Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
6 (1) 2026, Page 9405-9412

Pengembangan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Kartu Edukasi Belajar Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Fase A SDN 51 Sumarambu Kota Palopo

Rahmawati[1], Muhammad Guntur[2], Mirnawati[3]
Universitas Islam Negeri Palopo
Corresponding Author Pebri Agung, E-Mail: 2102659604@uinpalopo.ac.id

Published: Februari, 2026

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media kartu edukasi belajar pada materi membaca permulaan siswa Fase A di SDN 51 Sumarambu. Penelitian dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca permulaan siswa serta penggunaan model dan media pembelajaran yang masih bersifat konvensional sehingga kurang mendorong keaktifan dan motivasi belajar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media kartu edukasi belajar dinyatakan sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi, media, dan bahasa, serta sangat praktis berdasarkan respon guru dan siswa. Implementasi model pembelajaran ini mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, serta kemampuan siswa dalam mengenal huruf, membaca suku kata, kata, dan kalimat sederhana sesuai capaian pembelajaran Fase A. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media kartu edukasi belajar efektif dan layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar atau madrasah ibtidaiyah

Keywords: Teams Games Tournament, Kartu Edukasi Belajar, Membaca Permulaan, Fase A

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Perkembangan bahasa merupakan salah satu indikator penting dari perkembangan kognitif anak secara keseluruhan, yang berperan besar dalam keberhasilannya di sekolah. Keterlambatan dalam kemampuan bahasa pada tahap awal dapat memengaruhi berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Selain berdampak pada kehidupan sosial pribadi, keterlambatan ini juga dapat menyebabkan kesulitan belajar dan bahkan hambatan dalam dunia kerja di masa depan. Identifikasi dan intervensi dini sangat penting untuk mencegah gangguan dan hambatan tersebut.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah berfokus pada empat keterampilan utama, yaitu berbicara, menyimak, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini saling terhubung dan membentuk satu kesatuan yang utuh. Artinya, penguasaan satu keterampilan bahasa akan mendukung keterampilan bahasa lainnya. Berdasarkan keempat aspek keterampilan bahasa tersebut membaca merupakan salah satu aspek yang menjadi penunjang dalam pembelajaran bahasa.

Dalam konteks pendidikan, keterampilan membaca juga sejalan dengan amanat Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, khususnya Pasal 31 Ayat (1), yang menyatakan

bahwa "Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan" (Emmanuel Sujatmoko,, 2016). Hak ini menegaskan bahwa setiap individu harus memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan membaca sebagai bagian dari pendidikan yang layak. Selain itu, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menekankan pentingnya penguasaan keterampilan dasar, termasuk membaca, dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa (Vita Sabrina Azda Laili et al, 2022). Membaca tidak hanya menjadi alat komunikasi, tetapi juga menjadi jembatan bagi siswa untuk memahami, mengolah, dan menyampaikan informasi secara efektif. Dengan demikian, kemampuan membaca harus diperkuat sejak dini agar peserta didik dapat memperoleh manfaat maksimal dalam proses pembelajaran.

Membaca merupakan proses mengucapkan dan memahami kata-kata dari teks tertulis. Kegiatan ini mencakup berbagai keterampilan kompleks, seperti analisis, pengorganisasian informasi, pemikiran kritis, pertimbangan, sintesis, serta pemecahan masalah, yang memungkinkan pembaca memperoleh dan menjelaskan informasi. Menurut Tariga, membaca adalah suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memahami pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui teks tertulis serta menafsirkan makna yang terkandung di dalamnya (Erwin Harianto, 2020). Sementara itu, Soedarsono menyatakan bahwa membaca merupakan aktivitas yang kompleks, di mana seseorang harus mampu menggunakan pemahaman, imajinasi, observasi, serta daya ingat dalam prosesnya. Kemampuan membaca merupakan kemampuan yang sangat fundamental karena itu adalah cara dasar untuk mengembangkan kemampuan lainnya.

Kemampuan membaca pada anak usia dini dikenal dengan kemampuan membaca permulaan (Mujtahidah et al, 2023). Kemampuan membaca permulaan merupakan salah satu keterampilan membaca yang diajarkan di Sekolah Dasa yang bertujuan agar peserta didik dapat membaca kata dan kalimat sederhana dengan lancar dan tepat (Lola Sarah Aulia and Robiatul Munajah, 2021). Pada tahap ini siswa belajar untuk dapat mengenal berbagai macam huruf, suku kata, kata, dan frase (Desi Aulia, at al, 2023). Selain itu siswa juga belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik, serta memiliki kemampuan memahami dan menyuarakan tulisan dengan intonasi yang benar sebagai dasar untuk dapat membaca lanjut. proses dalam membaca permulaan dilakukan dengan mengenalkan simbol-simbol ataupun lambang huruf. Lambang-lambang tersebut akan dipelajari dan akan dirangkai menjadi kata-kata. Ketika siswa dapat merangkai kata (menggabungkan), maka seiring dengan berjalannya waktu, siswa akan memahami kata tersebut menjadi makna.

Munawir (2024) mengembangkan bahan ajar tematik integratif yang menggabungkan unsur budaya lokal dalam proses pembelajaran, dan menemukan bahwa bahan ajar tersebut valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik MI. Temuan ini mendukung

desain media Kartu Edukasi Belajar yang mempertimbangkan konteks lokal dan karakteristik siswa dalam penelitian model TGT.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, diperlukan model dan media pembelajaran yang dapat mendorong keaktifan siswa dalam proses belajar serta media yang mendukung peningkatan kemampuan membaca mereka. Sebagai solusi, peneliti merancang suatu pola pembelajaran inovatif, yakni Pengembangan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kartu Edukasi Belajar untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa. yang nantinya diharapkan dapat membantu guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat agar siswa tidak cepat bosan dan siswa dapat meningkatkan kemampuan membaca dalam materi membaca permulaan. Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan Kartu Edukasi Belajar dalam membaca permulaan sangat sesuai untuk siswa sekolah dasar yang gemar bermain dan berkompetisi. Model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru, tetapi juga memperkuat keterampilan membaca mereka. Teams Games Tournament (TGT) sendiri merupakan model pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk meningkatkan motivasi belajar, keterampilan bekerja sama, serta prestasi akademik siswa. Dengan penerapan model ini, proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, belajar, dan bermakna bagi siswa.

Media pembelajaran sangat berperan dalam meningkatkan efektivitas proses belajar dan penyampaian materi (Mirnawati, 2020). Selain itu, media pembelajaran membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, menyajikan data secara menarik dan akurat, memudahkan interpretasi, serta merangkum informasi secara efisien. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah Kartu Edukasi Interaksi, yang menggabungkan huruf dan gambar seperti hewan, buah-buahan, dan sayuran. Kartu ini berfungsi sebagai alat bantu belajar yang menarik bagi anak-anak karena memiliki warna mencolok dan gambar yang sesuai untuk usia dini. Tujuan penggunaan kartu ini untuk memudahkan siswa memahami materi serta menyusun huruf, kata, dan kalimat sederhana.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, salah satu langkah yang dapat diambil untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran dalam proses pengajaran. Oleh karena itu, peneliti berinisiatif menggunakan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) berbantuan Kartu Edukasi Belajar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas fase A SDN 51 Sumarambu. Berdasarkan penjelasan tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Team Game Tournament (TGT) Berbantuan Media Kartu Edukasi Belajar Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Fase A di SDN 51 Sumarambu".

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Lokasi penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 51 Sumarambu yang terletak di Kelurahan Sumarambu Kecamatan Telluwanua Kota Palopo. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 51 Sumarambu kota palopo pada tanggal 20 Agustus-20 November. Subjek penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas 1 SDN 51 Sumarambu kota palopo yang berjumlah 15 orang. Sedangkan objek penelitian ini adalah model pembelajaran teams games tournament berbantuan kartu edukasi belajar dalam materi membaca permulaan dalam muatan pelajaran bahasa Indonesia. Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah wawancara, angket, dokumentasi, tes.

Penelitian ini menggunakan dua teknik analisis data yaitu analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa kata-kata atau penjelasan yang diperoleh dari kritik, saran dan masukan dari tim validator yang terdapat pada hasil data wawancara dan angket yang dilakukan oleh peneliti, sedangkan analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data dari angket yang berbentuk angka atau skor.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan sebuah model pembelajaran berbantuan media kartu edukasi belajar pada materi membaca permulaan di kelas I SDN 51 Sumarambu Kota Palopo. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau research and development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Peneliti melaksanakan tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan melalui uji validasi, implementasi melalui uji kepraktisan, serta analisis efektivitas produk yang dikembangkan. Adapun aktivitas penelitian dipaparkan sebagai berikut.

Analisis Kebutuhan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Edukasi Belajar

Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui urgensi pengembangan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media kartu edukasi belajar dalam menunjang pembelajaran membaca permulaan di SDN 51 Sumarambu Kota Palopo. Berdasarkan hasil angket siswa dan wawancara dengan guru, diketahui bahwa proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan buku paket sebagai sumber belajar utama. Pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dinilai kurang efektif karena minimnya interaksi dan keterlibatan aktif siswa (Santoso, 2018).

Selain itu, minat belajar siswa tergolong rendah. Sebagian besar siswa menyatakan sering merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah, serta menganggap pembelajaran yang

hanya menggunakan buku cetak kurang menarik. Pembelajaran berbasis visual dan interaktif terbukti lebih menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Nazimuddin, 2020). Mayoritas siswa mengharapkan pembelajaran yang bersifat visual, menyenangkan, dan melibatkan aktivitas bermain.

Temuan tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam pembelajaran membaca permulaan. Pengembangan model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media kartu edukasi belajar dinilai tepat untuk mengatasi rendahnya minat dan keterlibatan siswa. Melalui model TGT, siswa belajar sambil bermain dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif, sehingga pembelajaran menjadi lebih hidup. Media kartu edukasi membantu siswa memahami materi membaca permulaan melalui visualisasi gambar dan aktivitas yang menarik. Mirnawati (2024) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis Powtoon sebagai media pembelajaran berhasil meningkatkan minat dan keterlibatan belajar siswa sekolah dasar, khususnya dalam aspek literasi awal, yang selaras dengan prinsip desain Kartu Edukasi Belajar yang memadukan visual dan konten interaktif dalam penelitian TGT.

Selain itu, penerapan model TGT berbantuan kartu edukasi sejalan dengan prinsip pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Siswa tidak hanya berperan sebagai pendengar, tetapi terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pembelajaran interaktif seperti ini diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar, meningkatkan kemampuan membaca sejak dini, serta memperkuat kerja sama antarsiswa. Dengan demikian, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pengembangan model pembelajaran TGT berbantuan media kartu edukasi belajar sangat penting untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Design (Perancangan) Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Edukasi Belajar

Pada tahap perancangan, peneliti mengembangkan model pembelajaran TGT berbantuan media kartu edukasi belajar berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Media dirancang untuk meningkatkan minat baca siswa dan membantu pemahaman membaca permulaan secara interaktif dan menyenangkan. Tahapan perancangan meliputi:

a. Tujuan Pembelajaran, Penentuan materi dan tujuan pembelajaran dilakukan sebagai pedoman utama dalam pengembangan media. Materi difokuskan pada kemampuan membaca permulaan siswa kelas I, sehingga media yang dikembangkan mendukung tercapainya hasil belajar sesuai capaian pembelajaran.
b. Pengumpulan Materi Membaca Permulaan, Materi dikumpulkan dari buku ajar, kurikulum yang berlaku, serta sumber pendukung literasi anak. Pemilihan materi mempertimbangkan tingkat kesulitan dan karakteristik siswa kelas I agar pembelajaran mudah dipahami dan menarik.
c. Penyusunan Materi pada Media, Materi disusun secara konsisten, dengan bagian atas menampilkan huruf besar dan kecil, bagian tengah berupa ilustrasi hewan, dan bagian bawah berisi kata sesuai

gambar. Susunan ini membantu siswa mengenal huruf, menghubungkannya dengan gambar, dan membaca kata secara bertahap.

d. Desain Visual, Kartu edukasi menggunakan ilustrasi hewan yang menarik dan berwarna cerah. Huruf dicetak besar dengan warna kontras agar mudah dibaca, serta dilengkapi bingkai warna berbeda untuk variasi visual.

e. Pemilihan Warna Media, Warna cerah seperti merah, kuning, hijau, biru, dan ungu dipilih untuk menarik perhatian siswa dan membantu pengelompokan materi. Kombinasi warna hangat dan sejuk menciptakan tampilan yang seimbang dan nyaman bagi anak.

Media kartu edukasi diterapkan melalui model pembelajaran TGT dengan membagi siswa ke dalam kelompok kecil untuk belajar dan bermain bersama. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing kegiatan, memastikan partisipasi aktif siswa, serta menjaga suasana kompetisi yang sehat.

Validitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Edukasi Belajar

Sebelum diterapkan, model pembelajaran TGT berbantuan media kartu edukasi belajar divalidasi untuk mengetahui tingkat kevalidannya. Validitas menunjukkan kemampuan instrumen atau produk dalam mengukur dan menyajikan data secara tepat. Uji validitas juga bertujuan memastikan bahwa kuesioner dan perangkat pembelajaran benar-benar mengukur aspek yang diteliti. Model pembelajaran divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa aspek media memperoleh skor rata-rata 90% (sangat valid), aspek materi 87,5% (sangat valid), dan aspek bahasa 82% (valid).

Dari aspek media, kartu edukasi dinilai menarik, mudah digunakan, dan efektif meningkatkan partisipasi siswa. Dari aspek bahasa, penggunaan Bahasa Indonesia telah sesuai dengan kaidah PUEBI, komunikatif, dan mudah dipahami siswa sekolah dasar (Handayani, 2019). Dari aspek materi, isi pembelajaran telah sesuai dengan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran, serta disajikan secara kontekstual dan bertahap. Dengan demikian, model pembelajaran TGT berbantuan media kartu edukasi belajar dinyatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan.

Kepraktisan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Edukasi Belajar

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media kartu edukasi belajar memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Penilaian siswa menunjukkan persentase kepraktisan sebesar 94,5% dengan kategori sangat praktis, sedangkan penilaian guru sebesar 95% dengan kategori sangat praktis.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan membantu guru dalam menyampaikan materi. Model pembelajaran dinyatakan praktis apabila mudah diterapkan, membantu pencapaian tujuan pembelajaran, serta efisien dari segi waktu dan pelaksanaan. Respons

positif guru dan siswa menunjukkan bahwa media kartu edukasi mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan.

Analisis Efektivitas Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantuan Media Kartu Edukasi Belajar

Efektivitas model pembelajaran diuji melalui perbandingan hasil pretest dan posttest siswa. Hasil menunjukkan total nilai pretest sebesar 550 dengan rata-rata 37%, sedangkan nilai posttest meningkat menjadi 1200 dengan rata-rata 80%. Terjadi peningkatan sebesar 43 poin persentase, yang menunjukkan peningkatan kemampuan membaca permulaan secara signifikan.

Peningkatan ini menandakan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media kartu edukasi belajar efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Pembelajaran yang interaktif dan menarik mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa secara signifikan (Clark, 2019). Berdasarkan hasil validitas, kepraktisan, dan efektivitas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament berbantuan media kartu edukasi belajar layak digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ditemukan bahwa siswa dan guru membutuhkan model berbantuan media pembelajaran mampu menarik perhatian dan membantu mereka memahami materi membaca permulaan dengan lebih mudah. Siswa lebih antusias ketika berhadapan dengan media visual yang berwarna, bergambar, dan dapat disentuh langsung. Mereka juga menunjukkan minat yang tinggi terhadap kegiatan belajar yang melibatkan permainan. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) yang dilengkapi media kartu edukasi sangat sesuai dengan karakteristik belajar siswa. Media kartu edukasi tidak hanya membantu siswa mengenal huruf dan kosakata secara lebih jelas, tetapi juga membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan. Oleh karena itu, kebutuhan siswa mengarah pada penggunaan model pembelajaran yang menggabungkan unsur permainan dan visual sehingga dapat mendukung kemampuan membaca permulaan secara lebih efektif.

REFERENCES

Azda Laili, V. S., Et Al. (2022). Hak Pendidikan Dan Penguatan Literasi Dasar Dalam Sistem Pendidikan Nasional. Jurnal Pendidikan Dan Kebijakan Publik, 7(2), 145–156.

Aulia, Desi, Firman Firman, And Desyandri Desyandri. "Pengaruh Multimedia Interaktif Berbasis Canva Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar." Alpen: Jurnal Pendidikan Dasar 7, No. 1 (2023): 32–41. Https://Doi.Org/10.24929/Alpen.V7i1.181.

Aulia, Lola Sarah, And Robiatul Munajah. "Studi Deskriptif Membaca Permulaan Di Kelas Ib Sdn Pancoran 07 Pagi Tahun Ajaran 2019/2020." Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Dasar 5, No. 1 (2021): 67–76.

Clark, R. C. (2019). Evidence-Based Training Methods: A Guide For Training Professionals. ATD Press.

Handayani, S. (2019). Penggunaan Bahasa Dalam Media Pembelajaran Sekolah Dasar. Jurnal Bahasa Dan Sastra, 8(1), 45–53.

Harianto, E. (2020). Keterampilan Membaca Dalam Pembelajaran Bahasa. Jurnal Didaktika Pendidikan, 9(2), 98–108.

Mirnawati. "Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa." Jurnal Didaktika 9, No. 1 (2020): 98–112. Https://Jurnaldidaktika.Org/Contents/Article/Download/14/12.

Mujtahidah, N, M Yusuf, M Guntur, And N Aswar. "Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo." Jurnal Konsepsi 12, No. 4 (2023): 53–61. Http://Www.P3i.My.Id/Index.Php/Konsepsi/Article/View/288%0Ahttp://Www.P3i.My.Id/Index.Php/Konsepsi/Article/Download/288/277.

Munawir, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Integratif Berbasis Budaya Lokal Untuk Madrasah Ibtidaiyah Di Kota Palopo (Disertasi). Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. Repositori: Http://Repositori.Uin-Alauddin.Ac.Id/Id/Eprint/28711/

Nazimuddin. (2020). Pembelajaran Visual Dan Interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Jurnal Teknologi Pendidikan, 12(2), 110–121.

Nuraisyah, B., Bungawati, B., & Mirnawati, M. (2024). Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar. El-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar, 8(1), 33–39. Https://Doi.Org/10.52266/El-Muhbib.V8i1.2144

Nuraisyah, Mirnawati, And Bungawati. "Pengembangan Video Animasi Berbasis Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar." Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar 8, No. 1 (2024): 33–39. Https://Doi.Org/Https://Doi.Org/10.52266/El-Muhbib.

Santoso. (2018). Efektivitas Metode Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterlibatan Siswa. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran, 5(2), 89–97.

Sujatmoko, Emmanuel. "Hak Warga Negara Dalam Memperoleh Pendidikan." Jurnal Konstitusi 7, No. 1 (2016): 181. Https://Doi.Org/10.31078/Jk718.