

*Article*

Inovasi Media Pembelajaran Papan Ceria Serba Guna Untuk Menentukan Ide Pokok dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

Kholilia Mumtazah¹*, Innany Mukhlishina²

¹ Universitas Muhammadiyah Malang, Jalan Raya Ngelo Tlogomas No. 246, Babatan, Tegalondo, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur, 65144, Indonesia.

² Universitas Muhammadiyah Malang, Jalan Raya Ngelo Tlogomas No. 246, Babatan, Tegalondo, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Provinsi Jawa Timur, 65144, Indonesia

* *Corresponding Author*. E-mail: kholiliamumtazah@gmail.com, Innany@umm.ac.id

Article Info	ABSTRAK
Article History <i>Received : 10-03-2024</i> <i>Revised : 12-08-2024</i> <i>Accepted : 29-12-2024</i>	Tujuan penelitian ini untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran papan ceria serba guna untuk menentukan ide pokok yang menarik dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau <i>research and development</i>. Subjek penelitian adalah kelas V sekolah dasar yang berjumlah 11 siswa. Instrumen penelitian menggunakan angket validasi ahli dan respon siswa. Data dikumpulkan dengan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Papan Ceria Serba Guna yang dikembangkan melalui model ADDIE terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V terhadap ide pokok teks bacaan. Proses pengembangan dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan media yang menarik sesuai kurikulum, validasi oleh ahli materi dan media, implementasi di kelas, hingga evaluasi. Validasi ahli materi dan media masing-masing memperoleh persentase 95% dan 94,5%, dengan kategori “Sangat Baik”. Implementasi media Papan Ceria Serba Guna di kelas mendapat respons positif dari siswa, dengan tingkat kepuasan sebesar 95%.
Kata Kunci: Media Pembelajaran, Papan Ceria Serba Guna, Ide Pokok	

kemudahan penggunaan 92%, dan manfaat media dalam membantu pemahaman materi sebesar 93%. Media ini juga berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran hingga 94%. Dapat disimpulkan, media Papan Ceria Serba Guna efektif sebagai alat bantu pembelajaran interaktif untuk memahami ide pokok teks, meningkatkan motivasi, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

ABSTRACT

Keyword:

*Learning Media,
Multipurpose Cheer Board,
Main Idea*

The purpose of this study was to design and develop a multi-purpose cheerful board learning media to determine interesting main ideas in Indonesian language subjects in elementary schools. This research uses research and development method. The research subjects were grade V elementary school students totalling 11 students. The research instrument used expert validation questionnaires and student responses. Data were collected by observation, interview, questionnaire, and documentation. Data analysis with descriptive statistics. The results showed that Papan Ceria Serba Guna learning media developed through the ADDIE model proved effective in improving grade V students' understanding of the main idea of reading text. The development process starts from needs analysis, designing attractive media according to the curriculum, validation by material and media experts, implementation in the classroom, to evaluation. Material and media expert validation obtained a percentage of 95% and 94.5%, respectively, with the category "Very Good". The implementation of Papan Ceria Serba Guna media in the classroom received positive responses from students, with a satisfaction rate of 95%, ease of use of 92%, and the benefits of media in helping understanding the material by 93%. This media also succeeded in increasing student involvement in learning by 94%. It can be concluded that Papan Ceria Serba Guna media is effective as an interactive learning tool to

understand the main idea of the text, increase motivation, and create a fun learning atmosphere.

1. Pendahuluan

Membaca termasuk salah satu dari empat keterampilan berbahasa (Rambe et al., 2021). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa diharapkan mampu mencapai kompetensi dasar, salah satunya adalah menemukan ide pokok dalam paragraf (Princess et al., 2021). Kemampuan ini penting untuk membantu siswa memahami inti informasi dan topik utama yang dibahas dalam sebuah paragraf (Kandupi, 2021; Tiyas et al., 2023). Untuk itu, siswa perlu melatih keterampilan membaca untuk lebih mudah dan cepat mengetahui teks dengan cara menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan informasi yang terdapat dalam teks. Setelah proses ini, siswa dapat menuliskan ide pokok dari setiap bacaan dan menyimpulkan informasi yang diperoleh (Safrianis et al., 2023). Kebiasaan membaca secara teratur juga dapat membantu siswa mengembangkan pemikiran yang lebih baik.

Orang yang mempunyai keterampilan membaca dengan baik akan lebih mudah memahami pesan yang ingin disampaikan oleh penulis (Daulay, 2021). Untuk menemukan ide pokok dalam sebuah paragraf, siswa perlu membaca paragraf tersebut. Jika tidak membaca, siswa tidak akan dapat menentukan ide pokok dalam paragraf (Maksum & Wahyudianto, 2023). Kemampuan membaca untuk menemukan ide pokok termasuk dalam keterampilan membaca pemahaman, yang bertujuan agar siswa dapat memahami isi teks yang dibaca. Demikian pula, menemukan ide pokok dalam paragraf bertujuan untuk mengidentifikasi inti permasalahan yang dibahas. Ide pokok atau topik merupakan gagasan utama dalam sebuah paragraf atau kalimat, yang menjadi pusat perhatian pembahasan (Affandi & Kaltsum, 2024; Lee et al., 2024; Thatcher & Fisher, 2022).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia tentang materi ide pokok, guru umumnya mengajarkan yang terdapat dalam buku paket. Guru meminta siswa membaca teks dengan cermat, mencatat informasi penting dari setiap paragraf, dan pada akhirnya menyimpulkan ide pokok yang dipelajari di masing-masing paragraf (Oktavia et al., 2022). Proses pembelajaran secara keseluruhan dilakukan menggunakan buku paket tema dan LKS (lembar kerja siswa). Buku paket tema yang disediakan oleh sekolah biasanya berisi materi umum dengan desain yang menarik, penuh warna, dan dilengkapi gambar (Shansabilah et al., 2023). Namun, baik guru maupun siswa merasa bahwa buku tersebut belum cukup lengkap dalam menyampaikan materi, sehingga mereka perlu mencari sumber belajar tambahan, termasuk dari internet.

Guru belum memanfaatkan media pembelajaran yang mendukung proses belajar Bahasa Indonesia, seperti pada materi menentukan ide pokok bacaan. Selama ini, guru hanya menyampaikan materi berdasarkan buku tema tanpa upaya khusus

untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menemukan ide pokok paragraf. Kurangnya sarana dan prasarana pendukung menjadi salah satu kendala. Bahan pembelajaran yang digunakan terbatas yakni hanya buku paket dan LKS. Selain itu, beberapa siswa kurang memperhatikan guru dengan baik karena tidak adanya media pembelajaran yang menarik. Penggunaan buku paket sebagai satu-satunya media membuat siswa merasa bosan, dan metode pengajaran yang diterapkan guru cenderung tradisional. Penyampaian materi pun terlalu bergantung pada buku. Sehingga diperlukan media pembelajaran sesuai kondisi di lapangan.

Sebagian sekolah tidak mempunyai fasilitas yang memadai untuk mendukung penyampaian informasi pembelajaran kepada siswa. Sehingga, guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang sederhana, efisien, dan terjangkau, namun tetap efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru dituntut untuk mempunyai pengetahuan dan pemahaman yang cukup terkait pengembangan media pembelajaran. Media pembelajaran diperlukan agar informasi yang didapatkan dapat diterima dengan baik oleh siswa dan mampu meningkatkan rasa ingin tahu mereka (S. Rahmawati et al., 2022; Rudini & Saputra, 2022; Shofia & Ahsani, 2021). Guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, bermakna, dan mudah dipahami oleh siswa, dengan tetap menyesuaikan dengan kurikulum, karakteristik, dan kebutuhan siswa (Lukman et al., 2022; Saripudin et al., 2021). Indriyani et al., (2021); Setiawaty et al., (2023) juga menekankan bahwa sebagai tenaga profesional, guru harus terus mengembangkan media pembelajaran, meskipun sudah tersedia media yang sesuai dengan kurikulum. Media yang dikembangkan, seperti buku teks, modul, atau panduan utama, maupun media pendukung, misalnya buku bacaan, majalah, video, atau komik (Utami, 2023). Penggunaan media pembelajaran yang tepat bertujuan menciptakan pembelajaran yang efektif (Hasiru et al., 2021). Media pembelajaran mencakup perangkat lunak dan perangkat keras yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok. Dengan menggunakan media ini, siswa lebih termotivasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Resti et al., 2024). Kehadiran media pembelajaran di kelas juga dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Untuk itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami konsep yang diajarkan. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu “Papan Ceria Serba Guna” atau disingkat PARISUN. Media PARISUN merupakan sebuah media pembelajaran inovatif yang dirancang untuk memfasilitasi siswa dalam menentukan ide pokok secara interaktif. Media ini diharapkan mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis mereka. PARISUN merupakan sebuah papan yang digunakan untuk siswa menentukan ide pokok, penamaan ceria ini dimaksudkan agar siswa selalu ceria dalam memainkan papan tersebut. Sedangkan serba guna dikarenakan papan tersebut tidak hanya untuk menentukan ide pokok saja, melainkan bisa digunakan untuk siswa memahami penjumlahan dan lain-lain.

Terdapat penelitian sebelumnya yang membahas terkait media pembelajaran seperti pada Harahap & Yusnaldi, (2024) berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Papan Ludo Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar”, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran papan ludo memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas V di MIS Ikhlasiah Tuamang. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji T-Test, di mana nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_a diterima. Kemudian penelitian Maulia et al., (2024) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia”, Hasil penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran papan kata menunjukkan bahwa validasi oleh ahli materi mencapai 81,25% (kategori sangat valid), validasi oleh ahli media sebesar 98,75% (kategori sangat valid), respons siswa mencapai 97,08% (kategori sangat praktis), dan respons guru mencapai 100% (kategori sangat praktis). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran papan kata sangat praktis dan efektif dalam meningkatkan semangat serta motivasi belajar siswa, khususnya dalam kegiatan membaca dan menulis.

Selanjutnya penelitian Rohmah et al., (2022) berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Pancakar (Papan Pecahan Dan Kartu Soal) Dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, hasil penelitian menunjukkan bahwa media Pancakar mendapatkan persentase validasi sebesar 91% dari ahli media, 98% dari ahli materi, dan validasi soal berada dalam rentang 88%-100% oleh ahli materi. Selain itu, guru pengguna memberikan penilaian sebesar 96%, sementara uji coba skala kecil memperoleh 78% dan uji coba skala besar mencapai 86%. Berdasarkan hasil tersebut, media Pancakar dikategorikan sebagai media yang valid, praktis, efektif, dan menarik.

Penelitian Ameilia et al., (2024) berjudul “Pengembangan Media Belajar Kartu Hitung Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Pembagian Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, Hasil pengembangan media kartu hitung telah diuji validitasnya oleh ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi. Ahli materi memberikan skor 3,9, dengan kriteria validitas dinyatakan valid dan kriteria kelayakan dinyatakan layak. Ahli media memberikan skor 3,8, juga dinyatakan valid dan layak. Sementara itu, ahli praktisi memberikan skor 3,9, dengan kriteria validitas dan kelayakan yang sama-sama dinyatakan valid dan layak. Uji efektivitas dilakukan menggunakan *paired sample t-test* terhadap hasil pretest dan post-test siswa. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perubahan signifikan antara hasil pretest dan post-test, sehingga dapat disimpulkan bahwa media kartu hitung memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan siswa. Berdasarkan pemaparan di atas dan kajian penelitian sebelumnya, belum ada pengembangan media Papan Ceria Serba Guna untuk siswa kelas V SD. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan mengembangkan media pembelajaran papan ceria serba guna yang menarik untuk membantu siswa menentukan ide pokok dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

2. Metode

Metode penelitian yang diterapkan dalam studi ini adalah *research and development* (R&D), yang bertujuan untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada (Sutisnawati & Lukman, 2022). Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek dalam penelitian ini yaitu 11 siswa yang berada di kelas V sekolah dasar. Alasan memilih siswa kelas V karena berada pada tahap perkembangan kognitif dimana mulai mampu berpikir lebih abstrak dan kritis. Pada usia ini lebih terbuka terhadap media pembelajaran interaktif dan menyenangkan. Jumlah subjek yang dipilih hanya berjumlah 11 agar pengamatan lebih mendalam dan interaksi lebih intensif untuk memantau perkembangan setiap siswa dan memberikan umpan balik yang sesuai. Lokasi penelitian di sekolah dasar (SD) Negeri 3 Kucur Jalan Lutung Rt.35 Rw 13 Turi, Kucur, Kecamatan Dau, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65151. Lokasi ini dipilih karena memudahkan peneliti untuk melakukan pengamatan dan interaksi langsung dengan siswa dan guru. Sekolah ini mewakili kondisi pendidikan di daerah Kabupaten Malang untuk memberikan gambaran yang lebih umum tentang pengembangan media pembelajaran di daerah tersebut. Waktu penelitian pada tanggal 24 Maret 2023. Instrumen penelitian menggunakan angket validasi ahli dan angket respon siswa. Validasi ahli terdiri dari ahli materi dan media. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata, median, dan distributor skor dari angket untuk mendapatkan gambaran umum tentang media pembelajaran papan ceria serba guna pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Data yang diproses dan diperoleh lalu dibandingkan dengan jumlah skor yang diharapkan sehingga dapat diukur kelayakan dari media dan materi tersebut dengan rumus berikut ini:

$$P = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Presentasi Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor tertinggi

3. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran Papan Ceria Serba Guna dikembangkan melalui model ADDIE yang diuraikan sebagai berikut: (1) *analysis*, tahap awal sebelum dikembangkan media PARISUN adalah melakukan analisis dengan observasi ke sekolah terkait sarana dan prasarana dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kemudian melakukan wawancara dengan wali kelas V Ibu D untuk mengetahui materi pembelajaran Bahasa Indonesia materi ide pokok terutama cara menentukan ide pokok. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa siswa kelas V mengalami kesulitan dalam menentukan ide pokok dari teks bacaan. Selain itu, siswa memiliki latar belakang yang beragam dalam kemampuan membaca dan pemahaman teks serta metode pembelajaran yang digunakan cenderung konvensional sehingga berpengaruh terhadap keaktifan dalam belajar. Oleh karena itu, diperlukan media yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa. (2) *Design*, tahap kedua adalah merancang papan ceria serba guna yang interaktif. Dalam merancang media ini disesuaikan dengan kurikulum Bahasa Indonesia kelas V, mencakup berbagai jenis teks yang relevan dan menarik bagi siswa. Media Papan Ceria Serba Guna terbuat dari kertas karton, kertas manila, spidol, plaster, gunting, dan lem. Cara membuatnya, yaitu pertama, siapkan kertas karton sesuai ukuran lalu tempel bagian atas dengan nama media dan gambar-gambar yang menarik. Kedua, gunting kertas manila dengan bentuk persegi panjang dan disesuaikan oleh ukuran yang diperlukan. Lalu tempel kertas manila tersebut pada kertas karton yang sudah dihias. Berikan jarak agar terlihat lebih rapi dan enak dipandang. Ketiga, gunting kembali kertas manila berbentuk persegi panjang dengan ukuran lebih kecil dari yang ditempelkan pada kertas karton. Lalu tulis menggunakan spidol, setiap satu kertas berisikan satu kalimat. Berikut ini rancangan media Papan Ceria Serba Guna yang telah dibuat, yaitu:



Gambar 1. Media Papan Ceria Serba Guna

(3) *Development*, pada tahap ketiga media Papan Ceria Serba Guna yang dikembangkan dan dilengkapi panduan penggunaan yang jelas untuk guru, media diuji coba dan diberikan penilaian kepada para ahli seperti ahli materi dan ahli media.

Berikut ini skor penilaian berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media yang diuraikan pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Indikator	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh
Kesesuaian Produk	4	253
Kurikulum	4	257
Isi Materi	4	250
Total Skor	12	760
Rata-rata Skor		900
Median		800
Presentase (%)		95%
Kategori		Sangat Baik

Tabel 1 menunjukkan hasil validasi ahli materi berdasarkan tiga indikator yang dinilai, yaitu kesesuaian produk, kurikulum, dan isi materi. Setiap indikator memiliki skor maksimal sebesar 4, dengan total skor maksimal keseluruhan mencapai 12. Dari hasil yang diperoleh, kesesuaian produk mendapatkan skor 253, kurikulum memperoleh skor 257, dan isi materi memperoleh skor 250. Total skor yang diperoleh dari ketiga indikator adalah 760. Rata-rata skor yang dicapai adalah 900, dengan median skor di angka 800. Persentase pencapaian keseluruhan mencapai 95%, menunjukkan bahwa hasil validasi sangat memuaskan. Kategori keseluruhan penilaian adalah “Sangat Baik,” yang mencerminkan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa materi yang telah divalidasi memenuhi kriteria yang diharapkan dan dapat diterapkan secara efektif dalam proses pembelajaran. Berikut ini adalah uraian mengenai validasi ahli media yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Indikator	Skor Maksimal	Skor yang diperoleh
Tampilan Media	16	1300
Media dalam Pembelajaran	24	800
Total Skor		1040
Rata-rata Skor		94.55
Median		360
Presentase (%)		94.5%
Kategori		Sangat Baik

Berdasarkan tabel 2 yang berisi hasil validasi dari ahli media, dapat dilihat bahwa total skor yang diperoleh adalah 1040 dari maksimal 1200, yang menunjukkan pencapaian yang sangat baik. Indikator “Tampilan Media” memperoleh skor maksimum 16 dan total skor 1300, menandakan bahwa media yang

digunakan memiliki daya tarik visual yang kuat dan mudah dipahami oleh pengguna. Sementara itu, indikator “Media dalam Pembelajaran” dengan skor maksimum 24 menghasilkan total skor 800, menunjukkan bahwa media tersebut efektif dalam mendukung proses belajar mengajar.

Rata-rata skor keseluruhan mencapai 94.55, yang menunjukkan sangat baik dalam penilaian ini. Selain itu, nilai median yang tercatat adalah 360, mencerminkan distribusi skor yang terpusat pada nilai yang cukup tinggi, yang menandakan konsistensi dalam kualitas media yang dinilai. Presentase pencapaian yang mencapai 94.5% menegaskan bahwa media ini sangat sesuai untuk digunakan dalam konteks pembelajaran. Dengan kategori “Sangat Baik,” hasil ini menunjukkan bahwa media yang divalidasi tidak hanya memenuhi standar yang ditetapkan, tetapi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang positif bagi pengguna.

(4) *Implementation*, tahap ini dilakukan penerapan media pembelajaran Papan Ceria Serba Guna di kelas setelah divalidasi oleh ahli. Dalam implementasi media pembelajaran Papan Ceria Serba Guna siswa dibagi dalam kelompok untuk menggunakan media untuk menentukan ide pokok dari teks. Selama implementasi, peneliti melakukan observasi untuk mencatat keterlibatan siswa dan memberikan umpan balik. Setelah penerapan media PARISUN, siswa diberikan 15 pertanyaan untuk mengetahui respon terhadap media yang digunakan apakah menarik atau tidak. Berikut ini uraian hasil respon siswa terhadap implementasi media pembelajaran Papan Ceria Serba Guna materi ide pokok, yaitu:

Tabel 3. Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Papan Ceria Serba Guna

Aspek Respon Siswa	Deskripsi	Nilai/Presentase
Kepuasan Terhadap Media	Siswa menunjukkan kepuasan yang tinggi terhadap media Papan Ceria Serba Guna, merasa bahwa media ini menarik dan membantu proses belajar.	95%
Persepsi Terhadap Pembelajaran	Siswa merasa senang dan termotivasi saat menggunakan media ini dalam pembelajaran, yang meningkatkan minat mereka terhadap materi.	90%
Kemudahan menggunakan Media	Siswa melaporkan bahwa media ini mudah digunakan dan tidak membingungkan,	92%

Manfaat Media	sehingga mereka dapat fokus pada materi yang diajarkan. Media Papan Ceria Serba Guna dianggap sangat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang sulit, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka.	93%
Keterlibatan dalam Pembelajaran	Siswa merasa lebih aktif dan terlibat selama proses pembelajaran, yang berkontribusi pada pengalaman belajar yang lebih baik.	94%

Dari tabel di atas, bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran Papan Ceria Serba Guna sangat positif. Dengan nilai kepuasan mencapai 95%, media ini sangat menarik dan berguna dalam proses belajar. Persepsi siswa mengenai pembelajaran juga menunjukkan angka yang tinggi (90%), yang mencerminkan bahwa media ini berhasil menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Nilai kemudahan penggunaan media (92%) menyatakan bahwa siswa dapat beradaptasi dengan media yang disediakan, sehingga mereka dapat lebih fokus pada pembelajaran. Selain itu, manfaat yang dirasakan dari media ini (93%) menunjukkan bahwa PARISUN sangat efektif dalam membantu siswa memahami materi yang sulit. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga meningkat (94%), menandakan bahwa media ini berhasil menciptakan interaksi yang baik antara siswa dan materi ajar.

(5) *Evaluation*, pada tahap ini setelah penggunaan media, evaluasi dilaksanakan untuk mengetahui pemahaman tentang ide pokok dan kemenarikan media pembelajaran Papan Ceria Serba Guna terhadap kemenarikan siswa melalui respon siswa, yang menyatakan bahwa sangat menarik untuk dijadikan media pembelajaran. Berdasarkan penilaian dari ahli materi dan media yang dikembangkan sangat baik tanpa adanya revisi. Media pembelajaran Papan Ceria Serba Guna digunakan guru sebagai alat komunikasi untuk penunjang pembelajaran agar siswa tidak bosan dan termotivasi di kegiatan belajar mengajar. Media dapat membantu guru dalam menyampaikan konsep atau materi yang tidak dapat diungkapkan melalui kata-kata.

Untuk mengajarkan cara menentukan ide pokok dalam sebuah paragraf dengan baik, disarankan untuk menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti media papan ceria serba guna. Peran media pembelajaran sangat penting dalam meningkatkan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran (Fitria et al., 2023).

Penggunaan media juga menjadi krusial untuk menggantikan pendekatan ceramah tradisional (Abdi et al., 2021). Media pembelajaran memainkan peranan yang semakin penting dalam mempermudah komunikasi antara siswa dan sumber belajar, karena fokus pada pengembangan keterampilan proses serta aktivitas belajar. Bagi seorang guru, merancang media pembelajaran merupakan bagian penting dari kegiatan perancangan dan pelaksanaan pembelajaran.

Media yang digunakan dipilih dengan tepat, agar materi yang diajarkan dapat tersampaikan dengan baik sehingga motivasi belajar siswa meningkat. Motivasi belajar diperoleh dari indikator keberhasilan dalam menyampaikan informasi dan mencapai tujuan instruksional (Wahyudi et al., 2023). Kelayakan media untuk digunakan dalam pembelajaran bergantung pada manfaatnya, yaitu dapat memperjelas materi yang diajarkan, meningkatkan semangat belajar siswa, dan menciptakan pembelajaran yang interaktif. Menurut Silmi & Hamid, (2023); Zahwa & Syafi'i, (2022), media pembelajaran mencakup segala bentuk yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan informasi materi pembelajaran yang akan mendukung kegiatan belajar.

Siswa cenderung lebih menyukai media dengan tampilan berwarna dibandingkan dengan media yang hanya menggunakan warna hitam putih, karena warna dapat membantu memusatkan perhatian pada materi (Firdaus, 2021). Penggunaan media juga dapat mendukung siswa dalam meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi ide pokok paragraf di kelas V. Media tersebut mampu membangkitkan motivasi belajar siswa untuk terus meningkatkan keterampilan berbahasa mereka (Hayati & Yamin, 2023; Karim et al., 2022; Nafala, 2022). Proses pembelajaran berjalan dengan sangat efektif dan efisien karena media pembelajaran menjadi fokus perhatian siswa selama kegiatan berlangsung. Antusiasme siswa terlihat jelas dalam proses pembelajaran, di mana sebagian besar siswa aktif berinteraksi dan berkomunikasi dengan guru.

Media pembelajaran interaktif dan menyenangkan, misalnya permainan edukatif atau simulasi, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memberikan pengalaman belajar yang menarik dan memungkinkan mereka agar aktif berpartisipasi (Mufliah, 2024; Utomo, 2023). Kemampuan visualisasi konsep melalui media visual seperti gambar, grafik, dan diagram membantu siswa memahami ide-ide yang kompleks dengan lebih jelas (Suzana et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran, meningkatkan partisipasi siswa dan memfasilitasi pemahaman mereka terhadap materi.

Pada penelitian sebelumnya belum pernah dikembangkan media Papan Ceria Serba Guna melainkan media lain seperti media papan pintar pada penelitian Afifah & Fitrianawati, (2021); Bopo et al., (2023); Inayah, (2023); Putri, (2022), media papan kata pada penelitian Astuti et al., (2024); Miranti et al., (2024); Ridwan et al., (2023); N. Sari et al., (2021), media papan balik pada penelitian Achriyati et al., (2022); Lutfia et al., (2021), media papan dan kartu misteri pada penelitian Fitri et al., (2024); Mardhotillah et al., (2023); Mu'minah & Purmadi, (2022), media PAKAPIN (Papan Kantong Pintar) pada penelitian Damayanti & Nugroho, (2023);

Dewi, (2023); Putriningsih & Ain, (2024), media papan kosakata pada penelitian Hs & Suriningsih, (2021); Sulastri et al., (2023), dan media papan tempel R. O. Rahmawati et al., (2024); E. P. Sari et al., (2024) yang digunakan dalam pembelajaran. Media ini dapat mengubah dinamika pembelajaran dalam bahasa Indonesia. Interaktivitas yang diberikan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran, meningkatkan keterlibatan dan antusiasme mereka. Penelitian ini memiliki beberapa kekurangan, yaitu keterbatasan sampel yang digunakan, baik dari segi jumlah maupun variasi siswa. Selain itu, media hanya diuji coba di satu lokasi sekolah. Aspek penilaian yang terbatas, karena penelitian hanya fokus pada pemahaman ide pokok tanpa mempertimbangkan keterampilan lain seperti berpikir kritis atau kolaborasi.

4. Simpulan dan Saran

Media pembelajaran Papan Ceria Serba Guna yang dikembangkan melalui model ADDIE telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V terhadap ide pokok teks bacaan. Proses pengembangan media melibatkan analisis kebutuhan, perancangan media yang menarik, validasi oleh ahli, implementasi di kelas, dan evaluasi hasil pembelajaran. Hasil validasi dari ahli materi dan media menunjukkan bahwa media Papan Ceria Serba Guna memenuhi kriteria “Sangat Baik,” dengan persentase validasi masing-masing 95% dan 94,5%. Implementasi media di kelas mendapat respons positif dari siswa, dengan tingkat kepuasan 95% dan manfaat media yang dinilai sangat membantu pemahaman materi sebesar 93%. Penggunaan media ini juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran hingga 94%. Media Papan Ceria Serba Guna berhasil mengatasi kesulitan siswa dalam memahami ide pokok teks bacaan dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan. Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, seperti sampel yang terbatas dan fokus hanya pada pemahaman ide pokok tanpa mengeksplorasi keterampilan lain. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah dengan karakteristik siswa yang beragam, sehingga hasil penelitian dapat lebih generalis dan mencerminkan efektivitas media dalam berbagai konteks pembelajaran. Selain pemahaman ide pokok, penelitian berikutnya dapat mengeksplorasi penggunaan media Papan Ceria Serba Guna untuk meningkatkan keterampilan lain, seperti berpikir kritis, kolaborasi, atau keterampilan berkomunikasi.

5. Kontribusi Penulis

Kholilia Mumtazah menyusun konsep dan desain penelitian, mengumpulkan data dan menyajikan tabel. Innany Mukhlishina menyusun pembahasan, kesimpulan, dan abstrak.

6. Daftar Pustaka

- Abdi, M. U., Mustafa, M., & Pada, A. U. T. (2021). Penerapan pendekatan STEM berbasis simulasi PhET untuk meningkatkan pemahaman konsep fisika peserta didik. *JUPI (Jurnal IPA Dan Pembelajaran IPA)*, 5(3), 209–218. <https://doi.org/10.24815/jupi.v5i3.21774>
- Achriyati, S., Yuliana, R., & Nulhakim, L. (2022). Pengembangan Media Flip Chart Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(4), 1249–1257. <http://dx.doi.org/10.33578/jpkip.v11i4.8611>
- Affandi, V. V. S., & Kaltsum, H. U. (2024). Analisis Faktor Kesulitan Siswa dalam Menentukan Ide Pokok Paragraf: Studi di Kelas VI Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 2453–2464. <https://doi.org/10.58230/27454312.576>
- Afifah, H. N., & Fitriawanati, M. (2021). Pengembangan Media Panlintermatika (Papan Perkalian Pintar Matematika) Materi Perkalian Untuk Siswa Sekolah Dasar. *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 41–47. <https://doi.org/10.24176/wasis.v2i1.5785>
- Ameilia, D., Purwanto, S. E., & Irdalisa, I. (2024). Pengembangan Media Belajar Kartu Hitung Untuk Meningkatkan Keterampilan Berhitung Pembagian Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(3), 438–447. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i3.942>
- Astuti, H. P., Syafitri, K. D., & Ruby, A. C. (2024). Analisis Penggunaan Media Papan Suku Kata Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Disleksia di Kelas 2 SD Negeri 02 Sadang. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 4(1), 13–21.
- Bopo, G., Ngura, E. T., Fono, Y. M., & Laksana, D. N. L. (2023). Peningkatan Kemampuan Numerasi dengan Media Pembelajaran Papan Pintar Berhitung pada Anak Usia 6-7 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(3), 468–480. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i3.1998>
- Damayanti, F., & Nugroho, A. S. (2023). Pengembangan Pakapin (Papan Kantong Pintar) pada Materi Lambang Pancasila dan Pengamalan Sila Pancasila Kelas II Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 994–1004. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.9537>
- Daulay, M. I. (2021). Pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>
- Dewi, N. K. (2023). Pengembangan Media Pakapin (Papan Kantong Pintar) Pada Pembelajaran Tematik Terpadu. *Journal of Classroom Action Research*, 5(2), 131–136. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i2.3138>

- Firdaus, A. Y. (2021). Penggunaan Media MBB AR dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Karakter Siswa Slow Learner. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 781–800. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.354>
- Fitri, A., Nisa, K., & Jaelani, A. K. (2024). Pengembangan Media Kokami (Kotak dan Kartu Misterius) Berbasis Proyek Pada Pembelajaran Tematik Kelas 3 SDN Punik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 4564–4575. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i1.13045>
- Fitria, N., Munandar, D. S., & Arifudin, O. (2023). Manajemen Pengelolaan Media Pembelajaran Pendidikan Islam. *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(03). <https://doi.org/10.30868/ei.v12i03.4660>
- Harahap, W. P. A., & Yusnaldi, E. (2024). Pengaruh media pembelajaran papan ludo dalam meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan sosial sekolah dasar. *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 10(1), 511–520. <http://dx.doi.org/10.29210/1202424308>
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-media pembelajaran efektif dalam membantu pembelajaran matematika jarak jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*, 2(2), 59–69. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Hayati, I. A., & Yamin, Y. (2023). Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Cerita Dongeng Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 440–444. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.3043>
- Hs, A. I., & Suriningsih, W. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis permainan roda putar pada pembelajaran kosakata bahasa arab di Taman Kanak-Kanak. *Al-Athfaal: Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 291–303. <https://dx.doi.org/10.24042/ajipaud.v4i2.11381>
- Inayah, I. S. (2023). Peran Media Pembelajaran “Papan Pintar” Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 2923–2936.
- Indriyani, W., Yuliana, R., & Ngulwiyah, I. (2021). Pengembangan Modul MIPO (Menemukan Ide Pokok) Berbasis Model Pembelajaran CIRC pada Cerita Nonfiksi di Kelas V Sekolah Dasar. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 55–63. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.51113>
- Kandupi, A. A. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa pada Materi Menentukan Ide Pokok Paragraf dengan Teknik Membaca Intensif di SD Negeri Bambalo. *Jurnal Paedagogy*, 8(2), 241–255. <https://doi.org/10.33394/jp.v8i2.3482>
- Karim, I. K., Juniarti, Y., & Arifin, I. N. (2022). Strategi guru dalam meningkatkan kemampuan berbicara pada anak. *Jurnal Raudhah*, 10(2). <http://dx.doi.org/10.30829/raudhah.v10i2.2037>
- Lee, U., Jung, H., Jeon, Y., Sohn, Y., Hwang, W., Moon, J., & Kim, H. (2024). Few-shot is enough: exploring ChatGPT prompt engineering method for automatic question generation in english education. *Education and Information*

- Technologies*, 29(9), 11483–11515. <https://doi.org/10.1007/s10639-023-12249-8>
- Lukman, I., Silalahi, A., & Silaban, S. (2022). Interactive learning media innovation using lectora inspire solubility and solubility product materials. *Journal of Physics: Conference Series*, 2193(1), 012067. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2193/1/012067>
- Lutfia, S., Yuwana, S., & Hendratno, H. (2021). Pengembangan Media Papan Balik (Flipchart) Untuk Meningkatkan Kemampuan Baca Anak Berkebutuhan Khusus Dengan Hambatan Autis Di Sekolah Inklusi. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 126–137. <https://doi.org/10.36379/autentik.v5i2.144>
- Maksum, D. T. J., & Wahyudianto, E. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dalam Mencari Ide Pokok Melalui Model Project Based Learning Berbantuan Media Visual Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6289–6299. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.8787>
- Mardhotillah, A. F., Destovia, N., Ananda, T., & MP, C. A. (2023). Pengembangan Media Papan Misteri untuk Kemampuan Perkalian dan Pembagian Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 412–417. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.839>
- Maulia, B. Z. P., Musaddat, S., & Rahmatih, A. N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 198–207. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i1.7259>
- Miranti, P., Malik, A., & Wahyusari, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata pada Pembelajaran Fabel Siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Tanjungpinang. *Santhet (Jurnal Sejarah Pendidikan Dan Humaniora)*, 8(1), 596–600. <https://doi.org/10.36526/santhet.v8i1.3482>
- Muflihah, M. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa melalui inovasi pembelajaran SKI berbasis smart TV di MTs Irsyadun Nasyi'in. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (Jppi)*, 4(4), 1539–1554. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.802>
- Mu'minah, N., & Purmadi, A. (2022). Pengaruh Media KOKAMI (Kotak Dan Kartu Misteri) Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 7(1), 104–110. <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5136>
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130.
- Oktavia, N., Tanzimah, I. S., & Suryani, I. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tentang Teks Narasi Siswa Kelas V SD. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 203–211. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.2599>

- Princess, S. D. H., Widiastuti, S., & Fauzi, A. (2021). Pengembangan buku pengayaan kemampuan menentukan ide pokok untuk pembelajaran Bahasa Indonesia kelas 3 sekolah dasar. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 4(3), 265–277. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v4i3.5190>
- Putri, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Papan Pintar (Smart Board) Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1181–1189. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2716>
- Putriningsih, K. D., & Ain, S. Q. (2024). Pengembangan Media Papan Kantong Pintar (PAKAPIN) Tema 6 Subtema 1 untuk Siswa Kelas III SDN 005 Bukit Jaya Pelalawan. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1), 129–136. <https://doi.org/10.58230/27454312.477>
- Rahmawati, R. O., Ambarwati, E., & Habiby, W. N. (2024). Peningkatan Penyelesaian Soal Cerita Matematika Berbantuan Media Papan Tempel Pada Peserta Didik Kelas I Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 1123–1135. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13434>
- Rahmawati, S., Effendi, M. R., & Wulandari, D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Google Workspace Dengan Optimalisasi Akun Belajar. id. *Paedagogie: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 3(01), 1–24. <https://doi.org/10.52593/pdg.03.1.01>
- Rambe, A. M., Sumadi, T., & Meilani, R. S. M. (2021). Peranan storytelling dalam pengembangan kemampuan berbicara pada anak usia 4-5 tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2134–2145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1121>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(3), 1145–1157. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Ridwan, M., Tahir, M., & Istiningsih, S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kata Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II SDN 1 Sabelia Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 184–191. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1095>
- Rohmah, M. Y., Nuraini, N. L. S., & Linguistika, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PANCAKAR (Papan Pecahan dan Kartu Soal) dengan Penguatan Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ibriez: Jurnal Kependidikan Dasar Islam Berbasis Sains*, 7(2), 139–158. <https://doi.org/10.21154/ibriez.v7i2.280>
- Rudini, M., & Saputra, A. (2022). Kompetensi pedagogik guru dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis tik masa pandemi covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(2), 841–852. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.2.841-852.2022>

- Safrianis, S., Fadhilaturrahmi, F., Surya, Y. F., Marta, R., & Rizal, M. S. (2023). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Model Kooperatif Tipe Think Pair Share pada Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1771–1793. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i4.2721>
- Sari, E. P., Malawi, I., & Susanto, D. (2024). Penerapan Media Papan Tempel untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Luas Bangun Datar Siswa Kelas III SDN 01 Taman Kota Madiun. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4798–4807. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.14097>
- Sari, N., Wahyuningsih, S., & Palupi, W. (2021). Upaya meningkatkan kemampuan mengenal huruf hijaiyah melalui media papan flanel. *Kumara Cendekia*, 9(2), 76–84. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.48112>
- Saripudin, D., Komalasari, K., & Anggraini, D. N. (2021). Value-Based Digital Storytelling Learning Media to Foster Student Character. *International Journal of Instruction*, 14(2), 369–384.
- Setiawaty, R., Zahra, O. A., Ariyani, F., Wardani, K. U., & Rahayu, S. (2023). Pengembangan Modul Teks Deskripsi untuk Meningkatkan Pemahaman Ide Pokok Bacaan Siswa Kelas V. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 5517–5531. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.9968>
- Shansabilah, L., Fadhillah, D., & Latifah, N. (2023). Analisis Kesulitan Siswa Kelas V Dalam Menentukan Suatu Ide Pokok Paragraf Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 94–99. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5706>
- Shofia, N. A., & Ahsani, E. L. F. (2021). Pengaruh penguasaan it guru terhadap kualitas pembelajaran dimasa pandemi. *Forum Paedagogik*, 12(2), 201–215.
- Silmi, T. A., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, 12(1), 69–77. <https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347>
- Sulastri, D., Intiana, S. R. H., & Erfan, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran papan kosakata (PAKOTA) pada kemampuan membaca siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 125–130. <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i3.5130>
- Sutisnawati, A., & Lukman, H. S. (2022). Pengembangan Aplikasi Kopi d'lima untuk Pembelajaran Merdeka. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1582–1592. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3268>
- Suzana, Y., Zaiyar, M. Z., & Nurfazillah, N. (2023). Analisis Kemampuan Komunikasi Matematis dan Gaya Belajar Siswa MTsN 3 Aceh Timur. *Asimetris: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains*, 4(2), 76–83. <https://doi.org/10.51179/asimetris.v4i2.2258>
- Thatcher, S. M. B., & Fisher, G. (2022). From the editors—The nuts and bolts of writing a theory paper: A practical guide to getting started. *Academy of Management Review*, 47(1), 1–8. <https://doi.org/10.5465/amr.2021.0483>

- Tiyas, D. A. C., Mushafanah, Q., Wakhyudin, H., & Darsimah, D. (2023). Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Menentukan Ide Pokok Paragraf. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 709–715. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4819>
- Utami, N. C. M. (2023). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Deskripsi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 360–373. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5329>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635–3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Wahyudi, S. U., Nugrahani, F., & Widayati, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Google Sites untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(3), 1064–1082. <http://dx.doi.org/10.35931/am.v7i3.2446>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>