



## Pengembangan Media Kartu Uno Berbasis Kearifan Lokal dalam Materi Tanda Baca untuk Murid Kelas IV di SD Negeri 3 Suranadi

Sutrisna Jumhari<sup>1\*</sup>, Muhammad Tahir<sup>1</sup>, Syarifuddin<sup>1</sup>

<sup>1</sup> FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1983>

### Article Info:

Received : 29 April 2026  
Revised : 14 Mei 2026  
Accepted : 19 Mei 2026  
Published : 24 Mei 2026

### Correspondence:

Sutrisna Jumhari

Phone: +62 81 337071729

**Abstract:** The mastery of punctuation material among fourth-grade elementary school students is often hindered by monotonous learning media and less meaningful learning processes. This condition requires innovative learning media that can facilitate student engagement and integrate local wisdom to create contextual and meaningful learning experiences. This study aimed to develop a local wisdom-based Uno card learning media for punctuation material and to examine its quality in terms of validity, practicality, and effectiveness. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The research subjects consisted of expert validators, 33 fourth-grade students, and the fourth-grade homeroom teacher of SD Negeri 3 Suranadi. Data collection instruments included validation sheets, student and teacher response questionnaires, and tests. The data analysis techniques used were descriptive validity analysis, descriptive practicality analysis, normality test, Paired Sample T-Test, and N-gain test. The results showed that the Uno card media and supporting books were successfully developed, with material validity reaching 92.5%, language validity 82%, and media validity 92.8%, all categorized as Very Valid. The study also indicated that the media was highly practical, with student response percentages reaching 89.6% and teacher responses 95%. The N-gain test result obtained a percentage of 60.67%, categorized as Moderately Effective. Therefore, the local wisdom-based Uno card media is considered very valid, highly practical, and moderately effective for learning activities.

**Keywords:** ADDIE Model; Elementary School; Local Wisdom; Punctuation Material; Uno Card Media.

**Citation:** Jumhari, S., Tahir, M., & Syarifuddin. (2026). Pengembangan Media Kartu Uno Berbasis Kearifan Lokal dalam Materi Tanda Baca untuk Murid Kelas IV di SD Negeri 3 Suranadi. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(2), 1800-1811. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i2.1983>

### Pendahuluan

Pendidikan sebagai proses terencana tidak hanya terfokus pada ilmu pengetahuan, tetapi juga berkaitan dengan pengembangan kemampuan murid untuk mengomunikasikan ilmu yang mereka peroleh. Oleh karena itu, dalam pendidikan, keterampilan berbahasa sangat diperlukan sebagai salah satu kompetensi esensial dalam pendidikan sebagai sarana komunikasi (Mailani dkk., 2022). Wati dkk. (2023) berpendapat bahwa selain sebagai sarana komunikasi, kemampuan berbahasa sangat penting dalam fungsinya untuk mengkonstruksi pengetahuan dalam proses berpikir.

Dalam Kurikulum Merdeka, Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia mengelompokkan keterampilan berbahasa menjadi 6 (enam) total elemen dalam pengajarannya, yakni menyimak, membaca dan memirsa, berbicara dan mempresentasikan, serta menulis (Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar menekankan pada penguasaan keterampilan berbahasa, salah satunya kemampuan menulis dengan mempergunakan kaidah kebahasaan dan tanda baca yang tepat. Selain itu, Kurikulum Merdeka juga mengusung pembelajaran bermakna dan

Email: [sutrisnajumhari7@gmail.com](mailto:sutrisnajumhari7@gmail.com)

kontekstual, artinya sekolah diberikan otonomi dimana sekolah dapat mengembangkan pembelajaran secara bebas berdasarkan potensi dan kearifan lokal di daerah tersebut (Sudarmawan & Syarif, 2025). Meskipun begitu, berdasarkan angket pra penelitian yang diberikan, 12 dari 17 murid menyatakan bahwa guru tidak pernah mengintegrasikan kearifan lokal dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia, padahal 8 dari 17 murid menyatakan bahwa mereka lebih mudah memahami pembelajaran dengan adanya integrasi kearifan lokal.

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar, dalam praktiknya, khususnya pada materi tanda baca, masih sering berlangsung dengan metode konvensional dengan menggunakan buku paket dan penjelasan lisan (Khoiruman, 2021). Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara pada guru wali kelas IV SDN 3 Suranadi yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran, media yang dipergunakan hanya terbatas pada buku paket saja. Nurmalasari (2023) berpendapat bahwa pembelajaran yang monoton dan minimnya interaksi interaktif menyebabkan murid seringkali merasa bosan yang berakibat pada rendahnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran, terutama materi tanda baca. Pretest yang diberikan memperkuat pendapat ini. Berdasarkan hasil pretest, 2 murid dari 17 murid yang dapat mencapai ketercapaian minimum dalam tes tersebut. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik murid sekolah dasar.

Salah satu contoh media pembelajaran yang menarik adalah media berbasis permainan kartu (Lathifah dkk., 2024). Dalam permainan kartu, jumlah pemain terdiri atas 2 (dua) atau lebih pemain sehingga media permainan kartu sangat kompatibel dengan kelas yang berisi banyak murid. Selain kompatibel, pembelajaran dengan penggunaan media berbasis permainan memungkinkan murid untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif (Nurrahmah, 2025). Hal ini diperkuat dengan hasil penelitian Azizah & Rukmini (2023) yang menunjukkan bahwa media kartu uno dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terbukti praktis dan efektif. Akan tetapi, media tersebut belum dikembangkan dengan mengintegrasikan kearifan lokal sehingga belum ada pembelajaran kontekstual dan bermakna yang diusung oleh Kurikulum Merdeka. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media kartu uno berbasis kearifan lokal dalam materi tanda baca di kelas IV SDN 3 Suranadi yang valid, praktis, dan efektif.

## Metode

Penelitian ini mempergunakan jenis penelitian pengembangan Research & Development (R&D) dengan desain penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Slamet

(2022) menjelaskan bahwa penelitian R&D ialah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Desain penelitian yang akan dipergunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian ADDIE. Desain penelitian ini terdiri atas 5 langkah, yakni langkah *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

### Prosedur Penelitian

Desain penelitian ini terdiri atas 5 langkah, yakni langkah *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*.

### Analysis (Analisis)

Analisis merupakan tahap awal dalam proses penelitian pengembangan. Analisis dilakukan dengan melakukan analisis terhadap tiga hal, yakni analisis kebutuhan, analisis murid, dan analisis kurikulum dan materi. Analisis dilakukan dengan wawancara dengan guru, pemberian angket kepada 17 murid kelas IVa di SDN 3 Suranadi, dan analisis terhadap buku paket dan buku panduan mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### Design (Perancangan)

Dalam tahap perancangan, disusun alur penggunaan media, pembuatan rancangan atau sketsa kasar dari media tersebut, pemilihan format media (warna, bentuk, dan jenis huruf) yang dipilih berdasarkan hasil sebaran angket preferensi visual murid dan teori yang mendukung, serta pengumpulan aset gambar dan cerita rakyat yang akan dipergunakan.

### Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilaksanakan dalam bentuk kegiatan penerjemahan dari spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik untuk menghasilkan prototipe dari produk pengembangan. Produk yang telah dikembangkan kemudian akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa untuk menilai validitas produk dan dijadikan acuan dalam revisi produk. Setelah revisi, akan dilaksanakan perbaikan untuk menghasilkan prototipe produk 2 yang layak diujicobakan.

### Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan dengan diterapkannya hasil pengembangan dalam pembelajaran untuk mengetahui respon murid dan guru kelas IVa SD Negeri 3 Suranadi. Respon murid terkait dengan kemenarikan desain kartu dan permainan, sementara respon guru mencakup kemenarikan desain kartu dan permainan, kesesuaian media dengan materi pembelajaran, dan kesesuaian submateri yang dipilih dengan capaian pembelajaran fase B. Hasil

pengembangan akan diujicobakan dalam uji coba terbatas di kelas IVa SD Negeri 3 Suranadi. Setelah uji coba terbatas, dilanjutkan dengan pelaksanaan uji coba skala luas di kelas IVb dengan membagi kelas menjadi 2 grup dengan menggunakan dua buah kartu uno.

**Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi adalah tahap pemberian evaluasi produk yang dikembangkan berupa umpan balik dari pengguna produk. Tahap evaluasi dilaksanakan secara berkala pada setiap tahapan ADDIE. Selain itu, pada tahap evaluasi, dilaksanakan analisis hasil belajar, perhitungan efektivitas, analisis hasil angket respon murid dan guru, serta penarikan kesimpulan akhir.

**Waktu dan Tempat Penelitian**

Pelitian ini dilaksanakan di kelas IVa dan IVb SD Negeri 3 Suranadi tahun ajaran 2025/2026 yang beralamat di Jalan Suranadi II Kalimantanng, desa Suranadi, Kecamatan Narmada, Kabupaten Lombok Barat, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Pengembangan dan penelitian dilaksanakan pada tahun 2026.

**Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek pada penelitian ini adalah para validator, yakni satu (1) ahli media, satu (1) ahli materi, satu (1) ahli bahasa, dan dua (2) ahli instrumen. Selain itu, subjek penelitian ini adalah 33 murid, yakni kelas IVa dan IVb di SD Negeri 3 Suranadi. Kelas IV dipilih sebagai subjek penelitian karena rendahnya pemahaman dalam materi tanda baca dan kejenuhan tinggi yang dialami murid dalam pembelajaran tanda baca. Subjek penelitian berikutnya adalah wali kelas IVa dan IVb. Objek penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran kartu uno berbasis kearifan lokal materi tanda baca.

**Teknik Analisis Data**

Analisis data merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengolah data yang telah dikumpulkan dan dianalisis untuk mengetahui kualitas media yang dihasilkan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui respon, masukan, dan saran dari validator ahli media, materi, dan bahasa mengenai kualitas media yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari data angket hasil penilaian validator ahli, penilaian respon guru, penilaian respon murid, dan hasil tes. Analisis data dalam penelitian ini meliputi analisis data kevalidan, kepraktisan, dan analisis data keefektivan. Instrumen angket disusun dengan menggunakan skala Likert, yaitu Sangat Setuju (5), Setuju (4), Cukup Setuu (3), Kurang Setuju (2), dan Tidak Setuju (1). Data yang diperoleh dianalisis dengan

menghitung persentase kevalidan dan kepraktisan media menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

**Keterangan:**

P = Persentase

$\sum X$  = Jumlah skor yang diperoleh dari responden

$\sum Xi$  = Jumlah skor maksimal

Tingkat validitas produk media pembelajaran dengan validasi ahli dan tingkat kepraktisan dengan respon murid dan guru ditentukan dengan kriteria berikut (Rahmawati, 2024).

**Tabel 1.** Kriteria Kevalidan

Persentase (%)	Kriteria Kevalidan
75,01 – 100,00	Sangat Valid
50,01 – 75,00	Valid
25,01 – 50,00	Tidak Valid
<25,00	Sangat Tidak Valid

**Tabel 2.** Kriteria Kepraktisan

Persentase (%)	Kriteria Kepraktisan
75,01 – 100,00	Sangat Praktis
50,01 – 75,00	Praktis
25,01 – 50,00	Tidak Praktis
<25,00	Sangat Tidak Praktis

Tingkat validitas dan kepraktisan dikategorikan valid dan praktis dengan persentase minimum 50,01%, tetapi jika skor yang diperoleh di bawah 50,01%, maka akan dilaksanakan revisi. Setelah dilaksanakan uji kevalidan dan uji kepraktisan, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan uji *Paired Sampe T-test* dan uji keefektivan dengan uji *N-gain*. Sebelum uji hipotesis dilakukan, dilakukan uji prasyarat, yakni uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan SPSS dengan uji *Shapiro Wilk* dengan keputusan jika nilai sig>0,05, maka data berdistribusi normal. Setelah data diketahui berdistribusi normal, maka dilakukan uji *Paired Sample T-test* dengan sig>0,05 untuk mengetahui apakah media berpengaruh terhadap hasil belajar murid. Setelah itu, dilaksanakan uji *N-gain* dengan klasifikasi skoring *N-gain* sebagai berikut.

**Tabel 3.** Klasifikasi Skoring *N-Gain*

Nilai <i>N-Gain</i>	Kriteria
G>0,70	Tinggi
0,30 ≤ G ≤ 0,70	Sedang
G < 0,30	Rendah

Sumber: Sundayana (2016).

Setelah klasifikasi skoring *N-Gain* ditentukan, maka skor diubah ke dalam bentuk persen. Hal ini akan dipergunakan untuk pelaksanaan interpretasi keefektivan. Kriteria nilai *N-Gain* dalam bentuk persen mengacu pada tabel klasifikasi berikut.

**Tabel 4.** Kriteria Persentase Tingkat Efektivitas

Persentase	Tingkat Pencapaian
<40	Tidak Efektif
41-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

Sumber: Rahmi dkk. (2021)

Media pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi kriteria skor *N-Gain* melalui tes yang dikerjakan murid. Skor *N-Gain* yang memenuhi syarat keefektifan untuk media pembelajaran dikategorikan efektif apabila mencapai persentase 56%. Jika persentase yang diperoleh di bawah 56%, maka perlu dilakukan revisi.

## Hasil dan Diskusi

Hasil penelitian serta pengembangan media kartu uno berbasis kearifan lokal dinilai valid, praktis, dan cukup efektif dalam meningkatkan pemahaman murid kelas IV sekolah dasar dalam materi tanda baca. Penelitian dan pengembangan media kartu uno berbasis kearifan lokal ini menggunakan metode RnD (Research and Development) dengan desain ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yakni Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Berikut dijelaskan hasil pengembangan media kartu uno berbasis kearifan lokal dengan model ADDIE pada setiap tahapannya.

### Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan dengan tujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dasar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi tanda baca di kelas IV SD Negeri 3 Suranadi dengan menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik dan preferensi murid, serta kurikulum dan materi. Hasil analisis kemudian akan digunakan untuk merancang produk yang akan dikembangkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Zamsiswaya dkk. (2024) yang menjelaskan bahwa rancangan produk didasarkan pada permasalahan yang ditemukan dalam proses analisis.

Analisis kebutuhan: Berdasarkan analisis kebutuhan, diketahui bahwa guru tidak menggunakan inovasi pembelajaran apa pun dan belum ada integrasi kearifan lokal. Padahal penggunaan media yang tepat memiliki peranan yang sangat penting dalam proses

pembelajaran, yakni sebagai penyampai informasi dan menumbuhkan minat dan motivasi murid (Dewi, 2025). Padilla dkk. (2024) menjelaskan bahwa kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran di kelas membuat murid kesulitan memahami materi dan berakibat pada rendahnya hasil belajar murid. Rendahnya kemampuan murid dalam materi tanda baca di kelas IV SD Negeri 3 Suranadi dibuktikan dengan hasil pretest yang menyatakan bahwa sebanyak 88% murid tidak mampu mencapai skor 70 sebagai KKTP dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rendahnya hasil belajar murid ini dapat diselesaikan dengan memperbaiki akar permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas IVa dengan pembelajaran berbasis permainan, contohnya adalah permainan kartu.

Analisis murid: Analisis murid dilakukan melalui penyebaran angket preferensi desain media pembelajaran. Penyebaran angket bertujuan untuk mengetahui media seperti apa yang diinginkan oleh murid, terutama pada analisis preferensi kegrafikan (Ardila & Asnawi, 2026). Berdasarkan analisis murid, diketahui bahwa 76% murid menyukai media dengan warna yang cerah. Selain ditentukan berdasarkan preferensi murid, pemilihan warna yang cerah dalam media yang dikembangkan juga dikarenakan teori psikologi warna, dimana warna cerah memiliki fungsi penanda lingkungan visual kompleks yang memungkinkan individu untuk memproses informasi dengan lebih cepat (Mahmud dkk., 2025). Angket yang sama juga menunjukkan bahwa 88% murid menyukai media berbentuk persegi panjang daripada lingkaran untuk permainan kartu. Pemilihan ini diperkuat oleh hasil penelitian yang dikemukakan oleh Manippa & Tommasi (2021), bahwa persegi panjang merepresentasikan "teman" dan "orang asing", sementara lingkaran lebih diasosiasikan dengan "diri sendiri". Selain itu, 76% murid menyukai media yang menggunakan huruf yang tidak terlalu tebal dan berukuran besar. Hasil angket ini didukung oleh teori tipografi huruf, yakni anak cenderung lebih menyukai huruf dengan *typeface* jenis Sans-Serif dibandingkan dengan *typeface* Serif karena struktur yang lebih sederhana dan familiar untuk anak (Bassemans, 2016).

Analisis kurikulum dan materi: Analisis kurikulum dilakukan dengan mem-pertimbangkan karakteristik kurikulum yang digunakan oleh suatu lembaga pendidikan (Syahid dkk., 2024). Berdasarkan analisis kurikulum dan materi, diketahui bahwa SD Negeri 3 Suranadi menggunakan Kurikulum Merdeka dengan menggunakan pembelajaran bermakna dan kontekstual, tetapi 76% murid menyatakan bahwa guru tidak pernah memanfaatkan cerita rakyat dalam membelajarkan tanda baca sebagai potensi untuk membelajarkan tanda baca secara aplikatif. Sementara itu, analisis materi dilakukan melalui penelaahan buku

panduan mata pelajaran untuk mengenalisis materi, tujuan pembelajaran, dan kompetensi yang harus dikuasai murid (Zamsiswaya dkk., 2024).

Materi tanda baca tersebar di seluruh bab, dimana tanda titik dibelajarkan di BAB V Bertukar atau Membayar, tanda koma dibelajarkan di BAB III Lihat Sekitar dan BAB VII Asal Usul, tanda tanya dan tanda seru dibelajarkan di BAB IV Meliuk dan Menerjang dan BAB V Bertukar atau Membayar.

**Design (Perancangan)**

Tahap perancangan dilaksanakan setelah tahap analisis. Perancangan dibuat dengan mengacu pada

hasil analisis dan terfokus pada target pengembangan, yakni murid dan kemampuan yang ingin dipelajari melalui produk media kartu uno berbasis kearifan lokal yang dikembangkan. Pemilihan tersebut juga didasarkan pada teori pemilihan visual media yang harus menyesuaikan dengan keinginan dan karakteristik murid (Dewi, 2025). Dalam tahap ini, disusun alur penggunaan media, pemilihan format media, serta pengumpulan aset gambar dan cerita rakyat yang akan dipergunakan dalam media. Desain media kartu uno yang terdiri atas desain kartu uno dan desain buku-buku penunjang tertulis dalam tabel berikut.

**Tabel 5.** Desain Media Kartu Uno

Media
Kartu Uno
Deskripsi
<p>Kartu uno yang didesain terdiri atas kartu nol, kartu angka 1-9, kartu skip, kartu reverse, kartu draw two, draw, dan wild. Warna yang di-gunakan dalam kartu adalah warna merah untuk kartu seru, biru untuk titik, hijau untuk tanya, kuning untuk koma. Dalam kartu angka, terdapat penggalan cerita rakyat dan fungsi tanda baca, kartu draw 2 adalah kartu pertanyaan, kartu draw wild adalah kartu perintah. Sementara itu, untuk kartu lain memiliki fungsi yang sama dengan kartu uno pada umumnya.</p>
Buku Penunjang
Deskripsi
<p>Buku penunjang permainan kartu uno terdiri atas buku panduan permainan, buku cerita rakyat, dan buku bank soal. Buku panduan terdiri atas definisi kartu uno berbasis kearifan lokal dan panduan untuk peraturan, buku cerita rakyat terdiri atas 3 cerita rakyat Sasak, dan buku bank soal berisi soal-soal tanda baca.</p>

Dalam media kartu uno, dibuat kartu dengan klasifikasi pewarnaan. Klasifikasi pewarnaan didasarkan pada teori Jean Piaget yang menjelaskan

bahwa anak dalam tahap perkembangan antara usia 9-10 tahun sudah mengembangkan kemampuan serialisasi, yakni kemampuan anak untuk merangkai

kembali objek berdasarkan karakteristik tertentu (Nurlina dkk., 2021). Hal ini sangat kompatibel dengan peraturan permainan kartu uno yang dibuat dengan berbagai urutan angka dan warna yang dapat diklasifikasikan oleh murid. Dalam perancangan permainan kartu uno berbasis kearifan lokal, dibuat segmentasi yang berbeda antara buku-buku penunjang yang juga dikembangkan, yakni buku panduan, buku cerita rakyat, dan buku bank soal. Tujuan dibuatkannya segmentasi yang berbeda antara kartu, panduan, cerita rakyat, dan bank soal dilakukan untuk mencegah adanya beban kognitif yang berlebihan di antara murid selama permainan berlangsung. Hal ini diperkuat oleh teori Cognitive Load yang menyatakan bahwa otak akan mengalami kewalahan jika harus memproses terlalu banyak informasi dalam satu tempat dan menghambat *schema acquisition* jika beban kognitif terlalu tinggi (Sweller, 1988).

**Development (Pengembangan)**

Tahap pengembangan dilaksanakan dengan menerjemahkan spesifikasi produk yang telah didesain

dalam tahap sebelumnya ke dalam bentuk prototipe. Tahap ini meliputi kegiatan pembuatan kartu dan buku-buku pendukung berdasarkan desain yang telah dirancang sebelumnya. Prototipe tersebut kemudian divalidasi ke validator materi, bahasa, dan media untuk memperoleh saran dan masukan mengenai media sebagai bahan revisi sebelum media diimplementasikan. Uji validasi dilakukan pada tiga validator, yakni validator ahli materi, bahasa, dan media. Skor yang diberikan validator kemudian dihitung. Revisi dilakukan pada tahap ini.

Dewi (2025) menjelaskan bahwa validitas media dari segi materi utamanya mempertimbangkan relevansi media dengan materi ajar, meliputi tujuan pembelajaran, isi materi, strategi, dan evaluasi. Uji validasi materi dilakukan pada satu validator ahli Bahasa Indonesia. Tujuan pelaksanaan validasi materi adalah untuk mengetahui kualitas media dari sisi materi. Hasil penilaian dari dosen ahli materi adalah sebagai berikut.


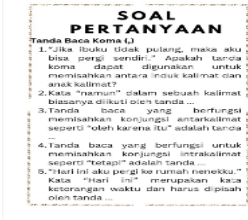
**Tabel 6.** Hasil Validasi Materi

Aspek	Skor	Rata-Rata	Hasil	Kriteria
Aspek Kesesuaian dengan Kurikulum	9			
Aspek Materi	15	37	92,5%	Sangat Valid
Aspek Kelayakan Isi	13			

Terdapat revisi yang diberikan oleh ahli materi. Revisi tersebut terkait soal dalam bank soal, yakni mengganti bunyi soal untuk menyesuaikan dengan taksonomi level kognitif dan mengganti soal yang

bermuatan jenis kalimat agar tetap difokuskan pada materi tanda baca. Hasil revisi materi tertera dalam tabel berikut.

**Tabel 7.** Revisi Materi

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
 <p>Soal-soal sebelum revisi banyak memfokuskan pada jenis kalimat.</p>	 <p>Soal-soal setelah revisi dibuat dengan difokuskan pada tanda baca saja.</p>

Hasil uji validasi bahasa dilakukan pada satu validator Bahasa Indonesia. Tujuan pelaksanaan validasi bahasa adalah untuk mengetahui kualitas bahasa dari sisi bahasa. Validasi media dari sisi bahasa didasarkan pada pendapat Nurlina dkk. (2021) yang menyatakan bahwa murid tidak akan mampu

memahami suatu materi ajar jika mereka tidak mampu mencerna apa yang mereka tangkap. Selain penggunaan kaidah kebahasaan yang tepat dan ketepatan pemilihan kata, media dikatakan valid dari segi bahasa jika penulisan yang digunakan memiliki tingkat keterbacaan

yang baik dari sisi tipografi. Hasil penilaian dari dosen ahli bahasa adalah sebagai berikut.

**Tabel 8.** Hasil Validasi Bahasa

Aspek	Skor	Rata-rata	Hasil	Kriteria
Aspek Ketepatan Pemakaian Bahasa	20	41	82%	Sangat Valid
Aspek Kesesuaian dengan Perkembangan Murid	9			
Aspek Kesesuaian dengan Kaidah Kebahasaan	12			

Terdapat revisi yang diberikan oleh ahli bahasa. Revisi tersebut terkait dengan margin teks yang terdapat

dalam kartu. Hasil revisi materi tertera dalam tabel berikut.

**Tabel 9.** Hasil Revisi Bahasa

**Sebelum Revisi**

Sebelum revisi, margin teks menggunakan *justify* atau rata kiri-kanan.

**Setelah Revisi**

Setelah revisi, margin teks cerita rakyat dan penjelasan mengenai fungsi tanda baca diubah menjadi margin *center*.

Hasil uji validasi media dilakukan pada satu validator ahli media. Tujuan pelaksanaan validasi media adalah untuk mengetahui kualitas media dari sisi media. Validitas media dari sisi media mewakili fungsi afektif dan atensi media atau fungsi kemenarikan.

Syafruddin dkk. (2023) menjelaskan bahwa validitas media diukur melalui pemilihan warna dan elemen hingga kemudahan penggunaan media. Hasil penilaian dari dosen ahli media adalah sebagai berikut.

**Tabel 10.** Hasil Validasi Media



Aspek	Skor	Rata-rata	Hasil	Kriteria
Aspek Tampilan	28	65	92,8%	Sangat Valid
Aspek Kemudahan Penggunaan	22			
Aspek Bahan	15			

Terdapat beberapa revisi yang diberikan oleh ahli media terhadap media kartu uno berbasis kearifan lokal yang telah dikembangkan. Revisi tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas tampilan dan kejelasan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Saran perbaikan yang diberikan meliputi desain sampul media agar lebih menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain

itu, ahli media juga memberikan masukan terkait peraturan permainan kartu uno berbasis kearifan lokal agar lebih mudah dipahami oleh murid dan guru. Perbaikan dilakukan pada tata letak tulisan, pemilihan warna, serta penyusunan langkah-langkah permainan agar lebih sistematis. Revisi yang dilakukan diharapkan dapat meningkatkan daya tarik dan kepraktisan media saat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil

revisi media berdasarkan saran dari ahli media tersebut disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 11.** Hasil Revisi Media

Sebelum Revisi	Setelah Revisi
<p><b>Sampul Media</b></p>  <p>Sebelum revisi, seluruh sampul tidak memuat identitas Universitas Mataram. Selain itu, sebelum revisi, jumlah pemain dalam ilustrasi sampul buku panduan tidak merepresentasikan aturan permainan kartu uno dengan anak-anak yang bermain secara individu.</p>	 <p>Setelah revisi, ditambahkan logo Universitas Mataram sebagai identitas instansi dalam media. Selain itu, ilustrasi dalam sampul buku panduan juga diubah dengan menggunakan gambar anak yang bermain kartu uno secara berkelompok sesuai aturan kartu uno berbasis kearifan lokal yang dikembangkan.</p>

**Panduan Media**

<p><b>PANDUAN PERMAINAN KARTU UNO BERBASIS KEARIFAN LOKAL</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan kartu uno berbasis kearifan lokal media ini bisa dimainkan secara berkelompok.</li> <li>2. Kelas dibagi ke dalam 4 kelompok.</li> <li>3. Setiap pemain dalam kelompok diharapkan untuk bekerja sama dalam menjawab soal dan melaksanakan permainan.</li> <li>4. Guru membagikan seluruh kartu.</li> <li>5. Setiap kelompok mendapatkan 6 kartu soal.</li> <li>6. Six kartu akan digunakan sebagai cadangan.</li> <li>7. Kelompok yang mendapatkan giliran pertama dituntaskan dengan kelompok yang pertama menjawab 1 pertanyaan pemisuk dan bersa soal dengan benar.</li> </ol> <p>18</p>	<p><b>PANDUAN PERMAINAN KARTU UNO BERBASIS KEARIFAN LOKAL</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permainan dibagi ke dalam 4 kelompok.</li> <li>2. Kelompok terdiri atas minimal 2 orang dan maksimal 6 orang.</li> <li>3. Setiap kelompok menuliskan tugas masing-masing anggota, tetapi anggota yang lain diperkenankan membantu jika anggota kelompok mengalami kesulitan.</li> <li>4. Kelompok 1 ditentukan dan 1 kelompok pertama yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar kelompok 2 bisa melanjutkan aksi permainan.</li> <li>3. Guru membagikan kartu.</li> <li>4. Guru membagikan 6 kartu pada masing-masing kelompok.</li> <li>5. Setiap anggota dalam kelompok bertanggung jawab terhadap 3 kartu.</li> <li>6. Six kartu dibagi dan digunakan sebagai cadangan.</li> <li>4 kelompok pertama menggunakan kartu dengan aturan sebagai berikut:</li> </ol> <p>18</p>
--	---

Sebelum revisi, aturan permainan terlalu kaku dan tidak bisa diimplementasikan untuk kelas dengan jumlah berbeda. Aturan tersebut adalah aturan pembagian jumlah kelompok dalam kelas dan tidak ada batasan anggota dalam satu kelompok.

Setelah revisi, aturan permainan terkait jumlah kelompok yang dapat dibentuk dan jumlah anggota dalam kelompok ditentukan dalam rentang tertentu sehingga aturan permainan dapat diterapkan berdasarkan kondisi kelas tempat media dimainkan.

**Implementation (Implementasi)**

Pada tahap implementasi, media pembelajaran yang telah dikembangkan dan divalidasi diujicobakan ke lapangan. Menurut Syahid dkk. (2024), implementasi melibatkan penerapan media yang telah dikembangkan dalam konteks kelas dalam bentuk uji coba. Zamsiswaya dkk. (2024) berpendapat bahwa selama tahap implementasi, pengembang juga melakukan pemantauan dan pengumpulan data dalam rangka mengevaluasi efektivitas. Implementasi dilaksanakan dalam dua tahapan, yakni uji coba skala terbatas dan uji coba skala luas (Rahayu, 2025). Tujuan pelaksanaan uji coba terkait dengan kepraktisan atau tingkat praktikalitas suatu media. Silalahi (2025) menjelaskan bahwa praktikalitas suatu media mengacu pada sejauh mana suatu produk dapat digunakan dengan efisien dan dapan dioperasikan dengan mudah tanpa memerlukan keterampilan teknis tertentu.



**Gambar 1.** Pelaksanaan Uji Coba

Uji coba skala terbatas dilaksanakan dalam satu tahapan. Skala terbatas dilaksanakan di kelas IVa dengan total responden sebanyak 17 murid dan guru wali kelas IVa. Angket respon murid digunakan untuk menilai respon dengan aspek motivasi, materi, media, bahasa, kemudahan penggunaan, dan aspek relevansi dengan budaya dan pengalaman murid. Hasil respon murid disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 12.** Hasil Respon Murid Skala Terbatas

Aspek	Jumlah	Skor	Total	Hasil	Kriteria
Motivasi		164			

Materi		69			
Media		223			Sangat
Bahasa	17	74	762	89,6%	Praktis
Kemudahan Penggunaan		156			
Relevansi Budaya		76			

Dalam pelaksanaan uji coba skala terbatas, guru juga diberikan angket respon. Angket respon diisi oleh guru wali kelas IVa yang berisi aspek pembelajaran,

aspek kelayakan materi, media, bahasa, dan kemudahan penggunaan media. Hasil respon guru disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 13.** Hasil Respon Guru

Aspek	Responden	Skor	Total	Hasil	Kriteria
Pembelajaran		15			
Kelayakan Materi		14			
Media	1	9	57	95%	Sangat
Bahasa		9			Praktis
Kemudahan Penggunaan Media		10			

Uji coba skala luas dilaksanakan dalam satu tahapan. Total objek yang digunakan adalah dua set kartu uno. Hal ini dikarenakan untuk memenuhi standar pelaksanaan uji coba skala luas, salah satunya adalah dengan menggunakan set media yang sama dalam dua atau lebih grup independen (Branch, 2009). Skala luas dilaksanakan di kelas IVb dengan total

responden sebanyak 16 murid dan guru wali kelas IVb. Angket respon murid digunakan untuk menilai respon dengan aspek motivasi, materi, media, bahasa, kemudahan penggunaan, dan aspek relevansi dengan budaya dan pengalaman murid. Hasil respon murid disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 14.** Hasil Respon Murid Skala Luas

Aspek	Jumlah	Skor	Total	Hasil	Kriteria
Motivasi		148			
Materi		71			
Media	16	210	717	89,6%	Sangat
Bahasa		70			Praktis
Kemudahan Penggunaan		142			
Relevansi Budaya		76			

Dalam pelaksanaan uji coba skala luas, guru juga diberikan angket respon. Angket respon diisi oleh guru wali kelas IVb yang berisi aspek pembelajaran,

aspek kelayakan materi, media, bahasa, dan kemudahan penggunaan media. Hasil respon guru disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 15.** Hasil Respon Guru

Aspek	Responden	Skor	Total	Hasil	Kriteria
Pembelajaran		15			
Kelayakan Materi		15			
Media	1	9	57	95%	Sangat
Bahasa		8			Praktis
Kemudahan Penggunaan Media		10			

## Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilaksanakan secara bertahap pada setiap tahapan ADDIE. Branch (2009) menyebutkan bahwa pelaksanaan evaluasi dilakukan untuk menilai kualitas produk dan proses serta dilaksanakan sebelum dan sesudah implementasi. Dalam tahap analisis, hasil evaluasi dari kegiatan analisis yang meliputi analisis kebutuhan, analisis murid, dan analisis kurikulum dan materi digunakan sebagai acuan dalam menentukan spesifikasi produk dalam tahap perancangan. Setelah tahapan perancangan dilaksanakan, dilaksanakan uji validitas kartu uno berbasis kearifan lokal dari sisi validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi kemudian digunakan untuk melakukan revisi terhadap prototipe kartu uno untuk menghasilkan media kartu uno yang valid diimplementasikan. Setelah tahap pengembangan

selesai dan dilaksanakan implementasi di kelas, dilakukan tahap evaluasi untuk mengetahui kekurangan media setelah diujicobakan.

Evaluasi akhir dilaksanakan untuk menentukan keberhasilan perlakuan dari media melalui respon murid terhadap media, melalui peningkatan kemampuan atau pengetahuan murid setelah media diperlakukan, dan sejauh mana peningkatan kemampnan tersebut (Branch, 2009). Dalam perhitungan efektivitas, data terlebih dahulu diuji dengan uji Paired Sampe T-test untuk mengetahui apakah media memiliki pengaruh dalam hasil belajar atau tidak. Sebelum uji t dilaksanakan, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yakni uji normalitas. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Hasil uji normalitas adalah sebagai berikut.

**Tabel 16.** Hasil Uji Normalitas

	Kolmogrov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretets	.150	17	.200*	.931	17	.224
Posttest	.148	17	.200*	.940	17	.315

\*This is a lower bound of the true signficance.

<sup>a</sup> Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan tabel perhitungan uji normalitas data menggunakan uji Shapiro Wilk berbantuan aplikasi SPSS v36 diketahui bahwa nilai signifikansi *pretest* sebesar 0,244 dan *posttest* sebesar 0,315. Dengan nilai signifikansi 0,05, maka dilakukan perbandingan antara signifikansi dengan *pretest* dan *posttest*. Hasil

perbandingan adalah nilai signifikansi uji normalitas lebih besar dari 0,05 hingga data dikatakan berdistribusi normal dan bisa dilakukan uji *Paired Sample T-test* (Sari dkk., 2024). Adapun hasil uji *Paired Sample T-test* dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 17.** Hasil Uji Paired Sample T-Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of The Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest- Posttest	-33.58824	14.70144	3.56562	-41.14702	-26.02945	-9.420	16	.000

Berdasarkan Tabel 17, diketahui bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar 000. Nilai 0,00 < 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, artinya terdapat pengaruh penggunaan media kartu uno

berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar murid. Setelah diketahui bahwa penggunaan media memiliki pengaruh, maka dilakukan uji *N-gain* untuk mengetahui seberapa besar pengaruh/efektivitas media tersebut. Hasil uji *N-gain* dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 17.** Hasil Uji *N-Gain*

	N	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation
N-Gain Score	17	.32	.86	.6067	.13919
N-Gain Persen	17	31.82	86.49	60.6794	13.91952
Valid N (liswise)	17				

Berdasarkan tabel hasil uji *N-gain*, terlihat bahwa hasil perhitungan *N-Gain* dengan responden

sebanyak 17 murid menunjukkan bahwa nilai rata-rata atau mean yang diperoleh adalah 0,6067. Nilai

minimum yang diperoleh murid adalah 0,32 dan nilai maksimum yang diperoleh adalah 0,86. Dalam bentuk persentase, nilai rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 60,67%. Sesuai dengan kriteria klasifikasi N-Gain, rata-rata sebesar 0,6067 berada pada rentang  $0,30 < G < 0,70$ . Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh hasil *pretest* dan *posttest* murid setelah perlakuan atau implementasi media kartu uno berbasis kearifan lokal berada pada kategori "Sedang" (Sundaya, 2016). Setelah menentukan klasifikasi skoring N-Gain, persentase sebesar 60,67% yang diperoleh menunjukkan tingkat efektivitas "Cukup Efektif" untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

## Kesimpulan

Media kartu uno berbasis kearifan lokal dalam materi tanda baca dinyatakan valid, praktis, dan cukup efektif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Hasil pengembangan menghasilkan kartu uno dan buku penunjang yang terdiri atas buku panduan, buku cerita rakyat, dan buku bank soal. Hasil validasi keseluruhan memperoleh hasil Sangat Valid dengan persentase 92,5% untuk validasi materi, 82% untuk validasi bahasa, dan 92,8% untuk validasi media. Hasil uji kepraktisan media memperoleh hasil Sangat Praktis dengan persentase 89,6% untuk respon murid pada uji coba skala terbatas dan luas serta 95% dari guru untuk hasil uji coba skala terbatas dan luas. Media kartu uno juga dinyatakan Cukup Efektif dengan persentase 60,67%.

## Ucapan Terimakasih

Terima kasih diucapkan kepada keluarga besar SD Negeri 3 Suranadi, khususnya pada kepala sekolah, guru kelas IV, dan murid kelas IV atas dukungan dan izin yang diberikan selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga diucapkan pada para validator atas bimbingan yang diberikan agar media menjadi lebih baik. Terima kasih juga disampaikan pada semua pihak yang telah memberikan dukungan hingga berakhirnya penelitian ini.

## Referensi

- Ardila & Asnawi. (2026). Desain Materi Ajar Interaktif Teks Berita Bagi Siswa Kelas XI ATP 2 SMKN Pertanian Terpadu. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 16-26. doi: <https://dx.doi.org/10.26737/jp-bsi.v11i1.8085>.
- Azizah, T. Z. & Rukmi, A. S. (2024). Pengembangan Media Uno Stacko (USB) untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 12(6), 1175-1189. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/61231>.

- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2024). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka.
- Bassemans, A. (2016). Typefaces for Children's Reading. *Tijdschrift Voor Mediageschiedenis*, 19(2), 1-9. doi: 10.18146/2213-7653.2016.268.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer.
- Dewi, D. K. (2025). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Khoiruman, M. A. (2021). Analisis Hambatan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Kajian Linguistik*, 9(2), 51-62. doi: <https://doi.org/10.35796/kaling.9.2.2021.38949>.
- Lathifah, N. M., Rachmedita, V., & Ekwandari, Y. S. (2024). Pengembangan Permainan Uno Card Menjadi Media Pembelajaran Interaktif dalam Pengenalan Tokoh Sejarah Lokal Lampung Kelas XIF.4 di SMAN 1 Sukoharjo. *Jurnal Artefak*, 11(1), 129-138. doi: <http://dx.doi.org/10.25157/ja.v11i1.13681>.
- Mahmud, A. M., Salsabila, A. A., Annisa, S. W., & Nadjamuddin, L. (2025). Pengaruh Persepsi Warna (Cerah Vs Gelap) Terhadap Daya Ingat Memori Jangka Pendek Pada Siswa SMP: Studi Eksperimen dengan Gambar Buah-Buahan. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 4(5), 7136-7149. doi: <https://doi.org/10.56799/peshum.v4i5.9738>.
- Mailani, O., Nuraeni, I., Syakila, S. A., & Lazuardi, J. (2022). Bahasa sebagai Alat Komunikasi dalam Kehidupan Manusia. *KAMPRET Journal*, 1(2), 01-10. doi: <https://doi.org/10.35335/kampret.v1i1.8>.
- Manippa, V. & Tommasi, L. (2023). The Shape of You: Do Individuals Associate Particular Geometric Shapes with Identity? *Current Psychology*, 42(1), 10042-10052. doi: <https://doi.org/10.1007/s12144-021-02297-z>.
- Nurlina, Nurfadilah, & Bahri, A. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Makassar: CV Berkah Utami.
- Nurmalasari, W. (2023). Problematika dan Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 7(5), 2912-2919. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6101>.
- Nurrahmah, S. (2025). Pengaruh Media Permainan Kartu Uno terhadap Kemampuan Mengenal Angka pada Kelompok A di TK IT Al Azizi. (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Parepare, Indonesia). Retrieved from <https://repository.iainpare.ac.id/id/eprint/1150>

- 9/1/2020203886207011.pdf.
- Padilla, A., Munthe, W. M., & Aditiya, W. (2024). Analisis Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PPKn Materi Gotong Royong Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal BASICEDU*, 8(2), 1625-1633. doi: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7364>.
- Rahmawati, N. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Pendekatan Conntetual Teaching and Learning (CTL) di SMP Negeri 9 Metro. (Skripsi, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Metro Lampung, Indonesia). Retrieved from <https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/10788/1/Novi%20Rahmawati.pdf>.
- Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis, dan Tahapan. *Diajar: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459-470. doi: <https://10.54259/diajar.v4i3.5092>.
- Rahmi, F., Iltavia, I., & Zarista, R. H (2021). Efektivitas Pembelajaran Berorientasi Matematika Relasional pada Materi Peluang. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Realistik untuk Membangun Pemahaman Matematika*, 5(3), 2869-2877. doi: <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.673>.
- Sari, A. P., Hasanah, S., & Nursalman, M. (2024). Uji Normalitas dan Homogenitas dalam Analisis Statistik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 51329-51337. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/24059>
- Silalahi, H. R. (2025). Estetika dan Logika: Matematika dalam Tenunan Batak (Silahisabungan). Jawa Timur: CV Detak Pustaka.
- Slamet, F. A. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R&D). Malang: Penerbit Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sundayana, R. (2016). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabetaa.
- Sweller, J. (1988). Cognitive Load During Problem Solving: Effects on Learning. *Cognitive Science*, 12(2), 257-285. doi: [https://doi.org/10.1016/0364-0213\(88\)90023-7](https://doi.org/10.1016/0364-0213(88)90023-7).
- Syafruddin, M., Isro'ani, F., Pebriana, P. H., Karim, A.R., & Noto, M. S. (2023). *Media Pembelajaran*. Jawa Barat: Penerbit Lovrinz Publishing.
- Syahid, I. M., Istiqomah, N. A., & Azwary, K. (2024). Model ADDIE dan Assure dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258-268. doi: <https://doi.org/10.62504/jimr469>.
- Sudarmawan, H. & Syarif, U. M. (2025). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di kelas XII SMK Negeri 1 Magetan. *Intelektiva*, 7(2), 86-92. Retrieved from <https://www.jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/1189>.
- Wati, S. O., Zaim, M., & Thahar, H. E. (2023). Aplikasi Teori Konstruktivisme dalam Konteks Pengajaran Bahasa Asing. *Journal of Education Research*, 4(4), 2480-2485. doi: <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.767>.
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 46363-46369. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/22709>.