

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF DENGAN PENDEKATAN
KONTEKSTUAL MATERI PELAJARAN TEMATIK MEMBACA PADA SISWA KELAS 1
SDN RANTAU KIWA SATU**

Muhammad Sirajul Huda, Agus Salim, Susanti Sufyadi
Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lambung Mangkurat
1610130110009@mhs.ulm.ac.id, agus.salim@ulm.ac.id,
susanti.sufyadi@ulm.ac.id

Abstract

This journal aims to describe the process of developing interactive multimedia with a contextual approach to thematic learning to improve reading skills in students in grade 1 SDN Rantau Kiwa 1. The type of research carried out is the type of research and development or Research and Development (R&D) with the Kemp development model that consists of several steps, namely problem identification, student analysis, task analysis, formulating indicators, content sequence, product development, instructional research, instrument evaluation and product validation. The results of media validation by two media experts showed a value of 3.96 and 3.875 with a percentage of 79% and 76.5%, it was concluded that this media was suitable for use in learning, while the results of the validation test of two material experts showed a value of 4.00 and 4.05 with a percentage of 80 % and 81%, it is concluded that this media is very suitable to be used to support the learning and reading skills of grade 1 students at SDN Rantau Kiwa 1.

Keywords: *Development, Interactive Multimedia, Contextual Model, Reading Skills*

Abstrak

Jurnal ini bertujuan untuk menguraikan proses pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan kontekstual pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan keterampilan membaca pada siswa di kelas 1 SDN Rantau Kiwa 1. Jenis penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan Model pengembangan Kemp yang terdiri dari beberapa langkah yaitu identifikasi masalah, analisis siswa, analisis tugas, merumuskan indikator, urutan isi, pengembangan produk, riset intruksional, evaluasi instrumen dan validasi produk. Hasil Validasi media oleh dua ahli media menunjukkan nilai 3,96 dan 3,875 dengan prosentase 79% dan 76,5%, maka disimpulkan bahwa media ini layak untuk digunakan pada pembelajaran, sementara hasil uji validasi dua ahli materi menunjukan nilai 4.00 dan 4.05 dengan prosentase 80% dan 81%, maka disimpulkan bahwa media ini sangat layak digunakan untuk menunjang pembelajaran dan keterampilan membaca siswa kelas 1 SDN Rantau Kiwa 1.

Kata kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Pendekatan Kontekstual, Keterampilan Membaca

Pendahuluan

Peran guru sebagai pengajar di dalam kelas sangat mempengaruhi proses pembelajaran bagi siswa (Wibowo & Farnisa, 2018: 182). Kelancaran interaksi komunikasi antara guru dan siswa sangat mempengaruhi keberhasilan guru dalam memberikan bahan ajar. Peran ini tentunya menjadi tantangan bagi guru jika dilihat dari situasi pembelajaran saat ini. Seperti dijelaskan dalam penelitian Mar'ah, Rusilowati, dan Sumarni (2020: 446) bahwa sejak diterapkannya program Belajar dari Rumah (BDR) selama pandemi Covid-19, interaksi antara guru dan siswa menjadi terbatas.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, peneliti mencoba melakukan observasi awal untuk mengetahui permasalahan pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru dengan guru yang mengajar di kelas 1 SDN Rantau Kiwa 1 yang bernama Ibu Maria Noor Zainah S.Pd pada tanggal 19 September 2019 menyatakan bahwa ada beberapa permasalahan yang diutarakan yaitu: pertama, karena adanya sistem zonasi yang dilakukan pemerintah, "kalau umurnya sudah mencapai 7 tahun siswa tetap di terima di sekolah dan saat penerimaan siswa ini tidak ada lagi tes membaca jadi salah satu factor penyebab siswa banyak yang tidak bisa membaca). Kedua, "masih banyak siswa kelas 1 yang kada tapi bisa membaca, mambidaakan huruf, kada tapi bisa dalam manulis huruf lawan huruf B di sambatnya huruf D", (masih banyak siswa kelas I yang tidak bisa membaca, membedakan huruf, masih kurang bisa dalam menulis huruf, dan ada juga siswa yang menyebutkan huruf B tapi di bilanganya D). Akibat ketidaktahuan siswa dalam membedakan huruf yaitu siswa lambat dalam menguasai keterampilan pembentukan kata menggunakan permulaan. Ketiga, Kurangnya perhatian dari orang tua dalam membimbing dan mengajarkan anak dalam membaca dan menulis, juga orang tua sepenuhnya menyerahkan anaknya kepada guru di sekolah untuk dibimbing dan dididik. Tanpa harus mengajari anak lagi membaca saat di rumah. Sehingga guru memberikan solusi dengan mengadakan les tambahan di luar jam pelajaran namun hal itu masih kurang efektif

dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa (Zein, M., & Utama, A. H., 2022).

Pada program Belajar Dari Rumah strategi yang paling umum dipergunakan adalah pembelajaran jarak jauh secara online, kendala dalam pelaksanaan strategi pembelajaran tersebut salah satunya adalah kurangnya interaksi antara guru dan peserta didik, karena hanya dihubungkan melalui media elektronik saja tanpa adanya pertemuan tatap muka secara langsung. Untuk kebutuhan pembelajaran dalam kondisi seperti ini, guru memerlukan dukungan sumber daya agar interaksi dengan siswa tetap terjalin dengan baik saat penyampaian materi. Salah satu hal yang sangat diperlukan guru saat ini adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat untuk mengkomunikasikan pesan pembelajaran (Sukmawati, 2021: 27). Media pembelajaran sangat penting untuk menunjang proses pembelajaran. Penerimaan materi yang diajarkan guru di kalangan siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan guru.

Media Pembelajaran Interaktif adalah metode pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi (Satriansyah, 2016: 98). Munir (2013:5) menggambarkan media interaktif sebagai kombinasi dari berbagai format media seperti teks, gambar, grafik, audio, animasi, dan video. Disebut interaktif karena berarti komunikasi antara dua orang yang saling mempengaruhi. Media interaktif yang dimaksud adalah berupa multimedia. Dari ulasan di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan media interaktif karena dianggap sesuai dengan karakteristik anak usia 7 tahun.

Pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran dengan menampilkan objek yang nyata atau peserta didik dapat terlibat langsung di dalam proses pembelajaran akan dapat meningkatkan minat dan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik. Menggunakan kegiatan belajar mengajar yang menekankan pada pendekatan kontekstual akan membantu siswa selalu merasa diterima di lingkungan kesehariannya, karena pengetahuannya didasarkan pada pengetahuan dasar yang telah dimilikinya. Pendekatan kontekstual juga berdampak pada kemampuan pemecahan masalah siswa saat mempelajari materi.

Penguasaan dalam menggunakan permulaan atau pendekatan kontekstual dalam hal ini harus diawali dengan adanya

pengetahuan siswa dalam mengenali huruf, maka perlu di paparkan secara terperinci letak dari perbedaan bentuk, dan bunyi huruf konsonan. Sehingga, proses pembelajaran dalam penguasaan membaca permulaan mudah di ajarkan kepada siswa (Tilaar, 2012: 187). Salah satu cara untuk menjelaskan secara terperinci letak perbedaan huruf konsonan dan bunyi huruf yaitu dengan cara memaparkan dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki fungsi memperjelas kons menyederhanakan materi pembelajaran yang kompleks, menampakkan dekatkan yang jauh, menampakkan jauhkan yang dekat, menampakkan besar yang kecil, menampakkan kecilkan yang besar, dan mampu membangkitkan stimulus dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu media yang cocok digunakan dalam pembelajaran materi membaca permulaan adalah media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Rantau Kiwa 1 tanggal 20 September 2020 melalui wawancara bersama guru, kelas sudah memiliki proyektor dan juga proyektor yang tersedia belum dimanfaatkan secara maksimal. Hal itu disebabkan karena kurangnya tersedia media pembelajaran yang mendukung penggunaan fasilitas proyektor tersebut. Guru-Guru dalam mengajar hanya menggunakan media konvensional seperti media gambar mati. Guru belum memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan teknologi digital.

Kondisi pembelajaran tersebut mengarahkan peneliti untuk memberikan solusi dengan mengembang multimedia interaktif. Media ini sesuai dengan kriteria siswa kelas 1 SD, yang masih aktif dan suka bermain. Peneliti memanfaatkan keaktifan siswa dalam menjodohkan huruf yang menjadi media belajar siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan

Kontekstual Materi Pelajaran Tematik Membaca Pada Siswa Kelas 1 SDN Rantau Kiwa Satu”.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di bidang R&D. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk membuat produk tertentu dan menguji keefektifannya (Sugiyono, 2019: 752). siswa dalam membaca dan pengenalan huruf. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran Kemp. Model ini terkenal dengan tahapannya yang mudah dipahami sehingga sangat cocok untuk dikembangkan media pembelajaran berupa Media Interaktif.

Kemp mengatakan (dalam Trianto, 2010: 81) bahwa pengembangan perangkat merupakan suatu lingkaran yang kontinum. Dalam Kemp terdapat siklus pengembangan yang meliputi, identifikasi masalah (*instructional problems*), analisis siswa (*learning characteristics*), analisis tugas (*task analysis*), merumuskan indikator (*instructional objectives*), urutan isi (*content sequencing*), development product, instructional resource, evaluational instrument, validation of product, yang dilanjutkan dengan adanya revisi perangkat pembelajaran (*revision*).

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti telah menjawab rumusan masalah pada penelitian ini. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan Media Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual dan bagaimana tingkat kelayakan Media Interaktif dengan pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1 SDN

Rantau Kiwa? Pembahasan akan dibagi menjadi dua bagian, bagian pertama tentang proses pengembangan Media Interaktif dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca dan bagian kedua tentang kelayakan Media Interaktif dengan pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas 1 SDN Rantau Kiwa.

Proses Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 SDN Rantau Kiwa 1

Penerapan media menggunakan pendekatan kontekstual yang diselipkan pada materi agar siswa dapat mempelajari pengenalan huruf dan membaca berdasarkan perintah pada materi. Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Model Kontekstual Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Huruf, Di Kelas 1 dikembangkan melalui modifikasi pengembangan model Kemp yang telah disesuaikan dengan kondisi penelitian ini. Pada pengembangan modifikasi model Kemp, pengembangan media ini melalui 10 tahapan meliputi identifikasi masalah (*instructional problems*), analisis siswa (*learning characteristics*), analisis tugas (*task analysis*), merumuskan indikator (*instructional objectives*), urutan isi (*content sequencing*), *development product*, *instructional resource*, yang dilanjutkan dengan adanya revisi perangkat pembelajaran (*revision*).

Tahap perencanaan merupakan tahap awal peneliti dalam melakukan pengembangan Multimedia Interaktif ini. Pada tahap ini peneliti telah melakukan perencanaan untuk membuat Multimedia Interaktif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran yang ditemukan. Tahap kedua yaitu Masalah Instruksional merupakan tahap awal untuk mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran. Masalah instruksional ditemukan pada saat melakukan wawancara kepada guru yang bersangkutan terhadap kendala yang dialami saat mengajar. Tahap ketiga peneliti telah mengidentifikasi karakteristik pendidik untuk mengetahui gaya belajar peserta didik pada proses pembelajaran di sekolah. Pada tahap Analisis Tugas, Peneliti

telah menganalisis materi apa saja yang sudah diajarkan pada peserta didik yang dilihat dari silabus pembelajaran. Analisis tugas bertujuan untuk mengetahui tugas pokok yang akan dilakukan siswa. Pada tahap strategi pembelajaran, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah menentukan pilihan model, pendekatan, metode, dan format. Hal ini diyakini dapat memberikan pengalaman belajar untuk membantu Anda mencapai tujuan Anda. Pada tahap mengkomunikasikan pesan dan isi pembelajaran, memilih gambar dan media yang akan digunakan untuk pembelajaran. Hal ini akan membantu siswa memahami pengetahuan tersebut. Pada tahap persiapan perangkat evaluasi, dilakukan evaluasi acuan acuan, dan evaluasi evaluasi Perangkat diterbitkan di media dalam bentuk pertanyaan yang membantu siswa memahami pengenalan huruf. Pemilihan media dan sumber pembelajaran merupakan analisis tujuan, analisis karakteristik siswa yang dilaksanakan berdasarkan hasil analisis dan tugas. Efektivitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh penggunaan media dan sumber belajar yang tepat. Layanan pendukung adalah semua orang yang terlibat, termasuk media.

Tahapan selanjutnya adalah tahap Evaluasi dan Revisi, namun karena kondisi pandemi covid 19 tahapan evaluasi formatif tidak dapat peneliti lakukan. Untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan, dilakukan di tahap kedua, yaitu uji validasi ahli media, sehingga tahap revisi yang dilakukan untuk mengevaluasi dan memperbaiki rancangan yang dibuat, dilakukan berdasarkan masukan, saran dan penilaian yang diperoleh dari validator ahli

Kelayakan Pengembangan Multimedia Interaktif Dengan Pendekatan Kontekstual Materi Pelajaran Tematik Membaca Siswa Kelas 1 SDN Rantau Kiwa 1

Uji Kelayakan dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. dalam hal ini, ahli media adalah dua orang dosen ahli media pembelajaran yang ditunjuk oleh ketua program studi teknologi pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. Sedangkan ahli materi merupakan dua orang guru pengajar kelas 1 di SDN Rantau Kiwa 1. Uji Kelayakan didapat dari hasil angket validasi media maupun materi yang telah diisi oleh para ahli tersebut. Hasil Uji Validasi dapat dilihat pada table berikut:

Hasil uji kelayakan menunjukkan hasil bahwa kedua ahli memberikan penilaian layak atau baik kepada pengembangan media ini. Kedua ahli media menganggap bahwa media ini layak untuk digunakan pada pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan persentase penilaian uji validasi oleh kedua ahli media. Ahli media I memberikan nilai 3.96 dengan persentase 79% dengan kriteria layak terhadap multimedia pembelajaran interaktif ini. Sedangkan validasi oleh ahli media menunjukan nilai 3.875 dengan persentase 76.5% dengan kriteria layak terhadap pengembangan media ini. Sedangkan kedua ahli materi menyatakan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan ahli materi 1 yang memberikan skor 4.00 dengan persentase 80% dengan kriteria sangat layak terhadap media ini. Sedangkan ahli materi II tidak jauh berbeda memberikan nilai 4.05 dengan persentase 81% dengan kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini layak untuk digunakan untuk menunjang pembelajaran dan keterampilan membaca siswa kelas 1 di SDN Rantau Kiwa 1.

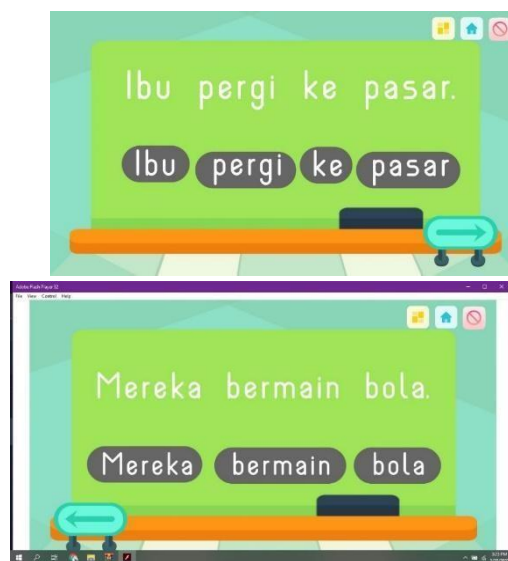
Hasil dari pengisian angket validasi kedua ahli menjadi bahan revisi dari multimedia pembelajaran interaktif huruf dan keterampilan membaca untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Rantau Kiwa 1. Pengembangan media direvisi sesuai dengan arahan serta saran para ahli sehingga menjadi produk atau hasil akhir multimedia pembelajaran interaktif huruf dan keterampilan membaca untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Rantau Kiwa 1. Produk atau hasil akhir dari multimedia pembelajaran interaktif huruf dan keterampilan membaca selanjutnya diterapkan

oleh guru kelas 1 di SDN Rantau Kiwa 1 untuk digunakan pada proses pembelajaran di sekolah.

Pengembangan Media Berbasis Pendekatan Kontekstual

Siswa secara bertahap memperoleh pengetahuan dan keterampilan dari konteks yang terbatas dan membangun proses mereka sendiri (Fathurrohman, 2012) Menerapkan pendekatan CTL memperdalam pemahaman pelajaran dengan mempelajari materi. Tujuannya untuk meningkatkan prestasi siswa. Saya belajar dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan teori tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kriteria pembelajaram dengan pendekatan kontekstual adalah menghadirkan dan menghubungkan pengetahuan siswa dengan kehidupan sehari-hari di sekitarnya. Pengembangan media interaktif telah menerapkan pendekatan tersebut dengan tujuan dapat membuat siswa lebih memahami dalam belajar membaca. Hasil pengembangan media menggunakan pendekatan kontekstual dalam penelitian ini dibahas sebagai berikut.



Gambar 1. isi materi membaca kalimat

Pada gambar 4.1 di atas diketahui bahwa kalimat yang digunakan disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Kata yang muncul adalah mereka, bermain, bola, ibu, pergi dan pasar. Semua kata tersebut telah

diketahui siswa dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu untuk isi materi dapat dikatakan pengembangan media interaktif telah menggunakan pendekatan kontekstual.



Gambar 2. isi materi membaca per kata

Pada gambar 4.2 di atas diketahui bahwa kata yang digunakan disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Kata yang muncul adalah sapi. Kata tersebut telah diketahui siswa dalam kehidupan sehari-hari. Karena mayoritas siswa, hidup dikelilingi dengan sapi. Oleh sebab itu untuk isi materi dapat dikatakan pengembangan media interaktif telah menggunakan pendekatan kontekstual.



Gambar 3. isi Latihan melengkapi kalimat rumpang

Begitu pula dengan isi Latihan yang dibuat dalam media interaktif ini telah disesuaikan dengan pendekatan kontekstual. Karena kata dan kalimat yang digunakan telah disesuaikan dengan pengetahuan awal siswa dalam kehidupan sehari-hari dan lingkungan hidup mereka. Sehingga pengembangan media interaktif ini telah mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual.

Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan multimedia pembelajaran interaktif huruf dan keterampilan membaca yaitu:

1. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif huruf dan keterampilan membaca dilakukan melalui 10 tahap yang dikenal dengan menggunakan model Kemp yang telah dimodifikasi sesuai kondisi penelitian. Dalam Model Kemp yang telah dimodifikasi terdapat 10 siklus pengembangan yang meliputi, identifikasi masalah (instructional problems), analisis siswa (learning characteristics), analisis tugas (task analysis), merumuskan indikator (instructional objectives), urutan isi (content sequencing), development product, instructional resource, evaluational instrument, validation of product, yang dilanjutkan dengan adanya revisi perangkat pembelajaran (revision).
2. Hasil Validasi kedua ahli media memperoleh nilai yang memiliki kategori layak untuk digunakan pada pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan persentase penilaian uji validasi oleh kedua ahli media. Ahli media I memberikan nilai 3.96 dengan persentase 79% dengan kriteria layak terhadap multimedia pembelajaran interaktif ini. Sedangkan validasi oleh ahli media menunjukan nilai 3.875 dengan persentase 76.5% dengan kriteria layak terhadap pengembangan media ini. Sedangkan kedua ahli materi menyatakan bahwa media ini sangat layak untuk digunakan. Hal ini dibuktikan dengan ahli materi 1 yang memberikan skor 4.00 dengan persentase 80% dengan kriteria sangat layak terhadap media ini. Sedangkan ahli materi II tidak jauh berbeda memberikan nilai 4.05 dengan persentase 81% dengan kriteria sangat layak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ini layak untuk digunakan untuk menunjang pembelajaran dan keterampilan membaca siswa kelas 1 di SDN Rantau Kiwa 1.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambarini, V. (2006). *Kartu Pintar Huruf*. Jakarta: Gramedia Jakarta.
- Hasan, M. (2021). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Klaten: Tahta Media Group.
- Kartini, D. (2014). Pengembangan Media Kartu Huruf Magneti pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Materi Pokok Penguasaan Kosakata pada Kelas II SDN Mojosari. *E-jurnal Volume 1, No 1*, <https://drive.google.com/file/d/0b-k3cSUKM3IyenpNTFFXMThhVnc/view>, 07 September 2019.
- M. Arifin. (1995). *Kapita Selekta Pendidikan (Islam Dan Umum)* Jakarta: Bumi Aksara
- Mar'ah, N. K., Rusilowati, A., & Sumarni, W. (2020). Perubahan Proses Pembelajaran Daring Pada Siswa Sekolah Dasar di Tengah Pandemi Covid-19. *SEMINAR NASIONAL PASCASARJANA*.
- Muhammad Fathurrohman. (2012). *Belajar dan Pembelajaran Meningkatkan Mutu Pembelajaran Sesuai Standar Nasional*. Yogyakarta: Teras.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Oemar Hamalik. (2013). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Palembang, U. P. (2017). PENGGUNAAN INTERNET MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS. *Universitas PGRI Palembang*.
- Rahim, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Rita, B. B. (1994). *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasan*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Sadiman. (2005). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Suartini, I. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Konstektual Berbantuan Alat Peraga Kartu Huruf Terhadap Keterampilan Membaca Pemulaan Siswa Kelas 1 SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Volume 2, no 1*, <https://drive.google.com/file/d/0B-k3eSUKM3IyX3hwRGhaUjdEbvE/view>, 07 September 2019,.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suharjo. (2006). *Mengenai pendidikan sekolah dasar teori dan praktek*. Jakarta: Dikti.
- Yusuf, M. (2003). *Pendidikan Bagi Anak dengan Problem Belajar*. Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Wibowo, I. S., & Farnisa, R. (2018). Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *JURNAL GENTALA PENDIDIKAN DASAR*.
- Zakiah Daradjat (1996). *Metodologi Pengajaran Agama Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Zein, M., & Utama, A. H. (2022). E-Modul Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Sumber Belajar Materi Analisis Unsur Pembangun Puisi. *J-INSTECH*, 3(1), 47-55.