

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “ MISUZ “ UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR AL-QUR’AN HADIST MATERI HUKUM BACAAN MIM KELAS V MI/SD

Risda Lailul Yulfa Fitria¹, Khamidatun Hidayah², Asnal Mala³

¹risdayulfa@gmail.com, ²hamidatulhidayah12@gmail.com, ³malaasnal12@gamil.com
Universitas Sunan Giri Surabaya

Abstract

The purpose of this research is to develop misuz learning media material on the law of reading Mim Al-Qur'an Hadith in class V MI/SD in order to make it easier to understand the material and obtain meaningful learning. This research method uses a literature study or literature study. This research was conducted in six stages, namely 1) The stage of choosing a theme according to the media development information. 2) Information exploration. 3) The stage of determining the direction of research 4) The stage of collecting data sources, data sources are taken based on information relevant to the theme 5) Presentation of data and preparing reports. In the analysis, selection, comparison, merging, and sorting will be carried out so that what is relevant is found. Checking between libraries and paying attention to the supervisor's comments is carried out in order to maintain the immutability of the process of evaluating, preventing and eliminating misinformation. The results of this study indicate that misuz learning media can improve learning outcomes and can be used as a supporting tool in the learning process. It can be concluded that misuz learning media can provide fun learning and is suitable for use as a learning media for class V MI/SD material on the law of reading memes in learning Al-Qur'an Hadith

Keyword: Learning Media, Puzzle, Al-Qur'an Hadith

Abstrak

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran misuz materi hukum bacaan mim Al-Qur'an Hadist pada kelas V MI/SD agar mempermudah memahami materi dan memperoleh pembelajaran bermakna. Metode penelitian ini menggunakan penelitian studi literature atau studi kepustakaan. Penelitian ini dilakukan dengan enam tahapan yaitu 1) Tahap memilih tema sesuai dengan informasi pengembangan media. 2) Explorasi informasi. 3) Tahap penentuan arah penelitian 4) Tahap mengumpulkan sumber data, sumber data diambil berdasarkan informasi yang relevan dengan tema 5) Penyajian data dan menyusun laporan. Dalam analisisnya akan dilakukan pemilihan, perbandingan, penggabungan, dan pemilahan sehingga ditemukan yang relevan. Pengecekan antar pustaka dan pemerhatian terhadap komentar pembimbing dilakukan guna menjaga kekekalan proses mengevaluasi, mencegah dan menghilangkan informasi yang salah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran misuz dapat meningkatkan hasil belajar serta dapat digunakan sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran misuz dapat memberikan pembelajaran menyenangkan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas V MI/SD materi hukum bacaan mim pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Puzzle, Al-Qur'an Hadist

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kegiatan disengaja untuk membangun lingkungan belajar-mengajar di mana siswa dapat mewujudkan potensi penuh mereka¹. Kondisi seseorang dapat berubah melalui pendidikan untuk memperoleh kecerdasan yang tinggi, kepribadian yang positif, serta keterampilan yang berguna bagi dirinya dan masyarakat. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa sikap dan perilaku seseorang diubah selama proses pendidikan dalam upaya menjadi dewasa melalui penentuan nasib sendiri dan kepemimpinan. Dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan adalah usaha sengaja untuk membimbing peserta didik ke arah peningkatan potensi dirinya sehingga memperoleh kecerdasan yang tinggi, kepribadian yang positif, dan keterampilan yang bermanfaat secara social untuk membantu masa depan diri sendiri dan membantu orang lain tumbuh sehingga mereka dapat mencapai tujuan mereka dan mengembangkan potensi mereka sepenuhnya, pendidikan sangatlah penting.

Pembelajaran adalah proses yang dapat digunakan oleh seorang guru secara keseluruhan untuk meningkatkan keterampilan siswa dengan bekerja sama dengan siswa dan guru lainnya². Manusia adalah makhluk filosofis yang juga bisa menjadi siswa atau pembelajar³, ini berarti bahwa setiap manusia memiliki kemampuan berpikir, belajar, dan berperilaku dengan cara yang membedakannya dari makhluk lain oleh karena itu, membutuhkan pembelajaran salah satunya pembelajaran AL-Qur'an Hadist. Pembelajaran Al-Qur'an Hadist bertujuan agar peserta didik gemar mempelajari dan mengamalkan serta meyakini kebenarannya yang menjadi pedoman hidup untuk memanusiaikan manusia⁴.

Pembelajaran al-Qur'an hadits adalah bagian dari pendidikan guna mencapai tujuan pendidikan nasional. Tugas pendidikan tidak hanya memberikan sebuah informasi kepada peserta didik, tetapi mengupayakan bagaimana agar konsep-konsep penting dalam pembelajaran dapat diterima secara bermakna⁵. Bagi peserta didik, untuk memahami dan menerapkan informasi yang diterima melalui pendidikan harus bekerja untuk

¹ Aprida Pane and Muhammad Darwis Dasopang, "Belajar Dan Pembelajaran," *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 333–352.

² Innayah Wulandari and K Kunci, "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Dalam Pembelajaran MI," *Jurnal papeda* 4, no. 1 (2022).

³ Haderani Haderani, "Tinjauan Filosofis Tentang Fungsi Pendidikan Dalam Hidup Manusia," *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2018).

⁴ Dedy Novriadi and Bram Kumbara, "Pembelajaran Al Quran Hadist Secara Daring Di Masa Covid 19 Pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 01 Nanti Agung, Kepahiang," *EL-TA'DIB (Journal of Islamic Education)* 2, no. 1 (2022): 227–234.

⁵ Yayan Alpian et al., "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia," *Jurnal Buana Pengabdian* 1, no. 1 (2019): 66–72.

menyelesaikan masalah, menentukan ilmu, dan selalu mengasah ide-ide inovatif sehingga peserta didik aktif dalam proses pembelajaran⁶. Maka Pembelajaran Alquran Hadits diharapkan bisa meningkatkan kecerdasan spiritual peserta didik untuk membentengi menurunnya nilai-nilai kehidupan.

Dalam memahami konsep Al-Qur'an Hadist, peserta didik memerlukan rangkaian kegiatan konkret dan logis. Dengan demikian, alat bantu berupa media pembelajaran diperlukan dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadist. Keberadaan media pembelajaran Al-Qur'an Hadist dapat memberikan pembelajaran bermakna dan menyenangkan⁷. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam menstimulus konsep materi yang akan disampaikan serta meningkatkan pemahaman materi Al-Qur'an Hadist⁸. Melalui media pembelajaran, maka konsep yang sulit dipahami dapat disajikan dalam bentuk model sederhana, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami pemaparan Al-Qur'an Hadist. Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan materi secara konkret. Oleh sebab itu, media pembelajaran perlu digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Al-Qur'an Hadist peserta didik .

METODOLOGI PENELITIAN

Media Pembelajaran "Misuz" dikembangkan melalui penelitian studi literatur atau disebut sebagai penelitian studi kepustakaan. Studi literatur dapat ditempuh melalui pengumpulan referensi yang terdiri beberapa penelitian terdahulu yang kemudian dikompilasi untuk menarik kesimpulan⁹. Hasil kompilasi dari beberapa penelitian terdahulu digunakan untuk menyimpulkan:(1) Bagaimana kelayakan media pembelajaran dengan Misuz. (2) Bagaimana respon terhadap media pembelajaran dengan misuz. (3) Bagaimana hasil belajar setelah menerapkan media pembelajaran misuz.

Media misuz dikembangkan oleh peneliti telah melakukan revisi dari ahli media secara langsung sehingga peneliti dapat mengidentifikasi kekurangan pada media misuz yang telah dikembangkan sehingga dapat diperbaiki. Jenis data yang diperoleh dari penelitian ini adalah data sekunder. Data sekunder adalah informasi yang telah ditemukan di jurnal dan

⁶ Asri Ode Samura, "Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematis Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah," *MES: Journal of Mathematics Education and Science* 5, no. 1 (2019): 20–28.

⁷ Adi Suprayitno and Wahid Wahyudi, *Pendidikan Karakter Di Era Milenial* (Deepublish, 2020).

⁸ Ashlihah Ashlihah, Risa Lailatul Mufidah, and Yoga Nofan Aditiya, "Peningkatan Pemahaman Agama Terhadap Santri TPQ Melalui Media Belajar Picture and Picture," *Jumat Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2020): 38–41.

⁹ Meyshi Ziya Dwi Putri and Febrina Dafit, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 9 SUBTEMA 2 SISWA KELAS V SDIT AL MADINAH DUMAI," *Jurnal Tunas Bangsa* 8, no. 2 (2021): 180–192.

buku terkait media benda konkret pada materi hukum bacaan mim¹⁰.

Prosedur dalam penelitian ini dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut

1. Pilih tema
2. Explorasi informasi
3. Penentuan arah penelitian
4. Mengumpulkan sumber data
5. Penyajian data
6. Menyusun laporan

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode analisis isi yang digunakan untuk mendapatkan inferensi yang valid dan bisa meneliti kembali menurut konteksnya. Dalam analisisnya akan dilakukan pemilihan, perbandingan, penggabungan, dan pemilahan sehingga ditemukan yang relevan. Pengecekan antar pustaka dan pemerhatian terhadap komentar pembimbing dilakukan guna menjaga kekekalan proses mengevaluasi, mencegah dan menghilangkan informasi yang salah merupakan kesalahpahaman manusia yang mungkin timbul karena kurangnya penulis pustaka.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Semua kegiatan yang berhubungan dengan penelitian akan dibahas dalam bagian ini merupakan langkah awal pengumpulan artikel berdasarkan variabel-variabel yang sesuai pada judul penelitian yaitu kajian literature tentang penggunaan media pembelajaran misuz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik¹¹ sekolah dasar diperoleh beberapa artikel yang sesuai dengan variabel yang diteliti. Media pembelajaran Misuz adalah media pembelajaran yang digunakan pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadist kelas 5 MI/SD dengan materi hukum bacaan mim sukun. Pemberian nama misuz diambil dari kepanjangan mim sukun puzzle yang disingkat menjadi Misuz.

Media pembelajaran Misuz dibuat dengan tujuan untuk mendukung pembelajaran Al-Quran Hadis yang PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan)¹². Misuz ini dapat digunakan oleh guru untuk menjelaskan materi

¹⁰ Khotimatus Sholihah, "Penggunaan Media Gambar (Studi Analisis Buku Image Science)" (IAIN Ponorogo, 2021).

¹¹ Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, vol. 2, 2019, 586–595.

¹² Abdul Halim, Dewi Anggraeni, and Abdul Fadhil, "Pembelajaran Al-Quran Berbasis Edutainment," *Jurnal Studi Al-Qur'an* 17, no. 1 (2021): 75–92.

sekaligus dibuat agar peserta didik dapat memahami materi dengan baik dan peserta didik dapat menggunakan secara aktif, dimana huruf hijaiyah, hukum bacaan¹³ dapat berpindah sebagaimana puzzle. Media ini dilengkapi dengan pertanyaan untuk mengukur pemahaman peserta didik serta pemberian reward sebagai capaian peserta didik dalam pembelajaran. Alasan pemilihan media disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, keefektifan, karakteristik peserta didik, ketersediaan, kualitas teknis, biaya, fleksibilitas, kemampuan orang yang menggunakannya dan waktu yang tersedia¹⁴.

Kelebihan media pembelajaran misuz adalah tampilan menarik, menyenangkan, memadukan berbagai metode dalam pengajaran, melibatkan kontribusi siswa, dapat digunakan bahan evaluasi atau latihan¹⁵. Sedangkan kekurangannya adalah membutuhkan waktu relatif sedikit lama untuk memotong bentuk puzzle secara rapi. Bahan dan alat yang digunakan ialah kardus, plastik, kertas warna, gambar-gambar esensi, gunting, lem, dan spidol. Pembuatan gambar dikombinasikan dengan gambar yang ada di internet dan gambar lainnya telah dibuat dengan mandiri menggunakan aplikasi canva pro.

Penelitian 1 dengan judul "Efektivitas Penggunaan Media Puzzle dalam Membaca Huruf Hijaiyyah"¹⁶, hasil pengujian kelayakan produk puzzle ini dikategorikan layak dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik karena hasil dari penelitian menyatakan bahwa media puzzle paling tepat meningkatkan hasil belajar baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik. Penelitian 2 dengan judul "Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Al-Qur'an Hadis Melalui Media Pembelajaran Game Puzzle Pada Materi Kelestarian Lingkungan" mampu meningkatkan hasil belajar dan prestasi peserta didik¹⁷ yang dibuktikan dengan data yang dikumpulkan dari hasil observasi pelaksanaan pembelajaran dan tes hasil belajar serta menyebutkan bahwa hasil belajar dengan ketuntasan klasikal siklus I pertemuan pertama dan kedua rata-rata 87% untuk tes tertulis dan 82% untuk tes praktik. Siklus II mencapai rata-rata 100% , Data-data yang diperoleh

¹³ Muhammad Nurhasan, "Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Al-Quran Hadis" (Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Syarif Hidayatullah, n.d.).

¹⁴ Rohani Rohani, "Media Pembelajaran" (2020).

¹⁵ Hafidhatul Husna, "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Picture and Picture Dan Media Puzzle Kelas IV MIN 40 Aceh Besar" (UIN Ar-raniry Banda Aceh, 2021).

¹⁶ Putri Purnamasari, Oyoh Bariah, and Nancy Riana, "Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah," *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (2022): 2027–2032.

¹⁷ Lailatul Isnainah, "UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR AL-QUR'AN HADIS MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN GAME PUZZLE PADA MATERI KELESTARIAN LINGKUNGAN QS. AR-RUM: 41-42 PADA SISWA KELAS XII IPA MAN 3 BANJARMASIN TAHUN PELAJARAN 2019/2020," *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, no. 2 (2020).

menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran Game Puzzle dapat memberikan pembelajaran yang bermakna menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits.

Penelitian dengan judul “Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar”¹⁸. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan media puzzle dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, pada penelitian ketiga dibuktikan dengan Hasil penelitian siklus I yang memiliki rata-rata nilai klasikal 71 dengan keterangan peserta didik belum tuntas 10 peserta didik persentase 48% dan belum tuntas 11 peserta didik dengan persentase 52%. Pada siklus I memperoleh nilai tertinggi 87 dan nilai terendah 40, meningkat pada siklus II memperoleh rata-rata nilai klasikal 75 dengan keterangan peserta didik yang tuntas 16 peserta didik persentase 76% dan belum tuntas 5 peserta didik dengan persentase 24%. Pada siklus II memperoleh nilai tertinggi 93 dan nilai terendah 50. Berdasarkan pemaparan penelitian dapat disimpulkan bahwa menggunakan model *Group Investigation* berbantuan media *Puzzle* layak digunakan, menyenangkan, dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Penelitian dengan judul “Penggunaan Media Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitis Siswa SDN Kemangsen II Krian”¹⁹ dibuktikan dengan pernyataan peneliti bahwa Ada pengaruh penggunaan media puzzle konstruksi terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran sebesar 40,7%. Berdasarkan analisis data yang diperoleh dari berbagai sumber informasi dapat ditarik kesimpulan media puzzle layak digunakan dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, selain itu peserta didik memperoleh pembelajaran yang bermakna atau sepanjang hayat. Hal itu berarti media pembelajaran puzzle atau Misuz materi hukum bacaan mim digunakan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Puzle Terhadap Hasil Belajar Siswa”²⁰ penelitiannya menyatakan bahwa ada pengaruh penggunaan media *puzzle* terhadap hasil belajar siswa. Implikasinya, penggunaan media

¹⁸ Siti Khoenun Nisa, Ika Ari Pratiwi, and Erik Aditia Ismaya, “Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Lectura: Jurnal Pendidikan* 11, no. 2 (2020): 211–224.

¹⁹ Eka Wahyu Hidayati, “Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian,” *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)* 1, no. 1 (2018): 61–88.

²⁰ Sri Yunita and Ucup Supriatna, “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Syntax Idea* 3, no. 8 (2021): 1999–2006.

pembelajaran merupakan hal yang penting untuk menjadi perhatian guru dalam proses pembelajaran. Berikut merupakan gambar dari media pembelajaran Misuz atau Mim Sukun Puzzle.



Gambar 1. Media Pembelajaran Misuz

PENUTUP

Berdasarkan penelitian pengembangan media pembelajaran misuz, dapat ditarik kesimpulan yakni media pembelajaran yang dikembangkan berupa misuz mampu memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi hukum bacaan mim. Berdasarkan dari hasil kajian literatur pengembangan media puzzle di sekolah dasar, dapat disimpulkan sesuai artikel dengan variable relevan yang terdapat pada judul penelitian ini. Pengembangan media pembelajaran misuz untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist di sekolah dasar sudah sesuai dengan teori yang telah dijadikan referensi di dalam penelitian ini. Diharapkan dengan penggunaan media misuz atau puzzle pada pembelajaran Al-Qur'an Hadist di sekolah dasar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar, karena mampu memberikan pembelajaran yang bermakna dan sehingga peserta didik dapat memberikan respon aktif.

DAFTAR RUJUKAN

- Alpian, Yayan, Sri Wulan Anggraeni, Unika Wiharti, and Nizmah Maratos Soleha. "Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia." *Jurnal Buana Pengabdian* 1, no. 1 (2019): 66–72.
- Ashlihah, Ashlihah, Risa Lailatul Mufidah, and Yoga Nofan Aditiya. "Peningkatan Pemahaman Agama Terhadap Santri TPQ Melalui Media Belajar Picture and Picture." *Jumat Keagamaan: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 1, no. 1 (2020): 38–41.
- Audie, Nurul. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2:586–595, 2019.
- Haderani, Haderani. "Tinjauan Filosofis Tentang Fungsi Pendidikan Dalam Hidup Manusia." *Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 1 (2018).
- Halim, Abdul, Dewi Anggraeni, and Abdul Fadhil. "Pembelajaran Al-Quran Berbasis Edutainment." *Jurnal Studi Al-Qur'an* 17, no. 1 (2021): 75–92.
- Hidayati, Eka Wahyu. "Penggunaan Media Puzzle Konstruksi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa SDN Kemangsen II Krian." *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)* 1, no. 1 (2018): 61–88.
- Husna, Hafidhatul. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Picture and Picture Dan Media Puzzle Kelas IV MIN 40 Aceh Besar." UIN Ar-raniry Banda Aceh, 2021.
- Isnainah, Lailatul. "UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR AL-QUR'AN HADIS MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN GAME PUZZLE PADA MATERI KELESTARIAN LINGKUNGAN QS. AR-RUM: 41-42 PADA SISWA KELAS XII IPA MAN 3 BANJARMASIN TAHUN PELAJARAN 2019/2020." *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam* 10, no. 2 (2020).
- Nisa, Siti Khoenun, Ika Ari Pratiwi, and Erik Aditia Ismaya. "Penerapan Model Group Investigation Berbantuan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Lectura: Jurnal Pendidikan* 11, no. 2 (2020): 211–224.
- Novriadi, Dedy, and Bram Kumbara. "Pembelajaran Al Quran Hadist Secara Daring Di Masa Covid 19 Pada Madrasah Ibtidaiyah Negeri 01 Nanti Agung, Kepahiang." *EL-TA'DIB (Journal of Islamic Education)* 2, no. 1 (2022): 227–234.
- Nurhasan, Muhammad. "Implementasi Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Al-Quran Hadis." Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Uin Syarif Hidayatullah, n.d.
- Pane, Aprida, and Muhammad Darwis Dasopang. "Belajar Dan Pembelajaran." *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman* 3, no. 2 (2017): 333–352.
- Purnamasari, Putri, Oyoh Bariah, and Nancy Riana. "Efektivitas Penggunaan Media Puzzle Dalam Membaca Huruf Hijaiyyah." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4, no. 4 (2022): 2027–2032.
- Putri, Meyshi Ziya Dwi, and Febrina Dafit. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA TEMA 9 SUBTEMA 2 SISWA KELAS V SDIT AL MADINAH DUMAI." *Jurnal Tunas Bangsa* 8, no. 2 (2021): 180–192.
- Rohani, Rohani. "Media Pembelajaran" (2020).

- Samura, Asri Ode. “Kemampuan Berpikir Kritis Dan Kreatif Matematis Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah.” *MES: Journal of Mathematics Education and Science* 5, no. 1 (2019): 20–28.
- Sholihah, Khotimatus. “Penggunaan Media Gambar (Studi Analisis Buku Image Science).” IAIN Ponorogo, 2021.
- Suprayitno, Adi, and Wahid Wahyudi. *Pendidikan Karakter Di Era Milenial*. Deepublish, 2020.
- Wulandari, Innayah, and K Kunci. “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Dalam Pembelajaran MI.” *Jurnal papeda* 4, no. 1 (2022).
- Yunita, Sri, and Ucup Supriatna. “Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Siswa.” *Syntax Idea* 3, no. 8 (2021): 1999–2006.