, sehingga memudahkan proses menciptakan ingatan jangka panjang dalam proses pembelajaran anak. Temuan empiris ini sekaligus memperkuat penelitian Mukarromah (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, mengurangi kebosanan, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, serta Wardani (2024) yang menyatakan bahwa media manipulatif yang berpusat pada aktivitas mandiri siswa secara signifikan mampu merangsang pemahaman materi pembelajaran sekaligus menciptakan suasana kelas yang menyenangkan (Nabila, 2021).

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat ditarik tiga simpulan utama: 1) Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berbentuk *lapbook* bertajuk "Pasilaku" untuk kelas III MI Nurul Ulum Arjosari berhasil dirancang dan diproduksi menggunakan model ADDIE yang disesuaikan dengan kebutuhan visual-spasial siswa kelas rendah. 2) Media *lapbook* dinyatakan Sangat Layak dan valid digunakan dengan persentase penilaian dari ahli materi sebesar 83%, ahli media sebesar 89%, penilaian guru sebesar 90%, serta mendapat respon kepuasan siswa sebesar

87%. 3) Media *lapbook* terbukti Efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada materi "Ayo Mengetahui Pancasila". Hal ini ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 61,2 (*pretest*) menjadi 71,3 (*posttest*), serta hasil uji-t berpasangan yang menunjukkan nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ $9,407 > 2,160$.

Sebagai saran pemanfaatan, para guru sekolah dasar didorong untuk mengintegrasikan media *lapbook* dalam pembelajaran di kelas dengan tetap memberikan bimbingan berkala agar kondusivitas belajar mandiri siswa tetap terjaga dengan baik.

Daftar Rujukan

- Alanur, S. N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar PPKn Bermuatan Nilai Profil Pelajar Pancasila sebagai Penguatan Karakter Kewarganegaraan Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 107. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v12i2.15281>
- Bila, Y. S. (2022). Pengembangan Lapbook Berbasis Jigsaw untuk Meningkatkan Sikap Kesiapsiagaan Siswa Kelas VI SDN Garum 01. *Jurnal Pendidikan : Riset & Konseptual*, 7(1), 107–114. https://doi.org/http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.630
- Cahyanto, B., Luthfiah Srihayuningsih, N., Aulia Nikmah, S., & Habsia, A. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Lkpd Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Ibriez Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 9(2), 263–278. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v9i2.664>
- Dewi, M. (2023). Media Pembelajaran Lapbook : Peningkatan Kecerdasan Visual - Spasial Anak Usia Dini. *ABATA (Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini)*, 3(1), 61–75. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.32665/abata.v2i1.1462>
- Dina, L. N. A. B., Fuady, A., Maslachah, S. A., & Fathimah, I. F. N. (2025). BACAHEBAT: PENDAMPINGAN LITERASI DASAR BERBASIS SCAFFOLDING MULTILEVEL UNTUK SISWA di SD RAJAWALI KALIMANTAN SELATAN. *SEPAKAT Sesi Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 124–131. <https://doi.org/10.56371/sepakat.v5i2.538>
- Fitriyah, I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PREZI Dengan Model ADDIE pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Juliana. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Psikomotorik Pada Praktikum Pemisahan Kimia. *Jurnal Education and Development Institut*, 11(2), 273–279. <https://doi.org/10.37081/ed.v11i2.4608>
- Makkiah, A. H. (2025). Penerapan Media Lapbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar

- Materi Gotong Royong Pada Siswa. *Edutama : Jurnal Ilmiah Penelitian Tindakan Kelas*, 1(2), 372–378. <https://doi.org/10.69533>
- Mukarromah, A. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jser/>
- Muryanti, B. L. E. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Lapbook Dalam Mengenalkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*, 6(1), 29–41.
- Nabila, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(5), 3928–3939. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1475>
- Nuryanah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Webtoon untuk Menanamkan Sikap Toleransi Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(5), 3050–3060. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1244>
- Ramadhan, W. (2023). E-modul Pendidikan Pancasila Berbasis Canva Berbantuan Flip PDF Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JP2SD (Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar)*, 11(2), 178–195. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i2.27262>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (C. ALFABETA (ed.); 19th ed.). Alfabeta, Bandung.
- Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 2(3), 35–44.
- Wardani, N. W. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(1), 134–140.