

Pengembangan Media Pembelajaran Tangguh dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Membaca dan Numerasi Siswa Kelas V SD

Lina Retnowati¹, I Made Sulandra², Suparti³

Universitas Terbuka, Indonesia

retnowatilina@gmail.com¹, made.sulandra.fmipa@um.ac.id²,

suparti@ecampus.ut.ac.id³

Submitted: 24th Jan 2024 | **Edited:** 16th April 2024 | **Issued:** 01st June 2024

Cited on: Retnowati, L., Sulandra, I. M., & Suparti, S. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Tangguh dalam Meningkatkan Keterampilan Literasi Membaca dan Numerasi Siswa Kelas V SD. *INOVASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Manajemen*, 11(1), 173-180.

Abstract

This research aims to determine the important influence of the Si Gesit learning media in improving learning effectiveness for grade 5 students at SDN Kunjang 2 Kediri who need special intervention. The development of Si Gesit in literacy and numeracy learning was declared valid by three experts. The assessment of material experts with a percentage of 92% media experts with a percentage of 97% and language experts with a percentage of 80%. The results of the small group trial with 6 students obtained a percentage of 90%, and the large group trial with 16 students obtained a percentage of 95%, obtaining a very good category. The average value of students' numeracy literacy test results before using Si Gesit reached 55.62. After using Si Gesit, the average score obtained by students was 75. There was an increase of 19.38. The 2022 education report card shows significant improvement. Literacy skills are in a good category, reaching 71.43%, meaning students have achieved minimum competency. This literacy achievement will increase by 114.31% in 2022. Meanwhile, numeracy ability is already in the medium category, namely 50%, meaning that 40% - 70% of students have achieved minimum competency.

Keywords: Learning Media, Skills, Reading Literacy, Numeracy Literacy

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penting media pembelajaran Si Gesit dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran pada siswa kelas 5 SDN Kunjang 2 Kediri yang memerlukan intervensi khusus. Perkembangan Si Gesit dalam pembelajaran literasi dan numerasi dinyatakan valid oleh tiga orang ahli. Penilaian ahli materi dengan persentase 92% ahli media dengan persentase 97% dan ahli bahasa dengan persentase 80%. Hasil uji coba kelompok kecil dengan 6 orang siswa diperoleh persentase 90%, dan kelompok besar uji coba dengan 16 siswa memperoleh persentase 95% memperoleh kategori sangat baik. Nilai rata-rata hasil tes literasi numerasi siswa sebelum menggunakan Si Gesit mencapai 55,62. Setelah menggunakan Si Gesit rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 75. Terjadi peningkatan sebesar 19,38. Rapor pendidikan tahun 2022 menunjukkan peningkatan yang signifikan. Keterampilan literasi berada pada kategori baik yaitu mencapai 71,43% artinya siswa telah mencapai

kompetensi minimal. Capaian literasi ini akan meningkat sebesar 114,31% pada tahun 2022. Sedangkan kemampuan numerasi sudah berada pada kategori sedang yaitu 50% artinya 40% - 70% siswa sudah mencapai kompetensi minimal.
Kata Kunci: Media Belajar, Keterampilan, Literasi Membaca, Literasi Numerasi

PENDAHULUAN

Kompetensi membaca, menulis, serta berhitung adalah kompetensi pondasi yang penting dan perlu ditanamkan pada setiap jenjang pendidikan. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2023 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 4 ayat 5 bahwa salah satu prinsip pelaksanaan Pendidikan yaitu menumbuhkembangkan kebiasaan berhitung, menulis, dan membaca untuk seluruh masyarakat. Sejalan dengan pelaksanaan kurikulum merdeka, maka kompetensi dari membaca, menulis, dan berhitung harus ditekankan pada pembelajaran di SD (Sekolah Dasar).

Pendidikan jenjang Sekolah Dasar merupakan jenjang dasar dan memegang peranan penting karena dapat memengaruhi keberhasilan di jenjang selanjutnya (Fadhli, 2016). Oleh sebabnya, peran dalam meningkatkan kemampuan baca, menulis, serta berhitung sangat penting sebagai peletak dasar mencapai hasil belajar yang kreatif, inovatif, profuktif, dan efektif. Fenomena demikian akan mendorong meningkatnya kualitas belajar membaca, menulis, serta berhitung (Calistung).

Implementasi kurikulum merdeka mendorong pemerintah untuk memfokuskan literasi dan numerasi yang tergambar dalam Asasemen Nasional dimana hasilnya dituangkan dalam rapor pendidikan. Pada rapor pendidikan tertera 6 aspek yang dapat dilihat capaian literasi dan numerasi satuan pendidikan. Asasemen Nasional menggambarkan tingkat literasi dan numerasi sebagai bahan evaluasi sekolah (Kustandi, et al., 2020).

Kemampuan membaca, menulis, serta berhitung saat ini menjadi pusat perhatian pemerintah yang dituangkan dalam bentuk kegiatan literasi. Bahkan literasi numerasi adalah kompetensi utama yang diujikan pada Asesemen Nasional yang dikenal dengan istilah AKM (Asasemen Kompetensi Minimum) (Karo-Karo & Rohani, 2018). AKM ini dilaksanakan pada jenjang SD dan SMP yang merupakan kategori pendidikan dasar. AKM pada jenjang SD dilaksanakan di kelas 5. AKM ini sebagai mengukur kemampuan literasi baca tulis dan literasi berhitung dalam rangka perbaikan pembelajaran bagi setiap satuan pendidikan (Suryandaru & Setyaningtyas, 2021). Dikutip dari pengelola web direktorat SMP : Asesmen adalah proses penting pendidikan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran serta pencapaian kurikulum (Kharisma & Yana, 2021). Proses asesmen penting dilaksanakan guna mengevaluasi dan memperbaiki proses belajar. Sehingga, tahun 2020, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi memberikan kebijakan Asesmen Nasional dirancang sebagai pengganti Ujian Nasional dan Ujian Sekolah Berstandar Nasional dan sekaligus sebagai pertanda berubahnya paradigma evaluasi pendidikan nasional.

Asesmen Nasional memiliki tujuan memetakan sistem pendidikan yang terdiri dari : input, proses, dan output dengan beberapa tahapan (Mardika, 2019). Hasil Asesmen Nasional tidak digunakan untuk pemeringkatan sekolah, namun digunakan sebagai bahan perbaikan kualitas belajar dan pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar murid (Sodiq, et al., 2021).

Hasil AKM pada kompetensi literasi dan numerasi pada tahun ajaran 2021/2022 yang dituangkan dalam raport pendidikan menunjukkan bahwa kompetensi literasi dan numerasi siswa perlu intervensi khusus, artinya pencapaian siswa masih di bawah kompetensi minimum. artinya kemampuan literasi numerasi yang dicapai siswa masih cukup rendah.

LANDASAN TEORI

Pengembangan media pembelajaran tangguh memiliki peran yang krusial dalam meningkatkan keterampilan literasi membaca dan numerasi siswa (Melanda, et al., 2023). Media pembelajaran yang tangguh haruslah dapat menjangkau beragam gaya belajar siswa, sehingga setiap siswa dapat memperoleh pemahaman yang mendalam. Dengan memanfaatkan teknologi terkini, seperti aplikasi pembelajaran interaktif atau platform digital, siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka (Sitepu & Herlinawati, 2022).

Selain itu, media pembelajaran tangguh juga dapat memberikan aksesibilitas yang lebih luas bagi siswa, terutama mereka yang memiliki keterbatasan dalam mengakses materi pembelajaran konvensional (Nana Sudjana, 2017). Dengan adopsi media digital yang inklusif, seperti teks yang dapat diperbesar, fitur text-to-speech, atau terjemahan bahasa, siswa dengan kebutuhan khusus dapat merasa lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran (Widiastuti, et al., 2022).

Pemanfaatan media pembelajaran tangguh juga membuka peluang untuk memperkaya pengalaman belajar siswa melalui simulasi, permainan edukatif, dan konten multimedia yang menarik (Nurlailah, 2022). Dengan menyajikan materi pembelajaran dalam berbagai format yang menarik dan interaktif, siswa dapat mengembangkan keterampilan literasi membaca dan numerasi mereka secara lebih efektif.

Selain itu, media pembelajaran yang tangguh juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa melalui platform digital (Ponza, et al., 2018). Dengan demikian, guru dapat mengidentifikasi kebutuhan belajar individual siswa dengan lebih baik, dan merancang strategi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan mereka.

Secara keseluruhan, pengembangan media pembelajaran yang tangguh merupakan langkah yang penting dalam meningkatkan keterampilan literasi membaca dan numerasi siswa (Rahayu, et al., 2021). Dengan memanfaatkan teknologi secara efektif dan inklusif, media pembelajaran tersebut dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan adaptif, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mencapai potensi belajar mereka secara maksimal (Rahmawati & Hidayati, 2022).

METODE PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan media Si Gesit sebagai penelitian pengembangan (Sugiyono, 2022). Model pengembangannya menggunakan model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry yang merupakan akronim dari Analisis, Desain, Development, Implementation, dan Evaluation, yaitu (1) menganalisis kondisi kerja serta lingkungan untuk menemukan produk yang perlu dikembangkan, (2) mendesain atau merancang

produk sesuai kebutuhan, (3) membuat dan menguji produk, (4) mengimplementasikan atau melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan produk, dan mengevaluasi produk dari setiap langkah kegiatan pembelajaran (Salsabila & Aslam, 2022). Adapun produknya disebut media Si Gesit berupa *microsite* sebagai sumber belajar untuk literasi baca tulis, numerasi siswa kelas 5 SD.

HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan media Si Gesit dilaksanakan di kelas V SDN Kunjang 2 Kec. Kunjang Kab. Kediri. Penelitian ini menghasilkan media Si Gesit berbasis WEB untuk pembelajaran literasi dan numerasi. Esensi dari media Si Gesit ini berupa video materi literasi numerasi, soal-soal literasi dan numerasi, serta pembahasan soal-soal literasi numerasi. Media Si Gesit dapat diakses melalui laptop, komputer maupun smartphone.

Penelitian dikembangkan menggunakan metode R&D (Research & Development) dengan model ADDIE (Lee and Owens, 2004:3).

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SDN Kunjang 2 Kediri diperoleh data sebagai berikut :

1. Saat mengerjakan soal ANBK, siswa banyak yang kesulitan karena kurang memahami maksud soal yang panjang.
2. Siswa kurang mahir dalam pengoperasian komputer/laptop
3. Hasil raport pendidikan pada kompetensi literasi dan numerasi perlu intervensi khusus
4. Media yang digunakan dalam belajar literasi dan numerasi hanya sebatas latihan soal dari guru serta memanfaatkan buku yang tersedia di sekolah.

Berdasarkan data diatas, maka perlu dilakukan cara mengatasi permasalahan. Caranya dengan mengembangkan sebuah media belajar literasi numerasi Si Gesit sebagai sarana belajar siswa sekolah dasar, khususnya kelas V SDN Kunjang 2 Kediri yang akan mengikuti ANBK. Hasil Analisa dari raport pendidikan, kompetensi yang menjadi sasaran pengembangan media Si Gesit, yaitu (a) kompetensi dari kemampuan literasi membaca : (1) teks informasi, (2) teks sastra, (3) akses dan menemukan isi teks, dan (4) mengevaluasi dan merefleksikan isi teks, dan (b) kompetensi dari kemampuan numerasi beikut (1) Kompetensi pada domain aljabar, (2) Geometri, dan (3) Data dan ketidakpastian.

Evaluasi yang dilakukan di setiap tahap pengembangan untuk memperoleh media pembelajaran literasi dan numerasi yang efektif dan dapat mengatasi permasalahan belajar literasi dan numerasi. Hasil evaluasi yang dilakukan di tahap analisis adalah masalah yang berhasil diidentifikasi dan solusi permasalahan yang ditentukan haruslah sesuai dengan data yang didapat dari wawancara maupun angket kuisisioner siswa. Hasil validasi oleh tim ahli materi , ahli media, dan ahli Bahasa, produk yang dikembangkan sudah layak untuk diuji cobakan di sekolah. Hasil penilaian ahli , media sudah layak dan memberikan rekomendasi pada peneliti agar melakukan ujicobakan pada siswa kelas 5 SDN Kunjang 2 Kec. Kunjang Kabupaten Kediri. Hasil respon angket siswa, sebagian besar siswa tertarik dan menyukai media Si Gesit untuk pembelajaran literasi dan numerasi, siswa memberi respon yang sangat baik sebesar 95 %. Media Si Gesit yang direvisi dan dievaluasi merupakan produk akhir media Si Gesit untuk pembelajaran literasi siswa kelas 5 Sekolah Dasar. Peneliti menentukan hal yang

dibutuhkan untuk membuat media Si Gesit, seperti *microsite* untuk membuat web mini, *kinemaster* untuk membuat video materi dan telaah soal, dan google foarm untuk membuat soal.

Terdapat tiga validator yang digunakan yaitu validator media, materi, dan bahasa untuk mengetahui tingkat kevalidan media Si Gesit yang sudah dikembangkan. Dari hasil validasi yang telah dilakukan diperoleh beberapa saran dan perbaikan, yaitu:

Validasi ahli materi

Ahli materi memberikan skor rentang 1 – 4 pada 17 indikator. Validasi materi meliputi kompetensi: tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan kegiatan pembelajaran. Hasil validasi ahli maret bahwa media dinyatakan dapat diujicobakan pada kelompok kecil. Validator ahli materi menyatakan bahwa Media Pembuatan soal AKM di media Si Gesit harus memperhatikan bentuk soal AKM yang heterogen dan distribusi soalnya mohon diperhatikan. Distribusi soal untuk jenjang SD minimal mencakup : menemukan informasi, memahami, mengevaluasi dan merefleksi yang dikaitkan dengan pengalaman masing-masing siswa. Dalam membuat soal AKM sebaiknya dilengkapi dengan kisi-kisi soal, bentuk soal dan pedoman pesebarannya.

Setelah direvisi berdasarkan validasi mendapatkan skor penilaian 63 dari 68 skor maksimum kategori, artinya mencapai 92% dengan predikat kategori “Sangat Layak”. Saran perbaikan yang diberikan ahli materi secara lisan yakni peletakan animasi jangan sampai menutup tulisan materi yang disajikan. Sehingga selain bisa mendengar dengan jelas suara animator, kalimat yang disajikan juga dapat terlihat jelas tanpa dihalangi animasi.

Validasi ahli media

Validator ahli media dalam penelitian pengembangan ini adalah Ibu Anik Sulistyarini, M.Pd. Beliau adalah dosen kampus merdeka, sahabat rumah belajar, pernah menjadi finalis Inovasi Belajar (Inobel), Co. Capt akun belajar.id, serta kepala sekolah SDN Ploso Kec. Ploso Kab. Kediri. Uji validasi tahap I dilaksanakan pada tanggal 07 Juli 2022, uji validasi media tahap II dilakukan pada tanggal 21 Juli 2022. Dengan persentase 85% artinya dari hasil uji validitas ahli media masuk kategori layak, namun perlu ditingkatkan lagi berdasarkan masukan/catatan dari validator.

Hasil validasi media pada tahap I hanya memperoleh 85%, sedangkan pada tahap II mengalami kenaikan sebesar 12% menjadi 97%. Hal ini karena dilakukan perbaikan sesuai dengan komentar yang ditulis oleh validator media. Tahap pertama, Media video masih terdapat perbaikan seperti ada pengulangan kalimat pembuka, ada bagian soal hasil screenshot sehingga tulisan terlihat agak blur atau goyang. Untuk itu, validator menyarankan untuk dilakukan revisi. Adapun saran validator ahli media adalah : pada tahap I, komentar yang diberikan adalah “Secara umum, media Si Gesit sudah layak untuk digunakan dalam pembelajaran literasi dan numerasi. Penyajian menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih giat. Ada beberapa hal yang harus ditingkatkan. Ada beberapa tampilan yang kurang jelas tulisannya, seperti screenshot soal dan ada bagian kalimat yang diulang, peletakan animasi jangan sampai menutup tulisan. Sehingga kalau tidak diperbaiki eman karena videonya sudah bagus”.

Peneliti melakukan revisi berdasarkan saran yang diberikan tim ahli, setelah direvisi, maka dilakukan validasi kedua dengan skor penilaian 58 dari skor maksimum 60 dengan kategori “ Sangat Layak”, yaitu mengalami peningkatan 12% dibanding validasi tahap I. Untuk itu, media Si Gesit layak digunakan. Selanjutnya dapat diujicobakan pada pembelajaran di kelas besar kelas 5 SDN Kunjang 2 Kediri tanpa revisi lagi. Kemudian, peneliti melakukan uji coba media terhadap kelompok kecil untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video. Jumlah dari siswa dalam uji coba kelompok kecil 6 siswa. Dick dan Carrey dalam bukunya Benny (2010) menyatakan “ evaluasi kelompok kecil dapat dilakukan dengan jumlah siswa 5-10.

Hasil angket kelompok kecil, didapatkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video sangatlah efektif. Tahap selanjutnya adalah uji coba media pembelajaran berbasis video terhadap kelompok besar yaitu seluruh siswa kelas V SDN Kunjang 2 Kec. Kunjang Kab. Kediri. Peneliti membagikan angket kepada siswa, respon seluruh siswa kelas V sangatlah baik. Siswa sangat antusias saat proses belajar, siswa tertarik melihat video pembelajaran.

Saat uji coba, peneliti menampilkan media Si Gesit kepada 6 siswa. Peneliti mensimulasikan penggunaan media Si Gesit. Sebesar 90 % siswa memberikan respon sangat baik terhadap media Si Gesit. Berikutnya dilakukan uji kelompok besar dengan melibatkan 16 siswa dan hasil respon siswa sebesar 95 % media Si Gesit layak digunakan.

Validasi ahli bahasa

Yang bertindak sebagai validator ahli bahasa dalam adalah Bapak AH. Burhanudin. Seorang tutor S1 Universitas Terbuka, seorang penulis buku penelitian, pernah menjadi finalis Inovasi Belajar (Inobel), menjadi dosen PPG, serta kepala sekolah SDN Wonokerto Kec. Plemahan Kab. Kediri. Uji validasi ahli Bahasa dilakukan pada tanggal 07 Juli 2022. Hasil Validasi ahli bahasa bahwa media dapat diujicobakan di kelompok kecil. Validator ahli bahasa menyatakan bahwa Media Si Gesit layak digunakan siswa kelas 5 dalam belajar literasi dan numerasi karena dari segi bahasa yang digunakan mudah dipahami dan komunikatif, tulisan terbaca dengan jelas meski ada beberapa bagian yang perlu diperbesar lagi, namun itu tidaklah fatal karena disertai dengan suara yang memerjelas tulisan. Pilihan kalimatnya pun juga disesuaikan dengan siswa SD. Namun, perlu ditingkatkan dalam penulisan ejaan yang benar pada soal yang ditulis di *google form*. Mungkin dikarenakan keterbatasan aplikasi sehingga paragraf yang ditulis tidak rata. Media Si Gesit layak digunakan bagi siswa kelas 5 SD untuk belajar literasi numerasi.

Hasil validasi tim ahli, setelah dilakukan direvisi mendapatkan skor penilaian 12 dari skor maksimum 15, artinya memperoleh persentase sebesar 80% dengan kategori “ Layak”. Saran perbaikan yang diberikan adalah dalam penulisan ejaan yang benar pada soal *google form*.

Setelah divalidasi oleh para ahli, produk berupa media Si Gesit direvisi sesuai dengan saran serta saran tim ahli hingga dinyatakan media Si Gesit layak diujicobakan di lapangan. Kegiatan uji coba produk dilakukan pada siswa kelas 5 SDN Kunjang 2 Kec. Kunjang sebanyak 6 siswa untuk mengetahui responnya.. Saran dan komentar dari para ahli untuk memperbaiki media yang telah dibuat. Adapun instrumen yang dipakai oleh para ahli untuk memvalidasi berupa angket.

Hasil penilaian media Si Gesit dilakukan oleh Anik Sulistyarini, M.Pd. (Dosen kampus merdeka, Finalis Inobel Kemendikbudristek, sahabat rumah belajar, Co. capten akun belajar.id. fasilitator guru penggerak, kepala sekolah) dengan predikat "layak Digunakan Dengan Revisi Kecil", sedangkan uji materi media Si Gesit dilakukan oleh Bambang Setyawan, M.Pd. (Tutor Universitas Terbuka, Kepala Sekolah) dengan predikat "Layak Digunakan Tanpa Revisi". Dan uji bahasa media Si Gesit dilakukan oleh AH. Burhanudin, M.Pd (Tutor Universitas Terbuka, Dosen PPG, Finalis Inobel, Fasilitator Guru Penggerak) dengan predikat "Layak Digunakan Dengan Revisi Kecil".

KESIMPULAN

Kesimpulan berdasarkan hasil pembahasan sebagai berikut :

1. Implementasi media Si Gesit dapat membantu siswa untuk meningkatkan pembelajaran literasi baca tulis dan numerasi yang valid, praktis dan efektif.
2. Pengembangan media Si Gesit dalam pembelajaran literasi dan numerasi dinyatakan valid oleh tiga ahli. Hasil penilaian ahli materi dengan persentase 92% kategori "Sangat Layak", penilaian ahli media dengan persentase 97% masuk kategori "Sangat Layak", dan penilaian ahli bahasa dengan persentase 80% masuk kategori "Layak".
3. Pembelajaran dengan media Si Gesit siswa dapat belajar materi, telaah soal, bahkan melakukan simulasi mengerjakan soal literasi baca tulis dan numerasi. Proses penggunaan media Si Gesit dimulai dengan masuk ke laman yang dibagikan guru atau cukup *scan barcode* yang sudah disediakan guru.

Berdasarkan pada pembahasan dan kesimpulan yang telah dijelaskan, maka disarankan :

1. Sebagai seorang pendidik harusnya dapat memahami kebutuhan belajar peserta didik. Dengan menyajikan kegiatan belajar yang menarik, menyenangkan dan memotivasi siswa melalui penyajian media yang inovatif seperti Si Gesit.
2. Pendidik hendaknya menggunakan media si Gesit untuk mengatasi permasalahan tentang kemampuan literasi dan numerasi para siswa.
3. Media Si Gesit sebaiknya dijadikan tambahan wawasan, acuan bagi siswa dalam memahami materi literasi dan numerasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Fadhli, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas iv sekolah dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 24-33.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kharisma, L. P. I., & Yana, Y. H. (2021). Media Pembelajaran Matematika dengan Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang Berbasis Web. *JTIM: Jurnal Teknologi Informasi dan Multimedia*, 3(1), 39-45.

- Mardika, T. (2019). Analisis Faktor-Faktor Kesulitan Membaca Menulis Dan Berhitung Siswa Kelas 1 Sd. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1).
- Melanda, D., Surahman, A., & Yulianti, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPA Kelas IV Berbasis Web (Studi Kasus: SDN 02 Sumberejo). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 4(1), 28-33.
- Nana Sudjana. (2017). *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Alagesindo
- Nurlailah, M. (2022). Analisis Literasi Digital dan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa pada Pembelajaran Berbasisi WEB (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Rahayu, S., Iqbal, M., & Budiman, R. D. A. (2021). Efektivitas media pembelajaran matematika berbasis web dan game edukasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, 10(2), 177-184.
- Rahmawati, D., & Hidayati, Y. M. (2022). Pengaruh Multimedia Berbasis Website Pada Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(3), 2367-2375.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 6(4), 6088-6096.
- Sitepu, D. S. B., & Herlinawati, H. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada materi ikatan ion dan kovalen untuk SMA kelas X. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 552-563.
- Sodiq, M., Mahfud, H., & Adi, F. P. (2021). Persepsi guru dan peserta didik terhadap penggunaan aplikasi berbasis web" quizizz" sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(5).
- Sugiyono, S. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada muatan pembelajaran matematika kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040-6048.
- Widiastuti, D., Mulyadiprana, A., & Nugraha, A. (2022). Pembelajaran berbasis literasi dan numerasi di kelas IV sekolah dasar. *Edu Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(02), 248-257.