



Article

Pengembangan Media Kartu Kata Digital Berbasis *Adobe Flash Cs6* Untuk Pemahaman Menyusun Kalimat Sederhana Siswa SD

Muhammad Rifandi Sadira^{1*}, Sasih Karnita Arafatun², Feri Ardiansah³

¹²³ Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung, Jl. K.H.A. Dahlan KM 4, Desa Mangkol, Pangkalan Baru,, Bangka Tengah. 33684, Kepulauan Bangka Belitung, Indonesia.

* *Corresponding Author*. E-mail: rifandimuhammad82@gmail.com

Article Info	ABSTRACT
<p><i>Article History</i></p> <p><i>Received</i> : 12-05-2022 <i>Revised</i> : 12-05-2023 <i>Accepted</i> : 12-06-2023</p> <hr/> <p>Keywords:</p> <p>Kartu Kata Digital, <i>Adobe Flash Cs6</i>, Kalimat Sederhana</p>	<p>Siswa mengalami kesulitan dalam menyusun kata menjadi sebuah kalimat sederhana dan belum adanya media pendukung serta minimnya penggunaan media sehingga guru kurang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran yang hanya terpaku oleh buku tematik. Tujuan penelitian untuk mengembangkan media kartu kata digital berbasis <i>adobe flash cs6</i> sebagai pemahaman menyusun kalimat sederhana untuk siswa kelas II SD. Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian dan pengembangan (<i>Research and Development</i>) mengadopsi model Borg and Gall yang meliputi 10 langkah yakni potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produk massal. Subjek penelitian kelas II SD berjumlah 30 siswa. Pengumpulan data melalui wawancara, angket (<i>kuesioner</i>) respon siswa dan validasi ahli sedangkan analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif pada skala <i>likert</i> dan <i>guttman</i>. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan validasi ahli memperoleh 84% dan ahli media memperoleh 90% dengan kriteria sangat valid, sedangkan uji coba produk memperoleh 100% dan uji coba pemakaian memperoleh 100% dengan kriteria sangat praktis. Dapat disimpulkan jika media kartu kata digital berbasis <i>adobe flash cs6</i> untuk pemahaman menyusun kalimat sederhana siswa kelas II SD yang</p>

telah dikembangkan dinyatakan valid dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang dapat menciptakan suatu pembaharuan kualitas sumber daya manusia untuk menjadi lebih baik. Pendidikan yang sebelumnya hanya dianggap hal yang biasa-biasa saja (Setiawan & Rosita, 2023; Sunaryoto, 2020). Namun, kini telah mampu menjadi daya saing dalam kemajuan perkembangan kualitas sumber daya manusia pada suatu negara.

Menurut Daryanto dalam (Apriani et al., 2021), pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan. Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Kemudian (Sanjaya, 2015) mengatakan bahwa salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan sesuatu hal yang didapatkan dari seorang guru atau lingkungan sekitar untuk memberikan pemahaman serta pengetahuan yang diinginkan (Festiawan, 2020; Hazmi, 2019; Sundari, 2017). Seorang guru harus mampu menghadirkan pembelajaran yang menarik serta melakukan berbagai macam cara agar dapat menciptakan suasana belajar yang tetap efektif dan efisien.

Bagi siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas rendah, pemahaman menyusun kalimat sederhana itu merupakan hal yang sangat berperan penting dalam menguasai kemampuan dasar yang harus dimiliki selain menulis dan membaca. Keterbatasan kata yang terjadi pada siswa kelas rendah ini tentunya menjadi faktor penghambat pada perkembangan cara berkomunikasi siswa (Festiawan, 2020; I. Y. Rahmawati et al., 2021).

Menurut Zulhidayanti dalam (Y. Rahmawati, 2020) mengemukakan bahwa ciri pemerolehan bahasa anak sangatlah sistematis, yaitu memiliki rangkaian kesatuan. Hal ini diawali dari ujaran tidak bermakna, ujaran satu kata, kemudian menjadi gabungan kata yang lebih rumit, yaitu sinta ksis (Sari & Rasyimah, 2021; Suardi et al., 2019; Tarmine & Sulistyawati, 2019). Anak-anak belajar bahasa, tahapan-tahapannya adalah mengenal dari suku kata, kata, frasa, klausa, dan kalimat, meskipun terkadang susunan kalimatnya masih sering terbolak-balik.

Dalam proses pembelajaran, kehadiran media pembelajaran memberikan sebuah alternatif solusi dalam menyampaikan ketidakjelasan bahan yang disampaikan bagi siswa. Hal tersebut dapat disederhanakan dengan adanya bantuan media. Media pembelajaran merupakan sebuah alat bantu yang dapat mengoptimalkan sebuah proses pembelajaran (Budiyono, 2020; Heswari & Patri, 2022). Dengan adanya penggunaan media pembelajaran tersebut memudahkan guru dalam mengajar dan mencapai tujuan yang diinginkan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan ibu M selaku wali kelas II B pada tanggal 07-08 April 2022. Permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas II B, diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam menyusun kata menjadi sebuah kalimat sederhana. Sulitnya siswa dalam memahami penyusunan kata menjadi sebuah kalimat sederhana ini, dikarenakan siswa masih belum mengetahui pola penyusunan pada kalimat sederhana tersebut, sehingga susunan pada kalimat siswa masih sering terbolak-balik (Wali Kelas II B, 2022). Guru saat di kelas kurang adanya kreasi serta inovasi dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media yang guru gunakan di kelas, hanya terpaku pada buku tematik saja, sehingga belum adanya media pendukung berbasis digital yang dapat dijadikan referensi pemanfaatan teknologi dalam menyampaikan pembelajaran menyusun kalimat sederhana.

Dari adanya potensi dan masalah tersebut, peneliti ingin mengembangkan media kartu kata digital berbasis *adobe flash cs6* sebagai media dalam menyampaikan pembelajaran menyusun kalimat sederhana. Tidak mudah bagi siswa kelas II dalam memahami materi menyusun kalimat sederhana tanpa dijelaskan terlebih dahulu maksud dan contoh dari pola kalimat sederhana seperti Subjek (S), Predikat (P), Objek (O), dan Keterangan (K). Apalagi, Belum adanya media pendukung pada materi menyusun kalimat sederhana ini, tentunya membuat guru sulit menjelaskan materi tersebut secara singkat dan jelas.

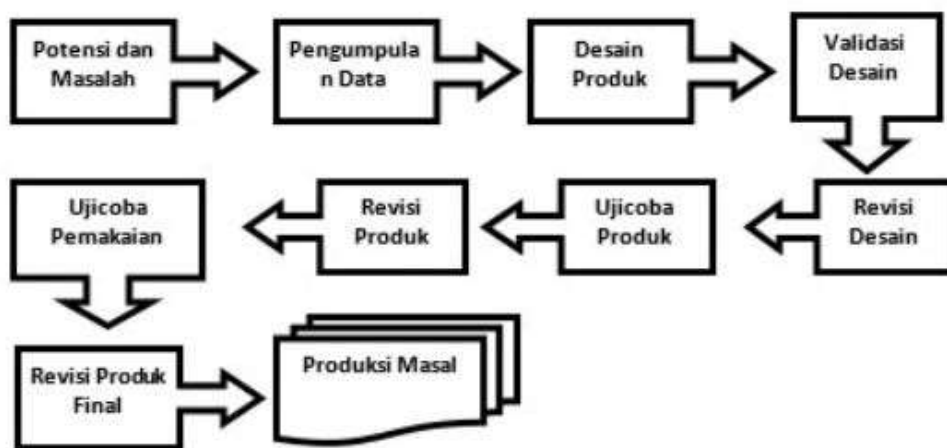
Sebelumnya pernah diteliti oleh Irsyad, (2020) jika media interaktif berbasis *adobe flash CS6* dengan model DART untuk kegiatan pembelajaran bahasa Arab di era pandemi covid 19 mempunyai dampak berupa meningkatnya pemahaman dan mudahnya peserta didik dalam menerima pembelajaran bahasa Arab serta meningkatkan minat dan belajar siswa. Penelitian (Yazid et al., 2021) menyatakan bahwa siswa sangat tertarik dalam menggunakan aplikasi media pembelajaran interaktif berbantuan Adobe Flash CS6 sebagai alternatif media pembelajaran, Mengingat media pembelajaran memiliki pengaruh dalam proses pembelajaran bagi siswa untuk memudahkan dan meningkatkan minat belajar siswa. Selanjutnya Penelitian Zheng et al., (2024) mengatakan jika hasil statistik dari 80 siswa mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis game digital meningkatkan literasi etiket digital dan etika online siswa. Artinya, siswa yang belajar dengan metode ini menunjukkan perilaku digital yang lebih baik. Pada saat yang sama, metode ini secara positif mempengaruhi motivasi belajar dan keterlibatan siswa juga. Singkatnya, pendekatan ini terbukti dapat meningkatkan performance belajar siswa dan literasi etiket digital. Jadi melalui media digital berpengaruh terhadap perilaku dan meningkatkan pemahaman terhadap pembelajaran siswa.

Peneliti mengembangkan media kartu kata digital berbasis *adobe flash cs6* ini dalam jenis multimedia interaktif. Alasan peneliti mengembangkan media kartu kata yang biasanya dibuatkan dalam bentuk media fisik dan kemudian dikembangkan menjadi media kartu kata digital berbasis *adobe flash cs6* ini, yaitu dengan melihat perkembangan pendidikan di era revolusi industri 4.0 yang mengharapkan guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini sebagai

alat bantu dalam menyampaikan sebuah pembelajaran. Tujuan pengembangan media pembelajaran seperti ini digunakan untuk membantu siswa dalam berlatih memahami pemahaman menyusun pola kalimat sederhana, menciptakan suasana yang menyenangkan bagi siswa dalam belajar sambil bermain dan tentunya memberikan sebuah inovasi baru bagi guru dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang praktis dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini.

2. Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono dalam (Muaiyana et al., 2023) metode penelitian R&D merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Prosedur penelitian mengadopsi model *Borg & Gall* dengan 10 langkah pengembangan yang digunakan yakni potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi masal. Penelitian dilakukan pada kelas II SD N 48 Pangkal Pinang yang berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi aktivitas guru, wawancara terhadap guru kelas, kuesioner pada ahli validasi, respon siswa dan guru. Analisis data yang dilakukan melalui skor angket respon peserta didik pada kelayakan media pembelajaran, angket penilaian validasi ahli media dan ahli materi dengan skala *likert dan Guttman*. Berikut langkah-langkah penelitian dan pengembangan:



Gambar 1. Langkah-langkah R&D (Sugiyono, 2013)

3. Hasil dan Pembahasan

Prosedur penelitian pengembangan yang telah dilakukan mengadopsi model *Borg & Gall* menggunakan 10 langkah. Berdasarkan hasil wawancara pada wali kelas Ibu M, ditemukan permasalahan yaitu siswa mengalami kesulitan dalam menyusun kata menjadi sebuah kalimat sederhana, yang dimana susunan kalimat

siswa masih sering terbolak-balik. Padahal, pemahaman menyusun kalimat sederhana juga sangat berpengaruh pada aspek membaca maupun menulis, sehingga memerlukan banyak waktu agar siswa dapat mengingat serta memahami materi tersebut. Belum adanya media pendukung dalam menyampaikan materi pembelajaran tersebut tentunya menjadi kesulitan bagi guru dalam menyampaikan materi tersebut secara singkat. Sehingga, minimnya penggunaan media pembelajaran di kelas, menjadi faktor media pembelajaran yang guru gunakan hanya terpaku pada buku tematik saja.

Potensi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah tersebut yaitu adanya dorongan perkembangan teknologi saat ini yang dapat melatih kreatifitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital, adanya motivasi belajar siswa yang cukup tinggi ketika guru menggunakan media dalam menyampaikan pembelajaran serta rasa ingin tahu dan ketertarikan dari media pembelajaran yang guru gunakan tersebut mampu menarik perhatian siswa untuk mempelajari serta memahami dari materi yang telah disampaikan. Oleh karena itu, adanya pemanfaatan media akan memberikan suasana baru dalam proses pembelajaran. Sehingga, dapat memanfaatkan sarana dan prasarana yang telah disediakan oleh pihak sekolah.

Pada tahap ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan wawancara guru kelas serta memberikan kuesioner analisis kebutuhan pada siswa kelas II. Data hasil kuesioner analisis kebutuhan siswa dengan skor 15 responden tersebut, pada point 1 memperoleh 93,3% siswa mengetahui materi pembelajaran mengenai menyusun kalimat sederhana, pada point 2 memperoleh 80% siswa menganggap materi tersebut adalah materi yang sulit dipahami, pada point 3 memperoleh 80% kesulitan dalam memahami materi tersebut dikarenakan tidak adanya penjelasan maupun contoh yang terdapat pada buku tematik yang digunakan, pada point 4 memperoleh 100% siswa sangat mengharapkan jika materi tersebut dijelaskan menggunakan media kartu kata dalam bentuk aplikasi, pada point 5 memperoleh 86,6% siswa mengatakan media kartu kata dalam bentuk aplikasi ini sangat tepat untuk dikembangkan, pada point 6 dan 7 memperoleh 100% siswa menginginkan di dalam media kartu kata dalam bentuk aplikasi tersebut, didalamnya terdapat banyak warna-warna dan gambar-gambar yang menarik.

Pada point 8 memperoleh 100% siswa sudah bisa menggunakan handphone, dan pada point 9 dan 10 memperoleh 100% siswa menginginkan adanya media kartu kata dalam bentuk aplikasi yang praktis digunakan sehingga dapat memudahkan siswa memahami materi menyusun kalimat. Adanya media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memusatkan perhatian siswa, dikarenakan media melibatkan langsung kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, sehingga kemampuan siswa dapat berkembang dan produk tersebut dapat menjadi alternatif dalam mengatasi masalah pembelajaran yang terjadi pada siswa kelas II.

Desain produk yang dikembangkan menjadi media interaktif meliputi penyusunan kerangka media kartu kata digital pada aplikasi adobe flash cs6, menentukan sistematika isi, dan merancang latihan soal. Setelah mendesain media, tahapannya selanjutnya divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi ahli

materi dilakukan oleh Ibu T, dengan hasil validasi yaitu sangat valid sedangkan validasi ahli media dilakukan oleh Bapak S, hasil validasi yaitu sangat valid, serta penilaian dari respon siswa kelas II di peroleh hasil yaitu sangat praktis.

Adapun perolehan skor yang diperoleh dari validasi ahli materi yaitu 84% dikategorikan “sangat valid”, dan validasi ahli media yaitu 90% dikategorikan “sangat valid”. Kemudian setelah di validasi, produk ini di uji cobakan dengan siswa, hasil skor uji coba produk atau uji coba skala kecil yaitu 100% dikategorikan “sangat praktis”, dan hasil uji coba pemakaian atau uji coba skala besar yaitu 100% dikategorikan “sangat praktis”.

Produk hasil pengembangan media kartu kata digital berbasis *adobe flash cs6* untuk pemahaman menyusun kalimat sederhana ini kemudian diberikan kepada guru wali kelas II berupa CD (*compact disc*) yang berisi file media. Selain itu, dipublikasikan file media kartu kata digital berbasis *adobe flash cs6* pada google drive yang bisa diakses oleh guru-guru yang lain, serta bisa dijadikan bahan referensi oleh peneliti lainnya. Berdasarkan uji skala besar yang dilakukan menggunakan kuesioner penilaian skala *guttman* yang memiliki kriteria penilaian diantaranya 1 (iya), dan 0 (tidak). Berikut penilaian hasil uji coba produk atau uji coba skala kecil dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Pemakaian

No	Nama Siswa	Jumlah Pertanyaan	Skor Responden	Skor Maksimal	Kategori
1	AJR	10	10	10	Sangat Praktis
2	AO	10	10	10	Sangat Praktis
3	AZ	10	10	10	Sangat Praktis
4	AFA	10	10	10	Sangat Praktis
5	AHF	10	10	10	Sangat Praktis
6	DA	10	10	10	Sangat Praktis
7	DAA	10	10	10	Sangat Praktis
8	DPP	10	10	10	Sangat Praktis
9	GR	10	10	10	Sangat Praktis
10	ISS	10	10	10	Sangat Praktis
11	MAT	10	10	10	Sangat Praktis
12	MAA	10	10	10	Sangat Praktis
13	MHA	10	10	10	Sangat Praktis
14	MIAT	10	10	10	Sangat Praktis
15	MSA	10	10	10	Sangat Praktis
16	NDP	10	10	10	Sangat Praktis
17	NE	10	10	10	Sangat Praktis
18	NR	10	10	10	Sangat Praktis
19	OS	10	10	10	Sangat Praktis
20	PI	10	10	10	Sangat Praktis
21	S	10	10	10	Sangat Praktis
22	SZA	10	10	10	Sangat Praktis
23	SA	10	10	10	Sangat Praktis
24	SAF	10	10	10	Sangat Praktis

25	ZK	10	10	10	Sangat Praktis
	Skor Total	250	250	250	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil penilaian dari uji coba pemakaian atau uji coba skala besar oleh 25 siswa, yang meliputi aspek media, aspek materi, dan aspek kepraktisan tersebut. Didapatkan jumlah penilaian skor keseluruhan adalah 250 dengan total penilaian skor maksimum adalah 250. Jumlah hasil penilaian dari respon siswa terhadap media kartu kata digital berbasis *adobe flash cs6* untuk pemahaman menyusun kalimat sederhana, apabila dipersentasekan termasuk ke dalam kriteria sangat praktis dengan skor persentase 100%. Jadi, berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media kartu kata digital berbasis *adobe flash cs6* untuk pemahaman menyusun kalimat sederhana ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Sejalan dengan penelitian (Hasnanto & Kholifah, 2022) bahwa media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash CS3* pada pelajaran IPA materi organ gerak manusia dikategorikan Sangat Baik dan layak dijadikan sebagai media pembelajaran untuk SD/MI pada mata pelajaran IPA sedangkan pada (Rockyane & Sukartiningsih, 2018) media pembelajaran interaktif menggunakan *Adobe Flash* memberikan kontribusi terhadap pembelajaran keterampilan menulis cerita hal ini terbukti dari hasil belajar siswa yang meningkat. Peningkatan yang dimaksudkan disini tidak hanya sekedar nilai yang lebih baik dari sebelumnya. Hal ini juga didasarkan pada kemampuan siswa dalam menuliskan kerangka cerita sesuai dengan gambar yang disediakan; menyebutkan isi cerita dari tema, tokoh, latar, alur cerita, dan amanat dengan benar; organisai karangan cerita berimbang; struktur kalimat yang digunakan baik dan efektif; judul cerita yang dibuat sesuai; dan tidak banyak kesalahan dalam tanda baca, penulisan huruf, dan unsur serapan. Walaupun tidak 100% peningkatan menulis siswa dalam hal menulis cerita, namun dengan bimbingan guru yang terus menerus kekurangan tersebut bisa diminimalisir.

Kelemahan media interaktif berbasis *adobe flash cs6* pada penelitian ini adalah terbatas pada pembelajaran bahasa Indonesia fokus materi menyusun kalimat sederhana dengan media kartu kata digital, diuji cobakan pada sekolah yang memiliki sarana laboratorium komputer, LCD, atau sarana yang mendukung media diimplementasikan.

4. Simpulan dan Saran

Pengembangan media kartu kata digital berbasis *adobe flash cs6* untuk pemahaman menyusun kalimat sederhana siswa kelas II SD dinyatakan valid dan praktis dari adanya penilaian dari ahli materi dengan nilai 84% (sangat valid), dan ahli media dengan nilai 90% (sangat valid). Sedangkan dinyatakan praktis diperoleh dari adanya kuesioner respon siswa pada uji coba produk atau uji skala kecil dengan nilai 100%, dan kuesioner respon siswa pada uji coba pemakaian atau uji skala besar dengan nilai 100%. Proses pembelajaran dan saran yang dapat peneliti berikan terkait penelitian dan pengembangan media kartu kata digital berbasis *adobe flash cs6* untuk

pemahaman menyusun kalimat sederhana ialah guru dapat memanfaatkan media ini dalam proses pembelajaran agar terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan, serta memberikan inovasi bahwa perkembangan teknologi mampu menghasilkan media pembelajaran yang lebih praktis dan bisa digunakan dalam waktu yang sangat panjang; dan untuk peneliti selanjutnya agar dapat menjadi bahan referensi dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pengembangan media pembelajaran sehingga, diharapkan dapat diujicobakan pada ruang lingkup lapangan penelitian yang lebih luas.

5. Kontribusi Penulis

MR mendesain penelitian, mengumpulkan data dan menulis artikel, SK menganalisis data dan menganalisis instrumen, FA menganalisis kaidah penulisan

6. Daftar Pustaka

- Apriani, F. N., Novaliyosi, N., & Jaenudin, J. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dengan problem based learning terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 2(2), 88–96.
- Budiyono, B. (2020). Inovasi pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran di era revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 300–309.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 11.
- Hasnanto, A. T., & Kholifah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif IPA Materi Organ Gerak Manusia Berbasis Adobe Flash Cs3 Kelas V SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 9(1), 69–82.
- Hazmi, N. (2019). Tugas guru dalam proses pembelajaran. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 2(1), 56–65.
- Heswari, S., & Patri, S. F. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2715–2722.
- Irsyad, M. (2020). Media Interaktif Adobe Flash CS6 dengan Model Dart dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di Era Pandemi Covid-19. *Thawalib: Jurnal Kependidikan Islam*, 1(2), 103–130.
- Muaiyana, R., Ridwan, R., & Ali, M. (2023). Pengembangan LKPD Tematik Berbasis Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 6(1), 9961–9979.
- Rahmawati, I. Y., Nurlianharkah, R., Hasanudin, C., & Fadlillah, M. (2021). Aktualisasi Whole Language sebagai Pendekatan Pembelajaran Bahasa pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Edutama*, 8(2), 49–60.

- Rahmawati, Y. (2020). Analisis sintaksis pemerolehan bahasa anak usia 2, 1 tahun. *Jurnal Sastra Indonesia*, 9(3), 156–164.
- Rockyane, I. S., & Sukartiningsih, W. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif menggunakan adobe flash dalam pembelajaran menulis cerita siswa kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 767–776.
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Kencana.
- Sari, D. K., & Rasyimah, M. (2021). Neurolinguistik: Teori Linguistik Dan Pemerolehan Bahasa Pada Anak. *Bahastra: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 5(2), 74–77.
- Setiawan, A., & Rosita, R. (2023). Memperkuat Konsep Pendidikan Sekolah Bertaraf Internasional: Analisis terhadap Kajian Literatur dan Best Practices. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 10(2), 135–151.
- Suardi, I. P., Ramadhan, S., & Asri, Y. (2019). Pemerolehan bahasa pertama pada anak usia dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 265–273.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.
- Sunaryoto, E. (2020). Dimensi Kualitas Pendidikan Di Indonesia. *Al-Islamiah, Jurnal Pendidikan Dan Wawasan Studi Islam*, 2(2), 8–19.
- Sundari, F. (2017). *Peran guru sebagai pembelajar dalam memotivasi peserta didik usia SD*.
- Tarmini, W., & Sulistyawati, R. (2019). Sintaksis bahasa indonesia. *Jakarta: UHAMKA*.
- Wali Kelas II B. (2022). *Wawancara dan Observasi Wali Kelas II B SD N 48 Pangkal Pinang pada tanggal 07-08 April 2022*.
- Yazid, M., Herma, S. M., Husni, M., & Sururuddin, M. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan adobe flash CS6 pada kelas IV MI NW Sukamulia. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 3(2), 99–112.
- Zheng, Y., Zhang, J., Li, Y., Wu, X., Ding, R., Luo, X., Liu, P., & Huang, J. (2024). Effects of digital game-based learning on students' digital etiquette literacy, learning motivations, and engagement. *Heliyon*, 10(1).