

Pengembangan Media Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Development of Interactive Power Point Media in Social Studies Subjects

¹Syahda Naila Rahma, ²Erwin Saputra

^{1,2}Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*E-mail : syahdanailar@upi.edu¹, erwinsaputra@upi.edu²

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen terpenting dalam proses pembelajaran. Keberadaan media dapat mewarnai dan membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam pembelajaran. Namun pada kenyataannya masih sedikit guru yang menggunakan media dalam proses pembelajarannya, sehingga menyebabkan hasil belajar siswa semakin menurun. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan rancangan dan mengetahui kelayakan dari pengembangan media pembelajaran powerpoint interaktif pada mata pelajaran IPS. Model penelitian yang digunakan yaitu 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan angket/kuisisioner. Teknis analisis data menggunakan deskriptif kualitatif melalui observasi dan angket/kuisisioner. Subjek penelitian adalah 23 orang peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri pada semester genap, tahun ajaran 2023/2024. Hasil dari observasi menunjukkan bahwa dengan penggunaan media power point interaktif pada pelajaran IPS dapat meningkatkan kefokuskan, keaktifan peserta. Respon peserta didik dari angket yang tersebarpun mendapat hasil yang positif. Bahkan, keberadaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, Media Power Point Interaktif ini dinyatakan layak dan telah divalidasi oleh beberapa ahli. Dengan demikian, guru diharapkan selalu mengupayakan perbaikan dalam proses pembelajaran agar kemampuan dan pengalaman siswa dapat meningkat.

Kata kunci: Ilmu Pengetahuan Sosial, Pengembangan Media Pembelajaran, Power Point Interaktif

Abstract

Learning media is one of the most important components in the learning process. The existence of media can color and make students more active and enthusiastic in learning. However, in reality there are still few teachers who use media in their learning process, causing student learning outcomes to decrease. This study aims to describe the design and determine the feasibility of developing interactive PowerPoint learning media in social studies subjects. The research model used is 4D (Define, Design, Develop, Disseminate). Methods of data collection, namely observation, interviews and questionnaires / questionnaires. Technical analysis of data using descriptive qualitative through observation and questionnaires/questionnaires. The research subjects were 23 students of class IV of Public Elementary Schools in the even semester, 2023/2024 academic year. The results of the observation show that the use of interactive power point media in social studies lessons can increase the focus and activeness of the participants. Student responses from the questionnaires that were distributed also received positive results. In fact, the existence of this media can improve student learning outcomes. Therefore, this Interactive Power Point Media is declared feasible and has been validated by several experts. Thus, teachers are expected to always strive for improvement in the learning process so that students' abilities and experiences can increase.

Keywords: Development of Learning Media, Interactive PowerPoint, Social Studies.



<https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i2.1828>

Copyright© 2023, Syahda Naila Rahma et al

This is an open-access article under the [CC-BY License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



Received 14 April 2023, Accepted 28 Juli 2023, Published 08 Agustus 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat berpengaruh dalam kemajuan suatu negara, selain itu pendidikan juga merupakan usaha untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki suatu individu tersebut (Weilin et al., 2017). Hal ini sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Sutrisno, 2021).

Dapat disimpulkan menurut pendapat diatas bahwa Pendidikan adalah usaha yang dilakukan untuk menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, sehingga dapat mengembangkan dan meningkatkan potensi peserta didik, dapat mengendalikan diri dsb (Yulia & Cindarbumi, 2022). Pendidikan dilakukan secara sadar serta sudah direncanakan dan dirancang oleh tenaga pendidik agar kegiatan belajar dapat dilaksanakan dengan baik sesuai dengan tujuan pembelajara (Yulia & Fithriyah, 2022)n.

Pengertian media dalam arti luas yakni pemanfaatan secara maksimal semua komponen sistem serta sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sedangkan pendapat menurut Mc Luhan yang dikutip oleh Mohammad Miftah bahwa yang dimaksud dengan media yaitu memberikan batasan yang intinya bahwa media sarana yang disebut saluran, karena pada hakekatnya media telah memperluas dan memperpanjang kemampuan manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam batas jarak dan waktu tertentu, kini dengan bantuan media batas-batas itu hampir menjadi tidak ada (Miftah, 2013). Adapun pendapat menurut Daryanto media pembelajaran adalah segala sesuatu (baik manusia, benda, atau lingkungan sekitar) yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan (Hamid, 2020).

Dapat disimpulkan bahwa media ialah sarana yang dapat memperluas kemampuan atau suatu kegiatan yang dilakukan oleh manusia untuk mendengarkan, merasakan, melihat, dalam batas waktu tertentu. Dengan adanya media seagai sarana untuk menyalurkan informasi dalam pembelajaran yang dapat memudahkan manusia untuk melakukan berbagai hal salah satunya bagi pendidik mempermudah ketika akan menyampaikan pematieran (Nurita, 2018). Semakin pendidik paham cara menggunakan media maka akan kreatif juga media yang disampaikan kepada peserta didik (Fithriyah et al., 2023).

Untuk meningkatkan proses pembelajaran memerlukan media yang menarik yang dapat membangkitkan semangat dan minat peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran di kelas. Alternatif pemecahan masalah adalah media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point. Power Point merupakan media yang menarik untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas (Risabethe & Astuti, 2017). Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok yaitu dengan media pembelajaran interaktif berbasis Microsoft Power Point akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik (Anyan, Ege, & Faisal, 2020).

Dapat disimpulkan pengertian power pointnya sendiri yakni suatu aplikasi yang biasa digunakan oleh manusia untuk melakukan tindakan kreatif dalam kegiatan apapun, terutama bagi pendidik biasanya menggunakan power point untuk membuat media pembelajaran yang cocok dan menarik untuk dipaparkan kepada peserta didik (Imansari & Sunaryantiningsih, 2017). Dengan adanya media power point membuat pendidik kreatif sehingga sangat membantu agar proses pembelajaran tidak monoton, peserta didik senang saat pembelajaran berlangsung, dengan begitu dapat memudahkan peserta didik dalam mengingat materi yang telah disampaikan. Dengan adanya media power point pendidik dan peserta didik lebih banyak melakukan interaksi, karena peserta didik aktif, dan mampu melakukan diskusi dengan teman, serta peserta didik menjadi lebih percaya diri. Maka pendidik ketika akan menyampaikan pematierian harus mempersiapkan power point yang beragam untuk setiap mata Pelajaran.

Maka dari itu pendidik perlu memilih media yang tepat dengan tujuan agar meningkatnya pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dan menarik terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, karena konsep dari aplikasi ini yaitu bermain sambil belajar, bukan hanya secara offline secara daringpun aplikasi ini sangat cocok jika digunakan (Febrita & Ulfah, 2019).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (research dan developement). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Semmel dan Semmel dimana tahapan penelitian pengembangan terdiri dari 4 tahap yang dikenal dengan model 4D yaitu (Suttrisno & Puspitasari, 2021):

- a. Define instructional requirements. Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan yang meliputi studi literatur dan survei lapangan.
- b. Design prototypical instructional model. Tahap ini bertujuan untuk membuat model prototype. Kegiatan yang dilakukan meliputi merancang model, validasi pakar terhadap model prototype, dan penyempurnaan model prototype berbasis hasil validasi ahli.
- c. Develop tested and reliable instructional model. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran beserta perangkatnya agar mendapatkan model yang valid, teruji dan reliable (dapat dipercaya). Kegiatan yang dilakukan adalah uji coba terbatas.
- d. Disseminate instructional model. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah uji coba diseminasi dalam sampel yang lebih luas untuk mendapatkan perbaikan dan penyempurnaan. Tujuan akhirnya adalah untuk menghasilkan model yang valid dan teruji yang siap dipromosikan ke pengguna (Nursiti, 2016).

Untuk teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian yaitu dengan melakukan observasi, wawancara dan angket/kuisisioner. Observasi dilakukan secara langsung di kelas IV dengan jumlah sampel peserta didik 23 orang. Selain kegiatan observasi, peneliti juga memperoleh data melalui angket/kuisisioner yang diberikan

kepada guru dan peserta didik untuk mengetahui kualitas power point interaktif yang telah di paparkan.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini deskriptif kualitatif. Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa masukan, kritik, dan saran untuk melakukan suatu perbaikan yang terdapat pada hasil observasi, angket/kuisisioner. Hasil analisis data kemudian digunakan untuk merevisi produk yang akan peneliti kembangkan (Yulia, Jannah, & Sa, 2023).

Untuk menentukan tingkat kategori valid atau tidak media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran digunakan kriteria kualifikasi penilaian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Skala Perhitungan Validasi Media

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Sangat Kurang

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil temuan penelitian ini, disesuaikan dengan tahap pengembangan 4D yakni Define, Design, Develop, Disseminate. Untuk lebih jelasnya adalah sebagai berikut:

Define

Pada tahap ini peneliti menganalisis kebutuhan dari media. Beberapa hal yang dilakukan peneliti yakni mempersiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP), kemudian melakukan analisis materi serta situasi peserta didik. Peneliti mengambil rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dari buku tematik kurikulum 2013 materi Indahya Keragaman Di Negeriku, adapun tujuan pembelajarannya ialah:

- Setelah membaca teks tentang rumah adat suku Manggarai, siswa mampu menuliskan pengetahuan baru dari teks yang telah dibaca dengan benar.
- Setelah berdiskusi kelompok, siswa mampu menjelaskan tentang bentuk, bahan pembuat, dan keunikan dari rumah adat daerah mereka dengan tepat.
- Setelah mengamati gambar beberapa rumah adat di Indonesia, siswa mampu menceritakan daerah asal dan keunikan dari setiap rumah adat dengan tepat.

Analisis materi yang akan dipelajari yakni mata pelajaran IPS yang ada di buku tematik kurikulum 2013 tema 7 subtema 2 pda pembelajaran 3 dengan materi Indahya Keragaman Di Negeriku (Yulia, Fithriyah, & Nisa', 2022), macam-macam rumah adat yang ada di provinsi Indonesia/tempat peserta didik asal, agar pembelajarn menarik dan peserta didik antusias disini peneliti menggunakan media power point interaktif.

Setelah melakukan analisis kebutuhan pada peserta didik sesuai pengamatan lapangan bahwa peneliti menemukan kesulitan yang dialami oleh peserta didik saat memahami materi (Suryana, Yulia, & Safrizal, 2021):

- Peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik jika pembelajarannya berbasis ceramah serta hanya terpaku pada buku materi saja, karena peserta didik biasanya tertarik oleh hal yang menurut mereka menyenangkan misalnya dengan video animasi, berupa gambar-gambar.
- Karena pembelajaran dirasa peserta didik kurang menyenangkan sehingga materi yang disampaikan sulit dipahami/peserta didik kurang dalam mengingat pematerian

Desain

Desain ini dilakukan dengan tahap Design Prototypical Instructional model (Mendesain Media Pembelajaran). Peneliti mulai mendesain pembelajaran berbasis power ppoint interaktif, dalam mempersiapkan desain media power point interaktif ada beberapa bagian:

- Pembuka: halaman sampul
- Inti: sub tema, materi, soal latihan.
- Penutup: rangkuman, guru mengisi angket.

Adapun hasil angket validasi dari media ini dapat dilihat pada gambar 1.

No.	Aspek Penilaian	Skala Penilaian				
		1	2	3	4	5
01.	Kemudahan penggunaan					✓
02.	Tingkat kemungkinan minat dan motivasi siswa ketika digunakan dalam pembelajaran baik individu maupun di dalam kelas				✓	
03.	Kemungkinan dapat digunakan untuk belajar individu oleh siswa dan atau alat bantu mengajar bagi guru				✓	
04.	Tingkat kemungkinan mendorong kemampuan siswa berpikir kritis dan memecahkan masalah				✓	
05.	Tingkat kontekstualitas dengan penerapan/aplikasi dalam kehidupan nyata yang sesuai dengan karakteristik audiens (siswa) terkait				✓	

Gambar 1 Hasil Validasi

Pada tahap ini peneliti juga melakukan wawancara dengan guru dan seluruh siswa (ASMAWADI, 2021). Hasil wawancara yang dilakukan kdengan guru disimpulkan bahwa dengan menggunakan media power point itu tidak sesulit yang dibayangkan, karena jika kitanya sudah tau cara menggunakannya maka akan mudah ketika diaplikasikan, dengan adanya media minat dan motivasi siswa menjadi meningkat baik individu ataupun didalam kelas, tidak hanya itu bantuan media ini bisa digunakan kembali oleh peserta didik untuk belajar secara individu dan bisa digunakan sebagai alat bantu bagi guru saat pembelajaran berlangsung, dapat membangkitkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, tingkat kontekstual dengan penerapan di kelas sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Hasil wawancara kepada seluruh peserta didik mereka mengatakan bahwa dengan adanya pembelajaran media power point interaktif menyenangkan, tidak membosankan, gambar yang tertera pada power point menarik serta tidak monoton, kemudian untuk ke bagian slide selanjutnya ada gerakan-gerakan yang berbeda-beda, apalagi bagian soal kan di spin bu jadi deg-degannya kerasa banget tapi seru, kemudian ibu juga ada ice breaking dulu nyanyi-nyanyi agar kita fokus terus pada materi yang disampaikan.

Develop

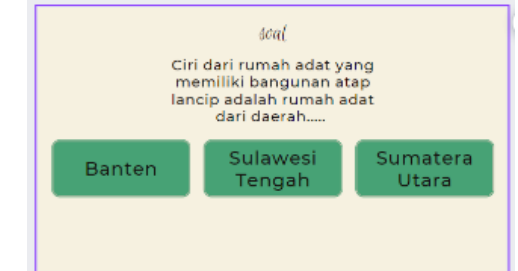
Develop Tested and Reliable Instructional Model dilakukan Pembuatan media power point interaktif yang akan digunakan berdasarkan design tahapan yang telah disiapkan. Media power point interaktif meliputi:

- Pembuka

Dibagian pembuka power point interaktif terdapat sampul dari buku, selanjutnya kompetensi dasar. Untuk bagian sampul dibuat semenarik mungkin dengan gambar anak-anak, peta dunia dan bendera yang sangat berkaitan dengan materi yang akan disampaikan.



b. Inti



soal

Rumah adat yang dikenal dengan sebutan rumah Lamin berasal dari daerah.....

Kalimantan Timur

Maluku Utara

Kepulauan Riau

soal

Sumatera Selatan mempunyai rumah adat dengan makna lima emas, yaitu keagungan, rukun dan damai, sopan santun, aman dan subur, kemudian makmur dan sejahtera, disebut dengan rumah.....

Rumah Limas

Rumah Kajang Leko

Rumah Buton

Suku manggarai tinggal di Kabupaten Manggarai, Flores Barat, Nusa Tenggara Timur. Di wilayah Kabupaten Manggarai terdapat sebuah kampung adat bernama Waerebo. Waerebo terletak di sebuah lembah di barat daya kota Ruleng. Saat ini Waerebo menjadi tujuan wisata.

Di Waerebo terdapat tujuh rumah adat Manggarai, satu diantaranya rumah adat Gondang yang biasa disebut Mbaru Niang. Rumah gendang berbentuk kerucut dengan ketinggian mencapai 10 meter. Dinding rumah terbuat dari kayu dan bambu. Atapnya terbuat dari ijuk yang disebut wunat. Setiap bagian rumah direvitkan dengan menggunakan rotan dan tempa paku camp sava.

Mbaru niang terdiri atas lima lantai. Setiap lantai rumah Mbaru Niang memiliki ruangan dengan fungsi yang berbeda-beda sebagai berikut:

- 1.Tingkat pertama disebut lulu, sering di tingkat ini digunakan sebagai tempat tinggal dan berkumpul dengan keluarga
- 2.Tingkat kedua berupa loteng dan disebut lobo berfungsi untuk menyimpan bahan makanan dan barang-barang sehari-hari
- 3.Tingkat ketiga disebut lamor, tingkat ini digunakan untuk menyimpan bahan-bahan tanaman pangan seperti beras, jagung, padi, dan kacang-kacangan
- 4.Tingkat keempat disebut teriga, raw disediakan untuk menyimpan bahan makanan seperti biji-bijian
- 5.Tingkat kelima disebut nekang kede untuk tempat sasajan persembahan kepada leluhur

Jawablah!

1. Terletak dimana suku Manggarai itu?
2. Di daerah Waerebo terdapat rumah adat yakni Gondang atau bisa disebut dengan Mbaru Niang, rumah adat tersebut memiliki ciri khasnya yakni?
3. Apa fungsi rumah adat pada lantai 3 dan 5?

Gambar 2 Hasil Pengembangan

c. Penutup

Pada bagian penutup yakni berisi kesimpulan dari keseluruhan materi yang telah disampaikan. Tujuannya supaya peserta didik dapat mengulang dan mengingat kembali materi yang telah dipaparkan.

Kesimpulan

Indonesia mempunyai berbagai macam keberagaman salah satunya keragaman dalam ruma adat, yakni pada setiap daerah yang ada di Indonesia mempunyai rumah adatnya masing-masing, serta rumah adat tersebut mempunyai ciri khas masing-masing, makna, serta bangunan yang tidak boleh dirubah. Dengan adanya keberagaman salah satunya dalam rumah adat membuat Indonesia itu unik.

Gambar 3 Hasil Pengembangan

Tahap uji coba kepada 23 orang peserta didik, secara keseluruhan peserta didik dapat memahami materi yang diberikan, serta saat pembelajaran berlangsung berjalan lancar, akan tetapi kurang efektif saat di slide jawablah karena hanya berisi soal essay biasa bukan pilihan ganda.

d. Disseminate Instructional Model

Pada tahap ini peneliti hanya melakukan penyebaran secara terbata yakni di satu kelas saja kelas IV SDN 3 Sindanggalih, karena terbatasnya waktu peneliti belum melakukan penyebaran pada skala yang lebih luas misalnya di sekolah lain, kelas lain, ataupun oleh guru lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Ketika pendidik ingin meningkatkan pembelajaran yang berbeda maka diperlukan sebuah media yang menarik agar menumbuhkan semangat, keaktifan peserta didik Ketika kegiatan belajar berlangsung. Salah satu alternatif dalam mengatasi permasalahan yakni dengan menggunakan media pembelajaran berbasis power point interaktif dalam media tersebut mampu menggabungkan teks, gambar, video, animasi, sehingga menghasilkan sebuah media pembelajaran yang menarik. Disini peneliti menggunakan model 4D yaitu: Define Instructional requirements (Analisis Kebutuhan), Design Prototypical Instructional model (Mendesain Media Pembelajaran), Develop Tested and Reliable Instructional Model, Disseminate instructional model

Penulis memohon saran kepada berbagai pihak, dimana dalam penulisan artikel masih banyak kesalahan dan kekurangan. Untuk pengambilan materi penulis mengambil dari referensi buku elektronik, selanjutnya peneliti akan memperbaiki artikel ini agar jauh lebih baik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah membeirkan kelancaran sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan waktu yang tepat dan juga penulis terimakasih banyak yang telah memberikan sebuah dukungan serta motivasi kepada orang tua serta kepada orang yang berpihak dalam penulisan ini baik secara tidak langsung maupun secara langsung.

REFERENSI

- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1).
- ASMAWADI, A. (2021). Fun Learning Melalui Media Whatsapp Pada Pembelajaran Jarak Jauh Untuk Kelas 1 Sekolah Dasar. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.51878/elementary.v1i1.16>
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 0812(2019), 181–187. Retrieved from <http://proceeding.unindra.ac.id/index.php/DPNPMunindra/article/view/57>.
- Fithriyah, D. N., Yulia, N. M., Amreta, M. Y., Utami, S. A., Guru, P., Ibtidaiyah, M., ... Sunan, U. (2023). PENANAMAN NILAI-NILAI KARAKTER KOMUNIKATIF MELALUI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10, 421–429.
- Hamid, M. A. (2020). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Yayasan Kita Menulis.
- Imansari, N., & Sunaryantiningih, I. (2017). Pengaruh Penggunaan E-Modul Interaktif Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa pada Materi Kesehatan dan Keselamatan Kerja. *VOLT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 2(1), 11. <https://doi.org/10.30870/volt.v2i1.1478>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2).
- Nurita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 3(1).
- Nursit, I. (2016). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Power Point (Macro-Enabled) Pada Mata Kuliah Geometri Euclid Dalam Pembelajaran Matematika. *Media Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Risabethe, A., & Astuti, B. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V

- Sd. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15498>
- Suryana, D., Yulia, R., & Safrizal, S. (2021). Content Analysis of Al-Qur'an Science Integration in Children'S Animated Serial of Riko the Series on Hujan'S Episode. *Ta'dib*, 24(1), 93. <https://doi.org/10.31958/jt.v24i1.2808>
- Suttriso. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Alat Peraga IPS Terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, VIII(1), 77–90.
- Suttriso, S., & Puspitasari, H. (2021). Pengembangan Buku Ajar Bahasa Indonesia Membaca dan Menulis Permulaan (MMP) Untuk Siswa Kelas Awal. *Tarbiyah Wa Ta'lim: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(2), 83–91.
- Weilin, H., Susanto, D., Dewayani, S., Pandora, P., Hanifah, N., Miftahussururi, M., ... Akbari, Q. S. (2017). *Materi pendukung literasi numerasi*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Yulia, N. M., & Fithriyah, D. N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wayang Karakter Muslim pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaran di MIN 3 Jombang. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 2(2).
- Yulia, N. M., Fithriyah, D. N., & Nisa', S. C. (2022). Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Yogyakarta 9-11 September 2022. *Prosiding Konferensi Nasional PD-PGMI Se Indonesia Prodi PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Yogyakarta 9-11 September 2022*, 1(September), 101–110.
- Yulia, N. M., Jannah, R., & Sa, Z. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Calculator Box Materi Penjumlahan dan Pengurangan Kelas I MI Development of Learning Media Calculator Box Material for Addition and Subtraction Class I MI. *Journal of Elementary Educational Research*, 3(1), 21–33.