

**PENGEMBANGAN MEDIA TAMAN SATWA PADA MATERI
“MENGGOLONGKAN HEWAN BERDASARKAN JENIS
MAKANANNYA” KELAS V SDN TANJUNG**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri



OLEH :

NIA DWI CAHYANINGATI

NPM. 18.1.01.10.0076

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA**

UNIVERSITAS PGRI KEDIRI

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

NIA DWI CAHYANINGATI

NPM 18.1.01.10.0076

Judul :

**Pengembangan Media Taman Satwa Pada Materi “Menggolongkan Hewan
Berdasarkan Jenis Makanannya” Kelas V SDN Tanjung**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian Sidang Skripsi Prodi PGSD
FKIP UN PGRI Kediri

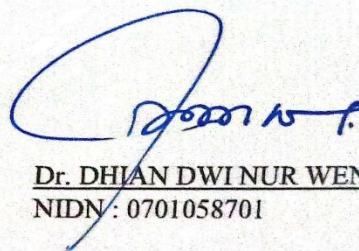
Tanggal : 11 Juli 2025

DOSEN PEMBIMBING I



BAGUS AMIRUL MUKMIN, M.Pd
NIDN: 0710059001

DOSEN PEMBIMBING II



Dr. DHIAN DWI NUR WENDA, M.Pd
NIDN : 0701058701

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh :

NIA DWI CAHYANINGATI

NPM 18.1.01.10.0076

Judul :

Pengembangan Media Taman Satwa Pada Materi “Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya” Kelas V SDN Tanjung

Telah dipertahankan di depan Panitia/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

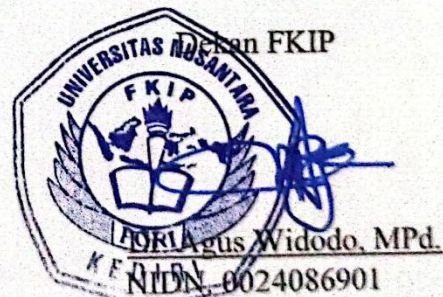
Pada tanggal : 18 Juli 2025

Dan dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua Penguji : Bagus Amirul Mukmin, M.Pd.
2. Penguji I : Erwin Putera Permana, M.Pd.
3. Penguji II : Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd.

Mengetahui,



PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Nia Dwi Cahyaningati
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat,Tanggal, Lahir : Tulungagung, 10 Maret 2000
NPM : 18.1.01.10.0076
Fak/Jur/Prodi : FKIP/S1 PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri,

Yang menyatakan



NIA DWI CAHYANINGATI

NPM 18.1.01.10.0076

MOTTO

"Kuatkan dan teguhkanlah hatimu, janganlah takut dan jangan gemetar karena mereka, sebab TUHAN, Allahmu, Dialah yang berjalan menyertai engkau; Ia tidak akan membiarkan engkau dan tidak akan meninggalkan engkau."

(Ulangan 31:6)

ABSTRAK

Nia Dwi Cahyaningati : Pengembangan Media Taman Satwa Pada Materi “Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya” Kelas V SDN Tanjung, Skripsi, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2025.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, Taman Satwa, Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil studi pendahuluan dan pengalaman peneliti, bahwa dalam proses pembelajaran yang terjadi di ruang kelas terdapat permasalahan dalam hal penggunaan media pembelajaran. Dalam pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah dan cenderung menggunakan buku paket sebagai sarana dalam mengajar. Dampak dari masalah tersebut adalah sebagian besar siswa kurang memahami isi materi pembelajaran terutama pada materi Menggolongkan Hewan Berdasarkan Makanannya. Maka dari itu peneliti mengembangkan Media Taman Satwa Pada Materi “Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya”. Agar guru dan peserta didik dapat melakukan pembelajaran dan mengakses materi setiap saat.

Peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu kevalidan, kepraktisan, dan keefektivan yang bertujuan 1) Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran yang digunakan. 2) Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran yang digunakan. 3) Untuk mengetahui keefektivan media pembelajaran yang digunakan. Peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dan kuantitatif serta model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data dalam penelitian ini diperoleh melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli praktisi.

Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah (1) Media Pembelajaran Taman Satwa mendapatkan nilai rata-rata 87,5% sehingga berdasarkan hasil tersebut keduanya telah teruji ketergunaannya dan dinyatakan valid tanpa revisi serta dapat

untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. (2) Media Pembelajaran Taman Satwa mendapatkan nilai rata-rata 90,1% artinya media pembelajaran yang dibuat sudah praktis digunakan. Nilai tersebut diperoleh dari angket yang diisi guru dan siswa. (3) Media Pembelajaran Taman Satwa dinyatakan efektif diperoleh dari rata-rata nilai siswa sebanyak 93,5% siswa memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yesus Kristus atas segala kasih dan penyertaan-Nya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA TAMAN SATWA PADA MATERI “MENGGOLOONGKAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA” KELAS V SDN TANJUNG” ini ditulis guna memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih banyak kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri
4. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I dalam penyusunan Skripsi ini.
5. Dr. Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing II dalam penyusunan Skripsi ini.
6. Sutrisno Sahari, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator materi dalam penyusunan Skripsi ini.
7. Wahyudi, M.Sn. yang telah bersedia menjadi validator media dalam penyusunan Skripsi ini.
8. Terima kasih kepada diriku yang telah berjuang keras, tidak kenal lelah, dan selalu percaya pada hasil akhir.
9. Ayah dan Ibu yang selalu memberi doa, dukungan, semangat, dan nasihat baiknya kepadaku.
10. Mas Bagus dan Mbak Hevy yang selalu mendorong agar tetap semangat mengerjakan skripsi.
11. Mas Abbel yang selalu menjadi support system dan garda terdepan dalam keadaan apapun.

12. Nindy Dinar Rinjani yang tidak pernah henti memberikan semangat, bantuan dan kasih sayang.
13. Reta, Eryn, Mega dan Eka yang selalu bisa menghibur dan mendengar setiap keluh kesahku.
14. Semua teman-temanku yang sangat aku kasihi.
15. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada peneliti yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan Skripsi ini.

Peneliti sadar bahwa kesempurnaan hanya milik Yang Maha Sempurna, tetapi usaha maksimal telah peneliti lakukan dalam penulisan Skripsi ini. Peneliti berharap, Skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi bagi Ilmu Pengetahuan.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan. Akhirnya disertai harapan, semoga skripsi ini ada manfaatnya bagi kita semua, khususnya bagi dunia pendidikan.

KEDIRI,
MAHASISWA



NIA DWI CAHYANINGATI

NPM : 18.1.01.10.0076

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO.....	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Pengembangan.....	3
E. Manfaat Penelitian	3
1. Manfaat Teoritis.....	3
2. Manfaat Praktis	4
BAB II : LANDASAN TEORI	5
A. Kajian Teori	5
1. Media Pembelajaran.....	5
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	5
b. Pengembangan Media Pembelajaran	5

c. Klasifikasi Media Pembelajaran	6
d. Fungsi Media Pembelajaran.....	10
e. Manfaat Media Pembelajaran	11
2. Taman Satwa.....	12
a. Kelebihan	13
b. Kekurangan	13
c. Media Pembuatan Taman Satwa.....	13
3. Pembelajaran.....	14
a. Pengertian Pembelajaran.....	14
b. Pembelajaran IPA di SD	15
c. Tujuan Pembelajaran IPA	15
d. Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya.....	16
e. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	19
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	19
C. Kerangka Berpikir.....	21
BAB III : METODE PENGEMBANGAN	23
A. Model Pengembangan.....	23
B. Prosedur Pengembangan	23
1. Analyze (Analisis).....	24
2. Design (Perancangan)	24
3. Development (Pengembangan)	24
4. Implementation (Implementasi).....	24
5. Evaluation (Evaluasi).....	24
C. Lokasi dan Subyek Penelitian	25
1. Lokasi Penelitian.....	25
2. Subyek Penelitian.....	25
D. Uji Coba Produk.....	25
1. Desain Uji Coba	25
E. Validasi Produk.....	26
F. Instrument Pengumpulan Data.....	26

1. Pengembangan Instrumen	26
a. Angket.....	26
b. Dokumentasi	27
c. Validasi Instrumen	27
G. Teknik Analisis Data.....	29
1. Tahapan-Tahapan Analisis Data	29
a. Kevalidan	29
b. Kepraktisan	30
c. Keefektifan.....	31
2. Norma Pengujian.....	31
BAB IV : DESKRIPSI, INTERPRETASI, DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Studi Pendahuluan	32
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan.....	32
2. Interpretasi Hasil Studi Lapangan.....	32
3. Desain Awal (draf) Model	33
a. Media Pembelajaran.....	33
B. Validasi Media Pembelajaran	34
1. Deskripsi Hasil Validasi.....	34
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	34
a. Hasil Uji Validasi Media Pembelajaran.....	34
b. Hasil Uji Validasi Materi IPA.....	35
c. Hasil Validasi Media Pembelajaran	37
C. Pengujian Model Terbatas.....	37
1. Deskripsi Desain Uji Coba Terbatas	37
1) Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan Respon Guru	38
2) Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan Respon Siswa	39
3) Deskripsi Hasil Keefektifan Media Pembelajaran Taman Satwa	41
D. Pengujian Model Perluasan.....	42
1. Deskripsi Uji Luas.....	42

2. Refleksi dan Rekomendasi Hasil Uji Coba Luas	42
a. Deskripsi Hasil Uji Kepraktisan.....	42
b. Deskripsi Hasil Keefektifan Media Pembelajaran Taman Satwa	44
3. Model Hipotetik	46
4. Validasi Model	47
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi.....	47
a. Validasi Media Pembelajaran Taman Satwa.....	47
b. Validasi Materi Pembelajaran	47
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	48
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan	48
4. Desain Akhir Model Media Pembelajaran	49
5. Pembahasan Hasil Penelitian	50
1. Spesifikasi Model Media Pembelajaran.....	50
2. Kevalidan. Kepraktisan, dan Keefektifan	51
a. Kevalidan	51
b. Kepraktisan	53
c. Keefektifan.....	54
3. Prinsip-prinsip, Keunggulan, dan Kelemahan Modul.....	55
a. Prinsip – Prinsip Media Pembelajaran Taman Satwa	55
b. Keunggulan Media Pembelajaran Taman Satwa	55
c. Kelemahan Media Pembelajaran Taman Satwa.....	55
4. Faktor Pendukung dan Penghambat Implementasi	55
a. Faktor Pendukung Implementasi Model	55
b. Faktor Penghambat Implementasi Model	56
 BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....	57
A. Simpulan	57
B. Implikasi.....	58
C. Saran.....	58
1. Untuk Siswa	57

2. Untuk Para Guru	58
3. Untuk Kepala Sekolah.....	58
4. Untuk Peneliti Lain	59
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Alur Kerangka Berpikir	22
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Materi	27
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Angket Untuk Ahli Media.....	27
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Untuk Guru	28
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Untuk Siswa.....	28
Tabel 3.5 Kriteria Validitas	30
Tabel 3.6 Kriteria Kepraktisan	30
Tabel 4.1 Validasi Angket Ahli Media Pembelajaran	34
Tabel 4.2 Validasi Angket Ahli Materi.....	36
Tabel 4.3 Kriteria Validitas	37
Tabel 4.4 Angket Uji Kepraktisan Guru	38
Tabel 4.5 Kriteria Kepraktisan	38
Tabel 4.6 Angket Respon Siswa	40
Tabel 4.7 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media Taman Satwa	41
Tabel 4.8 Nilai Siswa Setelah Menggunakan Media Taman Satwa	41
Tabel 4.9 Angket Uji Kepraktisan Guru	43
Tabel 4.10 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media Taman Satwa	44
Tabel 4.11 Nilai Siswa Setelah Menggunakan Media Taman Satwa	45
Tabel 4.12 Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Media Taman Satwa	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Gambar Hewan Herbivora	16
Gambar 2.2 Gambar Hewan Karnivora	17
Gambar 2.3 Gambar Hewan Omnivora	18
Gambar 3.1 Prosedur Model ADDIE.....	23
Gambar 4.1 Desain Awal Media Pembelajaran	33
Gambar 4.2 Model Hipotetik	46
Gambar 4.3 Desain Akhir Model	50

DAFTAR LAMPIRAN

1. Pengajuan Judul	64
2. Surat Izin Penelitian	66
3. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	67
4. Angket Vadiasi Media.....	68
5. Angket Validasi Materi.....	71
6. Angket Respon Guru.....	74
7. Angket Respon Siswa	77
8. Perangkat Pembelajaran	78
9. Hasil Pre-test Uji Terbatas	81
10. Hasil Pre-test Uji Coba Luas.....	85
11. Hasil Post-test Uji Terbatas.....	89
12. Hasil Pre-test Uji Coba Luas.....	91
13. Hasil Uji Plagiasi.....	93
14. Dokumentasi	94
15. Berita Acara Bimbingan.....	98

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dijalankan pemerintah dengan melakukan bimbingan, pengajaran, dan pelatihan. Kegiatan ini berlangsung di sekolah dan bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar mampu berperan dengan baik di berbagai lingkungan hidup di masa depan. Pendidikan terdiri dari pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hidup, baik dalam bentuk formal, non-formal, maupun informal, baik di dalam maupun di luar sekolah. (Asmaun, 2014).

Ilmu Pengetahuan Alam adalah pengetahuan yang teroganisir dan berlaku di banyak tempat, yang mempelajari informasi tentang fenomena alam. Pengetahuan ini diperoleh melalui observasi, eksperimen, penarikan kesimpulan, dan pengembangan teori. Selain itu, IPA juga bisa dipahami sebagai ilmu yang berkembang melalui berbagai langkah, seperti mengamati suatu fenomena, merumuskan suatu permasalahan, membuat hipotesis, menguji hipotesis, melakukan eksperimen, menarik kesimpulan, dan menemukan teori serta konsep baru. Dengan kata lain, IPA adalah ilmu yang mengeksplorasi fenomena alam dengan menggunakan apa yang disebut proses ilmiah.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SDN Tanjung pada tanggal 14 Juni 2021 bersama guru kelas V, ditemukan beberapa masalah yang berhubungan dengan proses pembelajaran siswa. Masalah ini termasuk metode, media, dan prasarana yang kurang mendukung pembelajaran, khususnya pada materi Ilmu Pengetahuan Alam di SDN Tanjung. Guru masih belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Dalam kelas, sering kali guru menerapkan metode ceramah, bisa dikatakan hampir setiap waktu. Sebanyak 8 dari 18 anak tidak memenuhi KKM pada materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya. Sebaiknya, guru

perlu menggunakan media atau metode yang berbeda-beda agar bisa meningkatkan motivasi belajar siswa.

Ketidak beragaman media dan metode yang diterapkan membuat motivasi belajar siswa menjadi rendah. Oleh karena itu, guru perlu lebih aktif dan kreatif dalam menciptakan suasana kelas yang menarik. Peran media pembelajaran (Ramli, 2018) dapat mengaktifkan keinginan dan minat baru siswa, serta meningkatkan motivasi dan rangsangan untuk belajar, bahkan dapat memberikan efek psikologis yang mendukung pencapaian kompetensi siswa dalam mata pelajaran.

Materi ini adalah salah satu topik penting yang harus dipahami siswa di SD (Sekolah Dasar). Topik ini membantu mereka dalam memahami pengelompokan hewan berdasar jenis makanannya. Dari hasil observasi lewat wawancara dan pengamatan bersama guru kelas V di SDN Tanjung, ditemukan bahwa hasil belajar siswa dalam topik ini masih rendah. Hal ini dipengaruhi oleh kurangnya alat dan media pembelajaran yang disediakan oleh guru di SDN Tanjung. Karena itu, media “Taman Satwa” dapat dijadikan alat untuk membantu siswa memahami cara mengelompokkan hewan berdasarkan tipe makanan mereka. Media Taman Satwa ini sangat menarik. Taman Satwa berfungsi sebagai media pembelajaran yang praktis dan efektif untuk menarik perhatian siswa saat belajar. Media ini memiliki bentuk tiga dimensi yang bisa dilihat dari berbagai sudut.

Dengan media taman satwa ini, siswa seolah dibawa berkeliling di kebun binatang. Mereka dapat mengembangkan imajinasi melalui media ini. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan pemahaman mengenai materi yang diajarkan. Dengan variasi dan warna yang beragam, siswa tidak akan cepat merasa bosan saat menggunakan media ini. Desain yang menarik dan kombinasi warna yang cerah dapat menarik perhatian peserta didik untuk belajar menggunakan media taman satwa. Berdasarkan masalah yang telah dibahas, peneliti menyusun skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Taman Satwa Pada Materi “Menggolongkan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya” Kelas V SDN Tanjung”**

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran IPA karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan cenderung menggunakan buku paket sebagai sarana dalam mengajar.
2. Kesulitan pemahaman siswa terhadap materi menggolongkan hewan berdasarkan jenis makanannya yang disampaikan karena tidak adanya media yang mendukung.
3. Media yang digunakan guru kurang bervariasi karena kurangnya kreatifitas guru dalam membuat media pembelajaran. Hal ini yang dapat mengakibatkan motivasi belajar siswa menurun.
4. Kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran IPA akibat ketidaktersediaannya media dan kemampuan guru membuat media.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan pengembangan media Taman Satwa pada proses pembelajaran IPA kelas V?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan media Taman Satwa pada proses pembelajaran IPA kelas V?
3. Bagaimana keefektifan pengembangan media Taman Satwa pada proses pembelajaran IPA kelas V?

D. Tujuan Pengembangan

1. Mengetahui kevalidan pengembangan media Taman Satwa pada pembelajaran IPA kelas V.
2. Mengetahui kepraktisan pengembangan media Taman Satwa pada pembelajaran IPA kelas V.
3. Mengetahui keefektifan pengembangan media Taman Satwa pada pembelajaran IPA kelas V

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu mendukung perkembangan alat belajar untuk Ilmu Pengetahuan Alam. Penelitian ini diinginkan agar dapat menambah pengetahuan tentang sains dan teknologi, serta menjadi pilihan media pembelajaran bagi para pembacanya. Diharapkan hasil dari penelitian ini dapat memberikan saran untuk media pembelajaran dan ilmu pengetahuan, terutama dalam pendidikan dasar.

2. Manfaat Praktis

1) Keuntungan untuk siswa :

Dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar Ilmu Pengetahuan Alam.

2) Keuntungan bagi guru:

- a. Memotivasi guru untuk lebih berinovasi dan kreatif dalam pengajaran, sehingga siswa lebih antusias untuk belajar.
- b. Media ini juga dapat menjadi acuan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan.

3) Keuntungan untuk sekolah :

Memberikan inspirasi untuk menjadi saran dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah.

4) Keuntungan bagi peneliti :

Bisa memahami bagaimana media pembelajaran diterapkan dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

DAFTAR PUSTAKA

- Rahmat, Harofah. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model*. Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia: Halaqa Islamic Education Jurnal.
- Adiarta Agus, (2020). *Belajar dan Pembelajaran* : PT Raja Grafindo persada : Depok
- Adinda Desty Dian,, 2022. *Penerapan aplikasi game wordwall dalam pembelajaran untuk menumbuhkan karakter disiplin siswa sekolah dasar* : Jurnal Basicedu
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Yati, Hardiyanti. (2011). *Sejarah Pendidikan Di Indonesia*. Makassar: Program Pascasarjana Universitas Hasanuddin.
- Djamaludin Ahdar dan Wardana, (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis* : CV Kaaffah Learning Center : Sulawesi Selatan
- Asyafiq Sutrisno, (2016) *Berbagi Pendekatan Dalam Pendidikan Nilai dan Pendidikan Kewarganegaraan* : Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran
- Dimiyati dan Mudjiono, (2006). *Belajar dan Pembelajaran* : PT Rineka Cipta : Jakarta
- Kristanto Andi (2016) *Media pembelajaran* : Jawa timur : hal 4
- Kristanto Andi (2016) *Media pembelajaran* : Jawa timur : hal 1
- Kristanto Andi (2016) *Media pembelajaran* : Jawa timur : hal 6
- Parwati Nyoman Parwati Ni, I Putu Pasek Suryawan dan Ratih Ayu Apsari, (2018). *Belajar dan Pembelajaran* : PT Raja Grafindo Persada : Depok

- Qodir Abdul, (2017). *Evaluasi Penilaian Pembelajaran* : Yogyakarta : hal. 99
- Qodir Abdul, (2017). *Evaluasi Penilaian Pembelajaran* : Yogyakarta : hal. 91
- Sugiono, (2006). *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)* : Bandung : Alfabeta
- Sukendra Komang, (2020) : *Instrumen penelitian* : Mahameru Press : Pontianak
- Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari, M. (2024). *Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern* : Cendikia Pendidikan : Sindoro
- Abidin, Z. (2016). *Penerapan pemilihan media pembelajaran* : Edcomtech.
- Aisyah, A., Lidwina, C.M., Ruth, M., Catur, F. D., Hanida, L. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif : Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar* : PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Aryani, Z., Rusdinal, R., & Gistituati, N. (2024). *Pelaksanaan Praktek Mengajar Mahasiswa PGSD Di Sekolah Dasar Untuk Menguji Kesiapan Menjadi Guru* : Innovative: Journal Of Social Science Research.
- Asyhar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* : Jakarta
- Asyhar, R. (2017). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jambi : Gaung Persada
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2012). *Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah* : Jakarta
- BNSP Badan Standar Nasional Pendidikan. (2008). *Standar isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah*. Jakarta

- Ernawati, N. A. (2021). *BPSC Modul Ilmu Pengetahuan Alam SD/MI Kelas V* :
Buku Pendamping Siswa Cerdas Modul Ilmu Pengetahuan Alam+Kunci
Jawaban : Bumi Aksara
- Fadjarajani, S., Indrianeu, T., Haekal, T. M., Purnama, Y. I., Abdullah, G., Saleh,
M.,& Rahmat, A. (2020). *Media Pembelajaran Transformatif*. Media
Pembelajaran.