

Media Pembelajaran Kotak Ekosistem pada Pembelajaran IPA di Kelas V Sekolah Dasar

Aisyah Satifa, Nurul Kemala Dewi, Nurwahidah

Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: aisyahsatifa@gmail.com

Abstract

This study aims to develop a feasible and practical Ecosystem Box (KOSIS) learning media on the content of Natural Science subjects for grade V students at SDN 19 Mataram. This type of research uses Research and Development (R&D) research with the ADDIE research model (analysis, design, development, implementation and evaluation). This research was conducted at SDN 19 Mataram, Mataram City, West Nusa Tenggara. This research and development produced Ecosystem Box media (KOSIS) which was designed using the Canva application and made using the main material of cardboard paper. The types of data collected are qualitative data and quantitative data. The data collection instruments used in this study were media expert validation questionnaire, material expert validation questionnaire, practicality questionnaire by teachers and students and student activity observation sheet. The results of this study indicate that the Ecosystem Box (KOSIS) media obtained a percentage value of 89.4% with a very feasible category by media experts and obtained a percentage value of 86.4% with a very feasible category by material experts. In the practicality test by teachers, it obtained a percentage value of 85% with a very practical category and the practicality test by students obtained a percentage value of 88% with a very practical category. Therefore, it can be concluded that based on the results of the research, this Ecosystem Box learning media (KOSIS) is very feasible and practical to use.

Keywords: Development, Science, Ecosystem Box

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kotak Ekosistem (KOSIS) yang layak dan praktis pada muatan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam bagi siswa kelas V di SDN 19 Mataram. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model penelitian ADDIE (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SDN 19 Mataram, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media Kotak Ekosistem (KOSIS) yang didesain menggunakan aplikasi *canva* dan dibuat menggunakan bahan utama kertas kardus. Jenis data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket kepraktisan oleh guru dan siswa dan lembar observasi aktivitas siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media Kotak Ekosistem (KOSIS) memperoleh nilai persentase sebesar 89,4% dengan kategori sangat layak oleh ahli media dan memperoleh nilai persentase sebesar 86,4% dengan kategori sangat layak oleh ahli materi. Pada uji kepraktisan oleh guru memperoleh nilai persentase sebesar 85% dengan kategori sangat praktis dan uji kepraktisan oleh siswa memperoleh nilai persentase sebesar 88% dengan kategori sangat praktis. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran Kotak Ekosistem (KOSIS) ini sangat layak dan praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran kelas V di SDN 19 Mataram.

Kata Kunci: Pengembangan, IPA, Kotak Ekosistem

Article History:

Received 2023-06-15

Revised 2023-10-23

Accepted 2023-11-06

DOI:

10.31949/educatio.v9i4.5691

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan ilmu pengetahuan tentang fenomena alam yang disajikan dalam bentuk fakta, konsep, prinsip dan hukum yang telah teruji kebenarannya dan melalui rangkaian dalam metode ilmiah. Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar sebaiknya difokuskan pada kemampuan berfikir dan keterlibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajarannya (Hisbullah & Selvi, 2018). Untuk menunjang kemampuan berfikir dan partisipasi aktif siswa maka dibutuhkan sarana yang dapat mendukung proses pembelajaran IPA, salah satunya dengan penggunaan media pada proses pembelajarannya.

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar pembelajaran berjalan secara optimal (Nurrita, 2018). Media pembelajaran merupakan unsur yang sangat penting dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dengan adanya media maka tercipta pembelajaran yang menarik sehingga siswa dengan mudah mencerna apa yang telah dilihat secara jelas (Agustira & Rahmi, 2022). Oleh karena itu, untuk mencegah pembelajaran yang membosankan dan monoton guru dapat menggunakan media pembelajaran. Hal ini dilakukan agar pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil observasi yang awal yang telah dilakukan peneliti pada kelas V di SDN 19 Mataram ditemukan bahwa pada proses pembelajaran IPA hanya menggunakan buku ajar sehingga pembelajaran masih kurang maksimal dilihat dari hasil ulangan harian siswa kelas V pada tema 5 (Ekosistem) subtema 1 (Komponen Ekosistem), dari 20 siswa terdapat 13 siswa yang memiliki nilai dibawah rata-rata dan 7 siswa yang memiliki diatas rata-rata dengan standar KKM pada pelajaran IPA yang harus dicapai yaitu 74. Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa yaitu dengan membuat media pembelajaran yang menarik yaitu media visual tiga dimensi (Adiba et al., 2023). Salah satu media pembelajaran visual tiga dimensi yaitu media Kotak Ekosistem.

Media Kotak Ekosistem (KOSIS) dapat menjadi salah satu solusi untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang materi ekosistem. Media Kotak Ekosistem (KOSIS) merupakan media yang diadaptasi dari kotak box yang terbuat dari bahan bekas kemudian dihias agar lebih menarik. Media ini termasuk jenis media visual dimana media ini hanya menggunakan kemampuan indera penglihatan. Dilihat dari segi jenis dimensinya media ini merupakan media tiga dimensi dimana media ini mempunyai tiga ukuran yaitu panjang, tinggi dan lebar. Media ini menyerupai bangun ruang yaitu balok (Nugraha & Mariana, 2018). Media ini dinamakan Kotak Ekosistem (KOSIS) karena terbuat dari kardus yang berbentuk kotak dengan memuat materi tentang ekosistem. Kotak tersebut dapat dibuka dan akan menampilkan empat sisi dengan materi ekosistem yang berbeda-beda. Setiap materi memiliki cara penggunaan yang berbeda-beda pula.

Penelitian yang terkait media pembelajaran kotak ekosistem telah banyak dilakukan peneliti sebelumnya, diantaranya Aini (2019), Mahardika & Siswoyo (2021), dan Suparman & Damayant (2023). Dari penelitian-penelitian tersebut disimpulkan bahwa media pembelajaran kotak ekosistem terbukti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran IPA di Sekolah dasar.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Kotak Ekosistem (KOSIS) pada Pembelajaran IPA di sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran ekosistem di sekolah dasar. Media yang dikembangkan ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation dan evaluation*) (Hidayat & Nizar, 2021). Lokasi penelitian dilakukan di SDN 19 Mataram, Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Waktu pelaksanaan penelitian ini yaitu pada bulan September tahun ajaran 2023/2024. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan meliputi, angket validasi dari ahli media, angket validasi ahli materi dan angket kepraktisan dari guru dan siswa. Pemetaan tabel kategori kelayakan mengacu pada kategori kelayakan menurut Arikunto (dalam Fauziah, 2022) yang tercantum pada tabel 1.

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase

Skor Persentase	Kategori
$81\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Layak
$61\% \leq x \leq 80\%$	Layak
$41\% \leq x \leq 60\%$	Cukup Layak
$21\% \leq x \leq 40\%$	Kurang Layak
$0\% \leq x \leq 20\%$	Tidak Layak

Arikunto (dalam Fauziah, 2022)

Pemetaan tabel kategori kepraktisan mengacu pada kategori kepraktisan menurut (Annisa et al., 2020) yang tercantum pada tabel 2.

Tabel 2. Kualifikasi Tingkat Kepraktisan Berdasarkan Persentase

Skor Persentase	Kategori
$80\% \leq x \leq 100\%$	Sangat Praktis
$60\% \leq x \leq 80\%$	Praktis
$40\% \leq x \leq 60\%$	Cukup Praktis
$20\% \leq x \leq 40\%$	Kurang Praktis
$0\% \leq x \leq 20\%$	Tidak Praktis

Annisa et al., (2020)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menghasilkan produk berupa media Kotak Ekosistem (KOSIS). Proses pengembangan media Kotak Ekosistem ini telah melalui lima tahapan ADDIE. Adapun penjabaran proses dan hasil pada penelitian ini sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini akan dilakukannya analisis materi dan analisis produk. Analisis materi, materi yang akan dikembangkan bermuatan IPA yang terdapat pada Buku Tematik Kelas V Tema 5 Subtema 1 (Komponen Ekosistem) dan Subtema 2 (Hubungan Antarmakhluk Hidup dalam Ekosistem) dengan fokus materi komponen biotik dan abiotik, jenis makanan hewan, rantai makanan dan jenis simbiosis. Adapun kompetensi dasar dan indikator pada subtema sebagai landasan pengembangan media Kotak Ekosistem (KOSIS) dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Pemetaan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pembelajaran
3.5 Menganalisis hubungan antar komponen ekosistem dan jarring-jaring makanan di lingkungan sekitar.	3.5.1 Mengkategorikan komponen-komponen penyusun ekosistem
	3.5.2 Mengkategorikan hewan berdasarkan jenis makanannya
	3.5.3 Merangkaikan rantai makanan dalam ekosistem
	3.5.4 Menganalisis jenis simbiosis makhluk hidup

Analisis produk yaitu pemilihan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Analisis ini berisi tentang rencana penggunaan aplikasi, alat dan bahan yang diperlukan dalam pembuatan media. Aplikasi yang digunakan untuk mendesain media ini yaitu aplikasi *canva*. Aplikasi *canva* dipilih karena cara penggunaannya yang mudah, tampilan yang sederhana tetapi lengkap serta menyediakan banyak *template* sehingga mempermudah pengeditan (Rahmatullah & Teri, 2020). Bahan utama dalam pembuatan media Kotak Ekosistem ini adalah kertas kardus. Kertas kardus dipilih karena mudah didapat, mudah dibentuk, memiliki daya tahan yang kuat dan ramah lingkungan (Prayoga, 2022). Adapun pada bagian alas media menggunakan *Styrofoam*. *Styrofoam* dipilih karena mudah didapat, memiliki harga yang lebih murah serta sesuai dengan kebutuhan media.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini akan dibuat rancangan media sesuai dengan kebutuhan. Rancangan media dibuat menggunakan aplikasi *canva* seperti *background*, gambar hewan dan tumbuhan serta buku panduan. *Font* pada media ini menggunakan *font open sans*. Media Kotak Ekosistem (KOSIS) berbahan utama kertas kardus yang dijadikan sebagai kerangka media dengan ukuran 30 x 30 x 43 cm. Media ini berisi gambar hewan dan tumbuhan serta buku panduan. *Background* media Kotak Ekosistem (KOSIS) serta gambar hewan dan tumbuhan dicetak menggunakan *art paper*.

Terdapat beberapa revisi ahli media pada proses perancangan *background* media yaitu merubah warna-warna yang masih kurang menarik dan gelap dengan warna-warna yang lebih cerah sehingga dapat menarik perhatian siswa. Selain ini, tulisan yang ada pada media dan buku panduan diberi ukuran yang lebih besar agar mudah dibaca oleh siswa. Terakhir yaitu menambahkan gambar hewan dan tumbuhan pada bagian bawah buku panduan agar terlihat lebih menarik. Hasil revisi media Kotak Ekosistem dapat dilihat dalam tabel 4.

Tabel 4. Hasil Revisi Media Kotak Ekosistem

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p>1. Warna yang digunakan kurang cerah, kurang menarik dan mencolok sehingga peneliti merevisi dengan menggunakan warna yang lebih cerah serta menambahkan bunga-bunga.</p>	
<p>2. Warna kurang cerah dan tulisan pada penjelasan herbivora, karnivora dan omnivora diperbesar sehingga peneliti merevisi dengan menggunakan warna kuning cerah serta memperbesar ukuran tulisan.</p>	
<p>3. Warna kurang menarik, apabila warna <i>background</i> cerah maka warna tulisannya gelap sehingga peneliti merevisi dengan menggunakan warna hijau yang lebih gelap dan bagian tulisannya menggunakan warna yang terang.</p>	



4. Warna kurang cerah dan kurang menarik sehingga peneliti merevisi dengan menggunakan warna orange serta menambahkan petunjuk dan emoticon agar terlihat lebih menarik.



5. Tulisan yang ada pada buku panduan diberi ukuran yang lebih besar agar mudah dibaca oleh siswa dan menambahkan gambar hewan dan tumbuhan pada bagian bawah buku panduan agar terlihat lebih menarik

3. *Development* (Pengembangan)

Media Kotak Ekosistem yang dibuat akan divalidasi oleh 1 (satu) ahli media dan 2 (dua) ahli materi. Penilaian dilakukan dengan menunjukkan media kepada ahli untuk kemudian divalidasi berdasarkan pernyataan yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil uji validasi ahli media dan materi tersaji pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Tampilan	44	50		Sangat
2.	Penyajian Media	28	30	89,4%	Layak
3.	Bahan	13	15		

Pada tabel 5 diketahui hasil validasi ahli media diperoleh skor sebesar 85 dari skor maksimal 95 atau memiliki skor persentase 89,4% berdasarkan persentase tersebut maka diketahui bahwa media Kotak Ekosistem (KOSIS) sangat layak. Terdapat beberapa saran dan masukan dari ahli media dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Revisi Media Kotak Ekosistem

No	Media Sebelum Direvisi	Media Setelah Direvisi	Keterangan
1.			Tali yang di tarik pada bagian materi biotik dan abiotik dipotong agar tidak mengganggu pada saat penggunaan media



Menempelkan magnet dibagian permukaan media agar magnet pada gambar dapat menempel dengan kuat

Penilaian validasi materi dilakukan dengan menunjukkan materi dan media kepada ahli untuk kemudian divalidasi berdasarkan pernyataan yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil uji validasi ahli media dan materi tersaji pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Relevansi	36	40	86,4%	Sangat Layak
2.	Keakuratan	24	30		
3.	Komunikatif	17	20		
4.	Berorientasi pada <i>student centered</i>	32	40		
5.	Kebahasaan	20	20		
6.	Keterbacaan	18	20		

Pada tabel 7 diketahui hasil validasi ahli materi diperoleh skor sebesar 147 dari skor maksimal 170 atau memiliki skor persentase 86,4% berdasarkan persentase tersebut maka diketahui bahwa media Kotak Ekosistem (KOSIS) sangat layak. Beberapa saran dan masukan dari ahli materi dapat dilihat pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil Revisi Materi Kotak Ekosistem

No	Media Sebelum Direvisi	Media Setelah Direvisi	Keterangan
1.			Menambahkan hubungan/interaksi yang lain. Interaksi yang ditambahkan yaitu interaksi predasi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, kegiatan yang akan dilakukan yaitu uji coba media yang dikembangkan yaitu media Kotak Ekosistem (KOSIS) yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta direvisi oleh peneliti serta telah dinyatakan layak untuk diuji cobakan di kelas. Uji coba media Kotak Ekosistem (KOSIS) dilakukan pada siswa kelas V di SDN 19 Mataram yang terdiri dari 20 siswa. Peneliti membagikan angket kepraktisan kepada guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan media Kotak Ekosistem (KOSIS) yang dikembangkan. Berikut hasil angket uji kepraktisan oleh guru dan siswa yang disajikan pada tabel 9.

Tabel 9. Hasil Angket Uji Kepraktisan oleh Guru

No	Subjek Uji Coba	Aspek Penilaian	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
1.	Guru	Tampilan Media	51	60	85%	Sangat Praktis
2.	Siswa	Tampilan Media	1.056	1.200	88%	Sangat Praktis

Pada tabel 9 didapatkan hasil angket kepraktisan oleh guru diperoleh skor sebesar 51 dari skor maksimal 60 atau memiliki persentase 85% sehingga dapat dikatakan media Kotak Ekosistem (KOSIS) termasuk dalam kategori sangat praktis. Adapun hasil angket uji kepraktisan oleh siswa yang tersaji pada tabel 10. Dari tabel tabel 9 juga didapatkan hasil uji coba media Kotak Ekosistem (KOSIS) yang dinilai oleh 20 siswa dengan skor hasil penilaian dari siswa diperoleh sebesar 1.056 dari skor maksimal 1.200 atau memiliki persentase sebesar 88% sehingga media Kotak Ekosistem (KOSIS) termasuk dalam kategori sangat praktis.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi dapat dilakukan pada setiap empat tahap sebelumnya yaitu pada tahap *analysis, degisn, development dan implementation* yang disebut evaluasi formatif karena tujuannya untuk kebutuhan revisi (Febrianto & Puspitaningsih, 2020). Evaluasi pada tahap *design* pada proses perancangan *background* media yaitu mengganti warna-warna yang kurang menarik dan gelap dengan warna-warna yang lebih cerah sehingga dapat menarik perhatian siswa. Selain itu, tulisan yang ada pada media dan buku panduan diberi ukuran yang lebih besar agar mudah dibaca oleh siswa. Terakhir yaitu menambahkan gambar hewan dan tumbuhan pada bagian bawah buku panduan agar terlihat lebih menarik. Evaluasi pada tahap *development* yaitu terdapat beberapa masukan dari para ahli media seperti warna yang kurang menarik dan mencolok, tali yang ada pada bagian materi biotik dan abiotik dipotong agar tidak mengganggu, menempelkan magnet dibagian permukaan media agar magnet pada gambar dapat menempel dengan kuat, mengecat *styrofoam* agar warnanya merata dan menempelkan gambar pada kotak kecil agar lebih menarik. Adapun masukan dari validator materi yaitu, menambahkan jenis hubungan/interaksi yang lain pada materi simbiosis. Evaluasi pada tahap *Implementasi* yaitu beberapa siswa masih malu untuk maju pada saat menggunakan media pembelajaran sehingga peneliti membagi siswa menjadi beberapa kelompok untuk maju menggunakan media Kotak Ekosistem (KOSIS).

Berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi dan angket kepraktisan oleh guru dan siswa yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media Kotak Ekosistem (KOSIS) sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas V pada mata pelajaran IPA materi ekosistem.

KESIMPULAN

Media Kotak Ekosistem (KOSIS) melalui tahapan ADDIE telah melewati validasi ahli media dan materi dengan persentase validitas yang tinggi, menunjukkan kelayakan dan ketepatan media dalam mendukung pembelajaran materi ekosistem. Hasil angket kepraktisan dari guru dan siswa menunjukkan bahwa media ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran, dengan skor kepraktisan yang tinggi. Media ini sesuai dengan kurikulum karena memenuhi kompetensi dasar dan indikator pembelajaran pada materi ekosistem kelas V. Saran dan masukan dari ahli media dan materi telah diimplementasikan, memperbaiki aspek visual, interaksi, dan kejelasan materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiba, R. I., Sulianto, J., & Azizah, M. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Siswa SDN Sawah Besar 01 pada Materi Ekosistem Melalui Gambar Tiga Dimensi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2014), 3539–3544.
- Agustira, S., & Rahmi, R. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Tingkat SD. *Jurnal Pendidikan Ibtidaiyah*, 3(2), 157–171.
- Aini, A. N. (2019). *Pengembangan Media “Koeks” Kotak Ekosistem Materi Ekosistem Untuk Kelas 5 Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, University of Muhammadiyah Malang).
- Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash Practicality Of Learning Media for Antibacterial Power of Sapodilla Fruit Extract Based Macromedia Flash. *Inovasi Pendidikan Sains*, 11(1), 76.
- Fauziah, N. R. (2022). Pengembangan Media Poster Muatan PPKn Materi Pancasila Kelas IV SD Negeri 27 Ampenan. *Journal of Classroom Action Research*.
- Febrianto, R., & Puspitaningsih, F. (2020). Pengembangan Buku Ajar Evaluasi Pembelajaran. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 4(1), 1–18. <https://doi.org/10.31537/ej.v4i1.297>

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*.
- Hisbullah, & Selvi, N. (2018). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar* (A. Asiz & Mirnawati (eds.)). Aksara Timur.
- Mahardika, C., & Siswoyo, A. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Komponen Ekosistem (KOKOSIS) untuk Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 1(1), 39–50. <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i1.184>
- Nugraha, M. P., & Mariana, N. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penggunaan Media Magic Box Kelas IV SDN Ujung XIII Surabaya. *Jpgsd*, 06(09), 1516–1525.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Qur'an, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 03, 171–187. <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/bahana/article/view/3735>
- Prayoga, K. J. (2022). Pembuatan Patung Tari Baris Menggunakan Bahan Daur Ulang Kardus. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksba*, 12(1), 55–61. <https://doi.org/10.23887/jjpsp.v12i1.43445>
- Rahmatullah, I., & Teri, A. (2020). Media Pengembangan Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksba*, 12(02), 319–320. <http://eprints.unm.ac.id/19185/1/03>. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva.pdf
- Suparman, T., & Damayant, A. D. (2023). Pengaruh Media Kokosis Terhadap Pemahaman Konsep Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Citra Magang dan Persekolaban*, 1(2), 52-59.