

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATA PELAJARAN IPAS MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS III SDN 189/II SARI MULYA

M. Anggrayni¹, Eka Filahanasari², Margaretta Fitriani³

Universitas Dharma Indonesia¹²³

E-mail: melisaanggrayni81@gmail.com^{1*}, ekafilahanasari@undhari.ac.id²,
margarettafitriani@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar peserta didik. Selain itu banyak peserta didik mengaku kesulitan memahami materi. Tujuan penelitian adalah untuk menghasilkan media pembelajaran diorama pada mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam dan buatan di kelas III SDN 189/II Sari Mulya yang valid, praktis, dan efektif. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu: analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*). Hasil validasi media pembelajaran diorama divalidasi oleh 5 validator, yaitu validasi dari aspek materi 93%, aspek media 92%, aspek bahasa 94,28%, aspek modul ajar 90,91%, dan aspek soal tes 80%. Hasil analisis angket respon pendidik dinilai oleh wali kelas III memperoleh rata-rata 94,67%. Berdasarkan hasil uji coba *small group evaluation* memperoleh rata-rata 84,77%. Hasil analisis data efektifitas memperoleh rata-rata 81,25%.

Kata Kunci: Pengembangan; Diorama; IPAS; ADDIE.

Abstract

This research is motivated by the limited availability of learning media, which has impacted student learning outcomes. In addition, many students reported difficulties in understanding the subject matter. The aim of this study is to develop a diorama-based learning media for the IPAS subject on the topic of natural and artificial landscapes for grade III student at SDN 189/II Sari Mulya that is valid, practical, and effective. The research method used is Research and Development (R&D), applying the ADDIE development model, which consists of five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The diorama learning media was validated by five experts, resulting in the following scores: material aspect 93%, media aspect 92%, language aspect 94,28%, teaching module aspect 90,91%, and test item aspect 80%. The teacher's response questionnaire, assessed by the grade homeroom teacher, received an average score of 84,77%. The effectiveness analysis indicated an average score of 81,25%.

324

Anggrayni, M., Filahanasari, E., Fitriani, M. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA MATA PELAJARAN IPAS MATERI KENAMPAKAN ALAM DAN BUATAN DI KELAS III SDN 189/II SARI MULYA. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(1), 318-326.

<https://doi.org/10.52060/jipti.v6i2.3206>

<http://ejournal.ummba.ac.id/index.php/JIPTI/>

These findings suggest that the diorama learning media is valid, practical, and effective for improving student understanding in the studied subject matter.

Keywords: Development; Diorama; IPAS; ADDIE.

Submitted: 2025-06-25. **Revision:** 2025-07-01. **Accepted:** 2025-07-11. **Publish:** 2025-11-02.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan setiap individu dan berubah mengikuti perkembangan zaman, ilmu pengetahuan teknologi dan budaya masyarakat. Pendidikan sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Filahanasari et al., 2023). Menurut Prananda (Filahanasari et al., 2024), pendidikan tidak hanya mengembangkan kecerdasan dan meningkatkan kualitas pengetahuan serta perilaku manusia, namun pendidikan dapat meningkatkan karakter moral manusia melalui proses penanaman nilai-nilai yang berasal dari berbagai aspek kehidupan.

Kurikulum merupakan rancangan, bahan ajar, yang sudah dilaksanakan terlebih dahulu, kurikulum menjadi acuan setiap pendidik dalam menerapkan proses belajar mengajar di Indonesia merupakan negara yang sudah beberapa kali melakukan perubahan terhadap kurikulum. Bapak Nadiem Makarim merupakan suatu bentuk terobosan baru dalam dunia Pendidikan, dimana beliau melakukan perubahan kurikulum yang ada menjadi kurikulum merdeka (Anggrayni. M, Wiwik Okta Susilawati, 2023). Kurikulum selalu mengalami perubahan pada setiap periode dengan itu kurikulum yang digunakan pada saat ini yaitu kurikulum merdeka yang akan

menciptakan pembelajaran aktif (Apunda et al., 2023).

Jika mengkaji hakikat pendidikan diatas, maka terkandung pula tuntutan untuk memahami belajar dan pembelajaran. Bidang pendidikan, pembelajaran merupakan suatu proses yang dilaksanakan terencana, terarah dengan bahan-bahan yang telah disiapkan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran (Siti Malahayati, 2023). Dalam hal ini pendidik pun harus mampu mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema dalam model yang telah disesuaikan dengan materi yang diajarkan (Dodi Widia Nanda, Eka Filahanasari, 2023).

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan antara pendidik dan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh pendidik, karena pendidik tidak hanya menyampaikan pembelajaran, melainkan lebih dari itu, seorang pendidik harus bisa membimbing peserta didik yang saling tumbuh dan berkembang baik sikap, fisik dan juga psikisnya. Oleh karena itu, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat

membangkitkan semangat yang baru dalam belajar (Wulandari et al., 2023).

Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang tidak bisa terpisahkan dalam proses pembelajaran itu sendiri. Kegiatan pembelajaran melibatkan dua belah pihak yaitu peserta didik sebagai penerima pendidikan dan pendidik sebagai pemberi fasilitas (Ibad & SH, 2022). Ketika pembelajaran tidak menggunakan media pembelajaran, kemungkinan timbulnya kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan (Siti Malahayati, 2023). Media pembelajaran dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem. Dalam arti luas berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen dari sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Filahanasari et al., 2023).

Peranan media dalam proses pembelajaran adalah alat bantu mengajar, mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam proses belajar, dapat membantu dalam memvisualisasikan materi yang diajarkan sehingga pendidik mampu membuat pembelajaran lebih menarik, pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi atau kehadiran objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik (Melisa Anggrayni et al., 2023). Penggunaan media pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar yang dapat memicu keinginan peserta didik untuk belajar, memberikan motivasi dan merangsang proses belajar, serta memberikan dampak psikologis bagi peserta didik (M. Anggrayni, Putri, et al., 2023).

Media diorama merupakan media pembelajaran yang di upgrade dan dikembangkan dalam dunia pendidikan di sekolah dasar, dimana biasanya media pembelajaran hanya gambar yang ditempel pada dasaran papan saja, tetapi media diorama ini dibuat agar memiliki kesan timbul/ 3D. Tujuan penggunaan media pembelajaran diorama, yaitu untuk mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar, untuk mempelajari objek yang terjangkau fisik, untuk mempelajari konstruksi yang jelas, dan untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas (Rahmawati & Sati, 2021).

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) adalah sesuatu pembelajaran yang mengenai tentang alam dimana dalam pembelajaran IPA ini juga sebenarnya bukan penghafalan kata-kata saja tetapi penghafalan materi IPA tentang kejadian alam yang didalamnya memuat pembelajaran tentang pengetahuann alam dengan segala (Melisa Anggrayni.; Wiwik Okta, 2024). Pada hakikatnya, IPA dikatakan sebagai produk karena pembelajaran IPA dimuat dan disajikan berupa fakta, IPA sebagai proses merupakan cara untuk menganalisis gejala alam, dan IPS sebagai sikap yaitu upaya guna menanamkan sikap sosial (Melawati & Istianah, 2022).

Kenampakan alam adalah kebergaman bentuk di permukaan bumi yang diciptakan oleh Tuhan untuk mendukung berbagai organisme hidup. Kenampakan alam dapat dibagi menjadi dua kategori, yaitu kenampakan alam yang ditemukan di daratan dan kenampakan alam yang

ditemukan diperairan. Selain itu, ada juga bentuk-bentuk buatan, yang biasanya dibuat untuk memenuhi kebutuhan manusia (Maulana, 2024) .

Berdasarkan survei lapangan dalam bentuk pengamatan dan wawancara dengan guru kelas III di SDN 189/II Sari Mulya, diperoleh hasil bahwa terdapat keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang berakibat turunnya perhatian dan hasil belajar peserta didik di kelas III. Hasil dari analisis karakteristik peserta didik, dimana 21 dari 24 peserta didik di kelas III tertarik dan menyukai proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang penulis tertarik melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Mata Pelajaran IPAS Materi Kenampakan Alam dan Buatan di Kelas III SDN 189/II Sari Mulya”

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D). Metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang berhubungan dengan pengembangan suatu produk yang nantinya melalui proses perencanaan, produksi serta evaluasi validitas produk yang telah dihasilkan. Dalam penelitian ini ini penulis mengembangkan media pembelajaran diorama pada mata pelajaran IPAS. Data yang diambil penulis adalah data primer dan data sekunder. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi, lembar

praktikalitas dan lembar efektifitas. Pengumpulan datanya berupa angket, observasi, wawancara kepada wali kelas dan dokumentasi (M. Anggrayni, Ratnawati, et al., 2023) .Dalam pengembangan media pembelajaran diorama ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu:

1. Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini penulis mengumpulkan dan menganalisis informasi, definisi masalah. Kegiatan pada tahap ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan, penulis melakukan observasi dan wawancara terhadap wali kelas III. Penulis mendapatkan fakta bahwa dilapangan, pembelajaran IPAS sebelumnya menggunakan media pembelajaran namun media yang sebelumnya digunakan belum mampu meningkatkan hasil belajar IPAS peserta didik.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik melibatkan analisis bakat peserta didik, pengetahuan sebelumnya, dan perkembangan kognitif untuk menentukan kualitas peserta didik yang akan menjadi topik penelitian pengembangan produk.

c. Analisis kurikulum

Analisis materi termasuk suatu proses untuk menentukan gagasan-gagasan mendasar yang akan menjadi dasar penelitian

pembangunan dimasa depan. Penulis menggunakan berbagai strategi pengajaran, termasuk membuat “diorama”, untuk membantu peserta didik dlam pemahaman materi. Materi ini bagian dari alur tujuan pembelajaran dalam setiap fase.

2. Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini penulis melakukan perancangan produk. Produk yang ingin dikembangkan adalah media pembelajaran diorama.

- a. Rancangan produk (media pembelajaran diorama)
- b. Rancangan instrumen penelitian
 - 1) Lembar validasi
 - 2) Lembar praktikalitas
 - 3) Lembar efektifitas

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini menghasilkan bentuk akhir media pembelajaran diorama yang dikembangkan setelah melalui revisi berdasarkan masukan para ahli dan uji coba peserta didik (Putra et al., 2021). Berikut adalah langkah-langkah pada tahap ini:

- a. Uji validitas
Sebelum melakukan uji coba pada produk berupa media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berbentuk diorama, produk harus melalui validasi sekurang-kurangnya satu ahli materi dan ahli media.

4. Pelaksanaan (*Implementation*)

Pada tahap ini penulis melakukan uji coba kepada peserta didik dan pendidik untuk mengetahui kualitas dari media

pembelajaran diorama pada mata pelajaran IPAS seperti keefektifan dan keefesien didalam proses pembelajaran. Tahap uji coba akan dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu: Uji praktikalitas dan Efektivitas.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini penulis melakukan evaluasi untuk mengetahui apakah suatu sistem pembelajaran yang dilakukan sudah sesuai dengan yang diharapkan, maka harus dilakukan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Tahap Analisis (*Analyze*)

a. Analisis kebutuhan

Salah satu masalah yang ditemukan penulis dalam observasi yaitu keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang berakibat turunnya perhatian dan hasil belajar peserta didik.

b. Analisis karakteristik peserta didik

Peserta didik menyatakan bahwa sebagian besar dari mereka merasa bosan dalam belajar dikarenakan penyajian materi yang ada didalam buku paket kurang menarik. Hal ini menyebabkan turunnya hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk

mengembangkan media pembelajaran diorama.

c. Analisis kurikulum

Kurikulum yang digunakan oleh penulis adalah Kurikulum Merdeka materi kenampakan alam dan buatan. Materi ini telah memiliki CP, TP, dan ATP.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Desain media pembelajaran diorama didasarkan pada kondisi dimana bahwa belum banyak tersedianya media pembelajaran diorama yang dapat meningkat hasil belajar peserta didik. Media ini dapat digunakan untuk presentasi materi dengan penampakan mirip dengan aslinya dalam skala lebih kecil, sehingga imajinasi peserta didik dapat berkembang setelah melihat dan mengamati media pembelajaran diorama.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini media pembelajaran yang telah dibuat diuji validasi. Uji validasi dilakukan oleh ahli aspek materi, media, bahasa, modul ajar, dan soal tes.

a. Hasil validasi media pembelajaran diorama

1) Penilaian aspek materi

Tabel 1. Aspek Materi.

No	Validator	Nilai	Kategori
1	Yulia Darniyanti, M. Pd	92%	Sangat Valid
2	Feby Kharisna,	94%	Sangat Valid

	M. Pd		
Rata- rata		93%	Sangat Valid

2) Penilaian aspek media

Tabel 2. Aspek Media

No	Validator	Nilai	Kategori
1	Ahmad Ilham Asmaryadi MA, M. Pd	94%	Sangat Valid
2	Yulia Darniyanti, M. Pd	90%	Sangat Valid
Rata- rata		92%	Sangat Valid

3) Penilaian aspek Bahasa.

Tabel 3. Aspek Bahasa.

No	Validator	Nilai	Kategori
1	Aprimadedi, M. Pd	94,28 %	Sangat Valid
2	Feby Kharisna, M. Pd	94,28 %	Sangat Valid
Rata- rata		94,28 %	Sangat Valid

4) Penilaian aspek modul ajar

Tabel 4. Aspek Modul

No	Validator	Nilai	Kategori
1	Ratnawati, M. Pd	89,09 %	Sangat Valid
2	Riyadi Saputra, M. Pd	92,79 %	Sangat Valid
Rata- rata		90,91	Sangat

	%	Valid
--	---	-------

5) Penilaian aspek soal tes

Tabel 5. Aspek Soal

No	Validator	Nilai	Kategori
1	Ratnawati, M. Pd	80%	Sangat Valid
Rata- rata		80%	Sangat Valid

b. Hasil angket praktikalitas media pembelajaran

1) Penilaian pendidik

Tabel 6. Praktikalitas Pendidik

No	Praktisi	Nilai	Kategori
1	Hesti Rahayu, S. Pd	94,67 %	Sangat Praktis
Rata- rata		94,67 %	Sangat Praktis

2) Penilaian peserta didik

Tabel 7. Praktikalitas Siswa

No	Praktisi	Nilai	Kategori
1	Peserta didik	84,77 %	Sangat Praktis
Rata- rata		84,77 %	Sangat Praktis

c. Hasil Efektifitas

Tabel 8. Nilai Efektifitas

No	Praktisi	Nilai	Kategori
1	Peserta didiks	81,25 %	Sangat Praktis
Rata- rata		81,25 %	Sangat Efektif

d. Revisi produk

Setelah validasi produk selesai.

Kemudian memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan kritik dan saran dari validator.

4. Tahap Implementasi
(Implementation)

Pada tahap ini penulis mengumpulkan data efektifitas dari respon pendidik dan peserta didik.

5. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Dalam tahap ini dilakukan dua jenis evaluasi, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Pembahasan

1. Tahap Analisis (Analyze)

Tahap analisis memiliki tiga tahapan, yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik dan analisis kurikulum.

2. Tahap Perancangan (Design)

Pada tahap ini penulis melakukan sebuah perancangan. Berikut merupakan tahap rancangannya:

- Perancangan materi
- Perancangan kerangka diorama

3. Tahap Pengembangan
(Development)

Pengisian lembar validasi media pembelajaran diorama mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam dan buatan oleh para ahli.

4. Tahap Implementasi
(Implementation)

Pada tahap ini media pembelajaran diorama dapat dikatakan praktis dan efektif oleh

praktisi (pendidik dan peserta didik) apabila mencapai persentase <80%.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir dalam model pengembangan ADDIE. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh terhadap proses dan hasil pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media pembelajaran diorama pada mata pelajaran IPAS materi kenampakan alam dan buatan untuk meningkatkan hasil belajar, dapat disimpulkan sebagai berikut: validasi media pembelajaran diorama memperoleh rata-rata 92% dengan kategori sangat valid, artinya media pembelajaran diorama sudah benar, tepat, dan sesuai. Praktikalitas dinilai dari angket pendidik memperoleh rata-rata 94,67% dengan kategori sangat praktis, dan angket respon peserta didik memperoleh rata-rata 84,77% dengan kategori sangat praktis, artinya media pembelajaran diorama yang penulis kembangkan mudah untuk memahami materi yang disampaikan. Hasil efektifitas dinilai dari soal tes memperoleh rata-rata 81,25% dengan kategori sangat efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Anggrayni, M., Wiwik Okta Susilawati, T. T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis TPACK Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas iv sdn 01 sITIUNG. *Detikproperti*, 13(1), 119–121.

<https://doi.org/10.36841/pgsdunars.v13i1.3058>

Anggrayni, M., Putri, S. R., & Fitriani, F. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sdn 09 Sitiung. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(2), 631–637.

<https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.995>

Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 169–179. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v6i1.496>

Anggrayni, Melisa, Agustin, E. R., & Darniyanti, Y. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi Pada Muatan Bahasa Indonesia Berbasis Aplikasi Capcut Di Kelas Iii Sdn 49/Vi Sungai Hitam 1 Kabupaten Merangin*. 8(4), 2503–3875.

<https://doi.org/10.36709/bastra.v8i4.209>

Apunda, R. F., Filahanasari, E., & ... (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantu Powtoon pada Materi Bangun Datar dikelas IV SDN 37/II Pasar Lubuk Landai. *Innovative: Journal Of ...*, 3, 11394–11401.

Dodi Widia Nanda, Eka Filahanasari, R. (2023). *ANALISIS KESULITAN BELAJAR SISWA KELAS V DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SD NEGERI 238/VI TANJUNG PUTUS II*. 09.

Filahanasari, E., Nopa Sari, L., & Anggrayni, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Papan Kosa Kata Di Kelas Iii Sdn 308 Rantau Suli.

- Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2525–2529. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.992>
- Filahanasari, E., Putri, S. R., & Parma, R. (2024). *Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Menggunakan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD Kelas V UPT SDN 02 Tiumang*. 14(September), 301–311. <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v14i2.680>
- Ibad, T. N., & SH, N. H. (2022). Penggunaan Media Diaorama dalam Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 49. <https://doi.org/10.54471/bidayatuna.v5i1.1579>
- Maulana, R. (2024). *EVALUASI PENGGUNAN MEDIA FUN THINKER BOOK PADA MATERI UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR* Pendahuluan Komite Studi Nasional tentang diperlukan untuk menilai nilai dan keputusan , pertanggungjawaban , dan fenomena pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS isu gl. 10(2), 679–692.
- Melawati, D., & Istianah, F. (2022). Pengembangan Modul Berbasis Etnosains Pada Pembelajaran IPA Materi Ekosistem Kelas V Sekolah Dasar Farida Istianah. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(4), 709–722.
- Melisa Anggrayni.; Wiwik Okta. (2024). *pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis canva pada mata pelajaran IPAS kelas IV sdn 02 Sungai Rumbai*. 4(September), 2020–2025.
- Putra, Y. I., Sefriani, R., Ridoh, A., Pilitan, R. B., & Kurniawan, A. (2021). Penggunaan Rad Model Dalam Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru Stkip Muhammadiyah Muara Bungo. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 2(02), 52–60.
- Rahmawati, S. M., & Sati, S. (2021). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Diorama Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Tema Ekosistem. *Jurnal PGSD*, 7(1), 37–44. <https://doi.org/10.32534/jps.v7i1.1942>
- Siti Malahayati. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Menulis Puisi. *JMRI Journal of Multidisciplinary Research and Innovation*, 1(1), 14–28. <https://doi.org/10.61240/jmri.v1i1.2>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>