

## **SMART CARDS BASED ON THREE-DIMENSIONAL ANIMATED VIDEOS INTEGRATED WITH LOCAL WISDOM TO ENHANCE JAVANESE VOCABULARY ACQUISITION**

**Najmah Millenia Tsalis<sup>1</sup>, Arif Widagdo<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia,

[1tsalisn78@students.unnes.ac.id](mailto:1tsalisn78@students.unnes.ac.id)

081244625830

---

### **Abstract**

*The use of Javanese vocabulary at SDN Petompon 01 Semarang is not optimal. This is because students do not practice speaking in Javanese and the lack of use of learning media. The researcher developed a smart card learning media based on Three-Dimensional Animation Videos with the integration of local wisdom to foster enthusiasm and improve the use of Javanese vocabulary at school. This study used R&D (Research and Development) type with a qualitative approach. Data collection techniques used are observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. The results of the study showed that an average of 61 of the pretest and posttest results showed an increase in the average student score of 67.5333 with details of a percentage increase of 41% in the pretest results and 44% and 10 students unaccomplished and 6 students accomplished so that the data concluded that three-dimensional animated video-based learning media was quite feasible and effective for use in learning Javanese because it works*

**Keywords:** Javanese; Smart Card Media; Animation; Language Variety.

---

### **Abstrak**

Penggunaan kosakata Bahasa Jawa di SDN Petompon 01 Semarang belum optimal. Hal ini disebabkan anak kurang berlatih berbicara Bahasa Jawa dan juga penggunaan media pembelajaran yang masih minim. Sehingga peneliti mengembangkan media pembelajaran kartu pintar berbasis Video Animasi Tiga Dimensi dengan pengintegrasian kearifan lokal untuk menumbuhkan semangat dan meningkatkan penggunaan kosakata Bahasa Jawa di sekolah tersebut. Penelitian ini menggunakan jenis R&D (Research and Development) dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata 61 dari hasil pretest dan nilai posttest menunjukkan adanya kenaikan rata-rata nilai sebesar 67,5333 dengan rincian kenaikan persentase 41% pada hasil pretest dan 44% pada serta terdapat 10 peserta didik yang tidak tuntas dan 6 peserta didik yang tuntas sehingga data disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi tiga dimensi cukup layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa karena hasil yang didapatkan telah tercapai.

**Kata Kunci:** Bahasa Jawa; Media Kartu Pintar; Animasi; Ragam Bahasa

---

Received : 28 Maret 2024

Approved : 25 Juni 2024

Revised : 16 Juni 2024

Published : 30 Juni 2024

---

## Pendahuluan

Pendidikan adalah tempat manusia untuk menuntut ilmu yang bertujuan suaya menjadi manusia cerdas, berkarakter, dan juga kreatif. Terdapat tiga jalur pendidikan yang diikuti oleh masyarakat yaitu pendidikan formal, pendidikan informal, dan pendidikan nonformal. Pendidikan formal yaitu pendidikan yang terdiri dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Tiga pendidikan tersebut mempunyai kelemahan dan kelebihan masing-masing dan juga dalam pelaksanaan pendidikan formal dan nonformal dalam sistem keberjalanannya sesuai dengan kurikulumnya masing-masing. Kurikulum pendidikan formal saat ini menggunakan kurikulum campuran yaitu Kurikulum Merdeka dan Kurikulum 2013.

Kurikulum Merdeka digunakan untuk siswa kelas 1, 5, dan juga 4, sedangkan kurikulum 2013 digunakan untuk siswa kelas, 3, 5, dan 6. Dalam kurikulum 2013 mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar kurang lebih terdapat 6 mata pelajaran di antaranya pendidikan agama dan budi pekerti, PPKN, bahasa Indonesia, PJOK, seni budaya, dan muatan lokal. Ada berberapa materi yang dijelaskan kepada peserta didik salah satunya materi ragam bahasa. Ragam bahasa yakni kumpulan dari beberapa bahasa yang ada di dalam bahasa Jawa, di antaranya terdapat bahasa ngoko dan bahasa krama. Bahasa ngoko yaitu bahasa yang biasanya digunakan untuk berbicara kepada teman sebaya, sedangkan bahasa krama yaitu bahasa yang digunakan untuk berbicara kepada orang tua.

Pelajaran bahasa Jawa telah dipelajari di sekolah namun masih ada beberapa orang belum fasih ketika berbicara menggunakan bahasa Jawa. Hal itu disebabkan karena belum dibiasakan oleh lingkungan sekitar untuk berbicara menggunakan bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan bahasa orang jawa sehingga hal tersebut tidak wajar jika masyarakat Jawa tidak bisa berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jawa. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan “Wong Jawa ora Jawani” yang memiliki arti orang Jawa tidak menunjukkan kebiasaan orang Jawa hal tersebut disebabkan karena banyaknya budaya dan bahasa asing masuk melalui kemajuan teknologi yang kini semakin canggih dan mereka lebih tertarik mempelajari budaya dan bahasa asing dibandingkan budaya dan bahasa daerahnya sendiri. Kenyataan tersebut masih dapat dilihat bahwa masyarakat Jawa terutama masyarakat yang tinggal di lingkungan perkotaan mereka masih merasa kesulitan berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa.

Menurut Alfiah Kesulitan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya Terbatasnya pengetahuan orang tua mengenai bahasa Jawa dan Rendahnya kesadaran masyarakat mengenai pelestarian budaya dan bahasa daerah (Alfiah1). Permasalahan tersebut serupa dengan pendapat Firmadhani, menurut Firmandasari (2020) menyebutkan bahwa penggunaan bahasa Jawa krama oleh anak-anak sekolah dasar hampir tidak ada atau bisa dibilang jarang hingga saat ini.

Bahasa Jawa krama kurang populer dikalangan anak-anak sekolah dasar serta mengalami penurunan penggunaan bahasa Jawa (Firmandasari, 2020) dan menurut Muhammad Iqbal Hanafri (2015) bahwa anak-anak yang berasal dari suku Jawa, bahasa Jawa masih sangat asing bagi mereka karena bahasa tersebut sudah tidak digunakan lagi atau tidak dibiasakan untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa di lingkungan keluarga (Hanafri, 2015). Berdasarkan pengamatan dalam kehidupan sehari-hari bahasa Jawa dianggap sebagai bahasa yang kuno atau tidak modern hal itu disebabkan karena kemajuan zaman yang semakin modern dan juga bahasa Jawa merupakan bahasa yang dianggap rumit karena dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jawa ada banyak sekali tingkatan yang harus dipahami ketika berkomunikasi serta juga hal ini didukung pada kegiatan penelitian yang dilakukan di SDN Petompon 01 Semarang ditemukan siswa masih kurang dalam berbicara dengan menggunakan bahasa Jawa. Hal tersebut disebabkan karena anak kurang berlatih berbicara dalam bahasa Jawa dan juga minimnya penggunaan media pembelajaran.

Guru menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Jawa sulit karena terdapat beberapa faktor. Faktor tersebut bisa terdiri dari faktor internal dan faktor ekternal. Faktor Internal disebabkan karena masih banyak masyarakat yang tidak dibiasakan orang tuanya untuk berbicara menggunakan bahasa Jawa sejak kecil, sedangkan faktor ekternalnya yaitu masih ada beberapa masyarakat ketika ia belajar di sekolah masih ada beberapa guru yang masih kurang kreatif dan inovatif terhadap media yang digunakan sehingga hal ini menyebabkan siswa merasa bosan dan malas saat belajar bahasa Jawa. Adanya kedua faktor tersebut sangat berkaitan terhadap penyebabnya banyaknya masyarakat yang kurang minat dalam belajar bahasa Jawa.

Memperhatikan beberapa faktor penyebabnya maka perlu dibutuhkan perbaikan dalam pembelajaran bahasa Jawa agar peserta didik dapat menambah kosa kata dalam bahasa Jawa, mengetahui arti kata dalam bahasa Jawa serta nilai peserta didik dapat memenuhi KKM. pengajaran guru salah satunya dengan meningkatkan penggunaan media pembelajaran. Dalam pemilihan media pembelajaran perlu memperhatikan kriteria karena media pembelajaran yang baik digunakan untuk kegiatan mengajar adalah media yang disesuaikan dengan kebutuhan dan juga karakter peserta didik, selain itu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam memilih media pembelajaran. Media merupakan salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Berhasil dan tidaknya proses pembelajaran sangat ditentukan oleh media yang digunakan (Ulfiana et al., 2022).

Berikut Kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran yang baik menurut Arsyad yaitu sesuai dengan tujuan, tepat digunakan untuk mendukung materi pembelajaran, praktis, luwes, dan bertahan, guru mampu terampil dalam media dan pengelompokan sasaran (Siregar). Media pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Menurut Wahyuni and Ariyani (2021) media audio merupakan media yang menghasilkan suara contohnya seperti radio dan media audio visual adalah media yang memiliki unsur gambar dan suara contohnya seperti

video pembelajaran (Imam Syafi'i1, 2021). Sehingga berdasarkan kemajuan teknologi dan berdasarkan kebutuhan yang diperlukan di lapangan pada penelitian ini penelitian mengembangkan media pembelajaran kartu pintar video tiga dimensi yang didesain sesuai dengan kebutuhan siswa.

## **Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu jenis penelitian R&D (Research and Development). Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan metode kualitatif. Pendekatan pada penelitian ini lebih menekankan kepada kondisi yang ada di lapangan dan peneliti dituntut untuk menemukan teori berdasarkan data yang ada di lapangan. Penelitian dilakukan pada tanggal 2 Juli-24 Agustus 2023 tepatnya di SDN Pentompon 01 Semarang. Populasi yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas IIIA SDN Petompon 01 Semarang yang berjumlah 16 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu teknik purposive sampling dengan mengambil 6 siswa yang dipilih berdasarkan pemeringkatan kelas, yaitu tiga siswa peringkat atas, dua siswa peringkat tengah, dan satu siswa peringkat bawah. Pada tahap penelitian pengembangan media ini, peneliti menggunakan model Borg and Gell yang terdiri dari 10 tahapan, akan tetapi peneliti hanya menggunakan 8 tahapan di antaranya 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk dan uji coba pemakaian (Assyauqi, p. 2). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dokumentasi, angket dan tes dan juga teknik analisis data produk serta analisis data awal yang terdiri dari Uji Normalitas dan juga Uji homogenitas serta analisis data akhir yang terdiri dari Uji T-test dan Uji N-Gain. Instrumen yang dibutuhkan pada penelitian ini yaitu, angket kebutuhan, instrument wawancara, angket tanggapan siswa dan guru, intrumen pengamatan guru terhadap pembelajaran dengan media yang dikembangkan.

## **Hasil dan Pembahasan**

Pengembangan media pembelajaran kartu pintar berbasis video animasi ini dilatarbelakangi oleh hasil identifikasi yang diperoleh dari kegiatan pra penelitian yang dilakukan di SDN Petompon 01 Semarang. Kegiatan para penelitian tersebut terdiri dari kegiatan observasi, penyebaran angket kebutuhan dan juga hasil wawancara dengan guru kelas. Pada kegiatan observasi peneliti menemukan beberapa permasalahan dialaminya diantaranya,

1. Sumber belajar yang digunakan yaitu buku tematik siswa tanpa menggunakan buku tambahan yang lain.
2. Mata pelajaran yang paling sulit dan kurang diminati siswa yaitu bahasa Jawa. Pada pembelajaran bahasa Jawa masih banyak siswa yang belum bisa membaca dan

mengerti arti dari kata-kata dalam bahasa Jawa terutama menggunakan bahasa krama.

3. Pada saat pembelajaran berlangsung guru tidak pernah menggunakan media yang berbantuan dengan layar proyektor pada saat pembelajaran bahasa Jawa. Selain itu juga didukung dengan kegiatan wawancara dengan guru kelas dan juga penyebaran angket kebutuhan siswa kelas IIIA SDN Petompon 01 Semarang. Hasil wawancara menyatakan bahwa pada pembelajaran materi bahasa Jawa menggunakan media menggunakan buku saja.

Langkah selanjutnya peneliti melakukan tahap desain. Menurut Kottler dan Keller (2016) menyatakan bahwa desain produk adalah totalitas fitur yang mempengaruhi produk dapat dilihat, dirasakan, dan berfungsi bagi pelanggan. Desain produk pada pengembangan media kartu pintar berbasis video animasi ini merupakan sebuah kreativitas yang dilakukan peneliti untuk membantu sekolah memperbaiki sistem pembelajaran. Media pembelajaran tersebut didesain semenarik mungkin dengan menggunakan berbagai macam karakter animasi yang berperan sebagai pemateri, sedangkan kartu pintar didesain dengan menggunakan gambar sebagai alat untuk mempermudah siswa untuk mempelajari bahasa ngoko dan bahasa krama. Berikut beberapa desain media.

**Gambar 1.**

Desain Awal Media.



KOMPETENSI DASAR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN		Indikator
<b>Kompetensi Dasar</b> 1.1. Memperkenalkan Puisi Ngoko Nggoko 1.2. Memberikan penjelasan tentang makna dan makna nilai dalam puisi ngoko 1.3. Mengidentifikasi makna dalam puisi ngoko 1.4. Menganalisis isi puisi ngoko 1.5. Menginterpretasi puisi ngoko 1.6. Menerjemahkan puisi ngoko ke dalam bahasa Jawa 1.7. Menerjemahkan puisi ngoko ke dalam bahasa Inggris		<b>Tujuan Pembelajaran</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mampu mengidentifikasi puisi ngoko</li> <li>2. Mampu mengetahui makna puisi ngoko</li> <li>3. Mampu menerjemahkan puisi ngoko ke dalam bahasa Inggris</li> <li>4. Mampu menerjemahkan puisi ngoko ke dalam bahasa Inggris</li> </ol> <p><b>A. Nggoko Ngoko</b>            Bahasa Nggoko telulu jinis ngagogo batasana sang kudu dipindahake ketika iku mudane tegimong tantri/kricone. Nggoko Ngoko iku boktike merjali 7 wkt.  <b>B. Nggoko Laja</b>            Nggoko Laja yaku. Relatidene-konotidene ngepungkulan ngagogo ngagogo batasana. Fungsi awalan dikenal atau iku lai adikira parandeng ngagogo batasana ngoko.            1. Wong Teweh-miring brak            2. Gulu-miring-puntul            3. Kompa lero-kancia-teng akak            4. Pejabat-miring-bawaneulan         </p>

Selanjutnya langkah tahap Penilaian. Proses validasi ini dilakukan oleh dua para ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Validator ahli media berfungsi untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap media. Media di desain dua kali. Tahap 1 sebelum

penilaian dan tahap II adalah tahap perbaikan. Pada tahap ini ada beberapa hal yang perlu diperbaiki dalam pengembangan media.

Penilaian tersebut disajikan dalam bentuk angket yang dimana penilaiannya menggunakan skala rentang 1-4. Skala 1 memiliki penjelasan bahwa nilai responden kurang baik terhadap produk yang sudah di desain namun untuk skala 4 memiliki penjelasan nilai responden sangat baik terhadap produk yang sudah didesain. Pada validasi materi dinilai oleh Bapak Drs. Sukardi, S.Pd., M.Pd. Validator ahli materi memberikan persentase nilai terhadap materi pembelajaran sebanyak 77% dengan rincian kesesuaian materi dengan kemampuan siswa, kesesuaian materi bahasa Jawa dengan kompetensi yang akan dicapai dan teknik bahasa dan penyajian materi sudah sesuai dengan kaidah bahasa Jawa.

Selanjutnya yaitu tahap uji coba produk ini digunakan untuk mengetahui kelayakan media yang dibuat oleh peneliti. Peneliti akan melakukan uji coba produk dengan menggunakan uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil peneliti akan menggunakan sampel dengan 6 siswa dari 16 siswa. Pelaksanaan uji coba produk ini dilakukan dalam pengawasan guru kelas IIIB yang dilaksanakan pada tanggal 10 Agustus 2023. Pada tahap ini peneliti menyebarkan soal pretest dan posttest untuk menguji kelayakan media pembelajaran Tahap 1. Berikut hasil dari pretest dan posttest kelompok kecil / tahap 1.

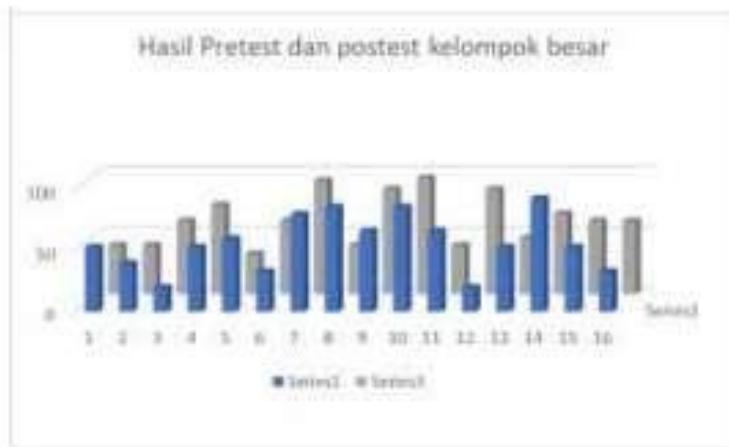
### **Gambar 2.**

*Bagan Perbandingan Postest dan Pretest Kelompok Kecil*



Hasil tersebut menunjukkan nilai retest yang didapat yaitu 61, sedangkan nilai postest mendapatkan hasil 67 dari kedua hasil tersebut mempunyai selisih rata-rata 5,467 dengan memiliki N-gain kelas 1,00. Pretest dan postest kelompok kecil mengalami kenaikan, hal tersebut dapat dilihat pada diagram di atas menunjukkan nilai pretest dan postest mengalami kenaikan. Hasil pretest memperoleh jumlah presentase 66% dan nilai postest memperoleh jumlah skor 68%. Tahap selanjutnya yaitu tahap uji pemakaian. Uji coba skala besar dilakukan dengan sampel jumlah keseluruhan siswa kelas IIIA SDN Petompon 01 Semarang.

**Gambar 3.**  
*Bagan Pretest dan Postest*



Selanjutnya menguji keefektifan suatu media. Efektif atau tidak medianya selain dapat dilihat melalui uji normalitas data uji homogenitas dan uji T-test.

#### **Uji Normalitas**

Uji Normalitas merupakan uji yang digunakan untuk mengetahui efektif atau tidaknya suatu media. Uji Normalitas data dapat kita gunakan melalui SPSS Kriteria data berdistribusi normal yaitu apabila nilai  $\text{sig} > 0,005$ . Sedangkan apabila nilai  $\text{sig.} < 0,05$  merupakan data yang tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas data.

**Gambar 4.**

*Bagan Uji Normalitas Data*

Kelas		Sta tisti c		Sta tisti c		Sig .	
		df		df			
Hasil	Pretest	.30	6	.08	.81	6	.07
Belajar siswa	kelompok kecil	7		1	4		9
	Posttest	.21	6	.20	.90	6	.41
	kelompok kecil			0*	6		1
	pretest	.18	16	.13	.88	16	.05
	kelompok kecil			6	7		0
	posttest	.12	16	.20	.95	16	.50
	kelompok kecil			0*	1		3

Dari hasil uji normalitas di atas menyatakan bahwa pretest dan postest kelompok kecil dan pretest dan posttest kelompok besar berdistribusi normal karena nilai pretest kelompok kecil memiliki nilai signifikan 0,814 serta untuk nilai posttest kelompok kecil memiliki nilai signifikan 0,916 dan juga nilai pretest kelompok besar memiliki nilai 0,887 dan untuk posttest kelompok besar memiliki nilai signifikan 0,951. Sehingga. dari data

seluruh uji dikatakan berdistribusi normal dikarenakan seluruh data teridentifikasi berdistribusi normal dengan nilai  $Sig > 0,05$ .

### **Uji Homogenitas**

Uji Homogenitas merupakan kesamaan varian antara pretest dan posttest. Tujuan dari uji homogenitas yaitu untuk mengetahui data yang diteliti memiliki kesamaan atau tidak. Dasar pengambilan keputusan pada uji homogenitas adalah apabila nilai  $Sig. > 0,05$  maka data dinyatakan homogen, sedangkan apabila nilai  $Sig. < 0,05$  maka data dinyatakan tidak homogen. Data dikatakan homogen karena  $0,330 > 0,05$ . Berikut hasil uji homogenitas yang diperoleh dalam penelitian ini.

#### **Gambar 5.**

*Bagan Uji Homogenitas*

<b>ANOVA</b>				
Hasil Belajar siswa				
Sum of Squares				
	df	Mean Square	F	Sig.
Between Group	1	78,22	22,44	0,722
			97	
Within Group	29	0,030	0,708	0,5093
Total	30	0,098	3,000	

Hasil output uji homogenitas tersebut, diperoleh nilai  $Sig.$  sebesar 0,722. Berdasarkan dasar pengambilan keputusan pada homogenitas yang sudah dijelaskan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa perolehan nilai pretest dan posttest siswa kelas IIIA pada penelitian pengembangan media pembelajaran kartu pintar berbasis video animasi tiga dimensi dinyatakan homogen atau memiliki varian yang sama.

### **Uji T-test**

Uji T-test merupakan uji perbedaan rata- rata dari nilai posttest dan pretest dilakukan dengan menggunakan aplikasi excel.

**Tabel 1.***Hasil Uji T-test*

	33	60
<b>Mean</b>	<b>61,2</b>	<b>67,53333</b>
Variance	418,1714	312,8381
Observations	15	15
Pearson	0,347851	
<b>Correlaion</b>		
Hypothesized Mean Difference	0	
df	14	
t Stat	-1,12031	
P(T<=t)	0,140717	
t Critical one- tail	1,76131	
P(T<=t)	0,281434	
T critical two- tail	2,144787	

Dasar pengambilan keputusan adalah apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima. Sebaliknya apabila nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka H0 diterima dan Ha ditolak. Berdasarkan perhitungan otomatis dengan menggunakan menu data analyse, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,281434 < 0,05. Dari hasil tersebut menyatakan Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H0 ditolak dan Ha diterima sehingga hal itu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara pretest dengan posttest.

## Simpulan

Berdasarkan uraian di atas hasil dan pembahasan penelitian bahwa desain media pembelajaran kartu pintar berbasis video animasi tiga dimensi didesain dengan cukup menarik yang di dalam video tersebut terdapat materi yang akan disampaikan dan kuis serta terdapat media kartu pintar dalam bentuk konkret. Kartu pintar tersebut terdapat 3 bahasa yaitu bahasa ngoko, bahasa krama dan juga bahasa Indonesia serta disertai dengan gambar yang menarik sehingga dapat menarik perhatian siswa. Penilaian kelayakan media yang dinilai oleh dosen ahli media memperoleh persentase 85% sedangkan ahli materi memperoleh persentase 77%, selain itu hasil pretest dan posttest mengalami kenaikan. Kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini yaitu bahwa H0 ditolak dan Ha diterima, sehingga hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara pretest dengan posttest.

## Daftar Pustaka

- Arsyad Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta. Assyauqi.  
2022. Model Pengembangan Borg and Gall
- Masjid, Akbar Alnugraheni, Salsabila. 2020. Peningkatan Keterampilan Unggah-UngguhRagam Krama Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Siswa Kelas IV SD N Kleteran 3. *Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*.
- Maydiantoro, Albert. 2020. "Model Penelitian Pengembangan." *Chemistry Education Review (CER)* 3(2):185
- Mussadad Harahap, Lina Mayasari Siregar. Mengembangkan sumber dan media pembelajaran. Ronggowarsito. 2018. *Buku Pinter Pepak Basa Jawa*. Nusantara. Surakarta.
- Siregar, Lina Mayasari, n.d."MENGEMBANGKAN SUMBER DAN MEDIA." 1 – 10. Sudjana. 2005. *Metode Statstika*. PT. Tarsito. Bandung.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif, kualitatif dan Rnd)*. Alfabeta. Bandung.
- Ulfiana, F., Himawati, U., & Rinjani, E. D. (2022). Kreativitas Guru Kelas Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas Iv A Sd Islam Al Madina. *Jurnal Magistra*, 13(1), 91–109. <https://doi.org/10.31942/mgs>
- Uud ri No. 41. 2003. "Presiden Republik Indonesia." *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 26 Tahun 1985 Tentang Jalan* (1): 1 – 5.
- Wahyuni, Wahyuni Aryani, Rita. 2020. Penerapan Video Pembelajaran Daring Anak Usia Dini pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*. 140 – 160.