

No. SKRIPSI:103/S/PGSD-REG/6/AGUSTUS/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA *MULTISENSORY BOARD*
SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:

Egina Mufrikha Ira Hanifah

1906217

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA *MULTISENSORY BOARD*
SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI SEKOLAH DASAR**

Oleh
Egina Mufrikha Ira Hanifah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan

© Egina Mufrikha Ira Hanifah
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang,
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan
dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN
EGINA MUFRIKHA IRA HANIFAH

PENGEMBANGAN MEDIA *MULTISENSORY BOARD*
SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA
PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI SEKOLAH DASAR

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

Pembimbing II



Aprilia Eki Saputri, M.Pd.

NIP. 198904182015042002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan skripsi saya yang berjudul “Pengembangan Media *Multisensory Board* Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,

Egina Mufrikha Ira Hanifah

NIM. 1906217

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim, Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillahirabbil'alamiin. Puji dan Syukur peneliti panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunianya sehingga peneliti dapat menyelesaikan laporan penelitian ini dengan tepat waktu. Shalawat serta salam tak lupa peneliti panjatkan kepada Nabi Muhammad SAW. yang telah membawa kita semua dari masa kegelapan ke masa yang terang benderang masa dimana berkembangnya ilmu pengetahuan.

Laporan penelitian ini berjudul “Pengembangan Media *Multisensory Board* Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar”. Dalam penulisan laporan ini, peneliti melakukan penelitian berdasarkan pemikiran yang menjadi alasan dan melatarbelakangi peneliti untuk melaksanakan penelitian mengenai media sebagai upaya meningkatkan aktifitas belajar siswa yang memiliki modalitas belajar visual, audio, dan kinestetik khususnya di kelas 4 fase b sekolah dasar. Rumusan masalah, tujuan penelitian, dan kajian teoritik menjadi landasan penelitian ini sehingga mendapatkan hasil berupa temuan-temuan dan pembahasan, serta simpulan dan rekomendasi berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti. Peneliti pun tidak lupa untuk melampirkan berbagai macam dokumen pelengkap dan instrument yang digunakan dan dijadikan sebagai alat pengumpulan data dalam melaksanakan penelitian ini.

Peneliti berharap penelitian dapat memberikan manfaat bagi para pembaca dan menjadi rekomendasi untuk penelitian selanjutnya. Dalam penelitian ini, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna, baik ditinjau dari segi isi maupun penulisan. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti sangat terbuka dengan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Peneliti mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan laporan ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca kedepannya dan menjadi amal serta ladang pahala. Wassalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh.

Bandung, Agustus 2023

Peneliti,

Egina Mufrikha Ira Hanifah

NIM. 1906217

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti tidak lepas dari bantuan, dukungan, serta motivasi yang diberikan oleh berbagai pihak. Oleh sebab itu, dalam kesempatan kali ini peneliti hendak menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak yang telah berperan penting, diantaranya:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Riyanto dan Ibu Wida Haprinda yang selalu senantiasa memberikan doa disetiap waktu, kasih sayang, perhatian, pengorbanan, pengertian, dan dukungan berupa dukungan moril serta materil, dukungan semangat, dan banyak hal yang tidak dapat peneliti balas dengan hal apapun atas kebaikan selama ini. Semoga Allah selalu memberikan kesehatan dan kekuatan untuk kedua surgaku.
2. Kakak penulis, Unggul Nugroho Riyanto yang selalu memberikan nasihat yang membangun, selalu bersedia untuk direpotkan, dan memberikan dukungan berupa motivasi dan semangat agar dapat segera menyelesaikan laporan penelitian dengan tepat waktu.
3. Bapak Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia serta dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan serta ilmu yang bermanfaat selama menyelesaikan skripsi ini maupun selama proses perkuliahan.
4. Ibu Aprilia Eki Saputri, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan serta ilmu yang bermanfaat selama menyelesaikan skripsi ini maupun selama proses perkuliahan.
5. Dosen ahli media pembelajaran, Ibu Non Dwishiera Cahya Anasta, M.Pd yang merupakan dosen Seni di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia yang telah berkenan dengan kemurahan hatinya untuk membantu penulis dalam mengevaluasi produk media yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini.
6. Dosen ahli materi, Bapak Drs. Nana Djumhana, M.Pd yang merupakan dosen Ilmu Pengetahuan Alam di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia yang telah berkenan dengan

kemurahan hatinya untuk membantu penulis dalam mengevaluasi produk media yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini.

7. Seluruh jajaran dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar beserta staff Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta motivasi selama peneliti menjalankan perkuliahan.
8. Sepupu penulis, Ema Nadliroh yang selalu memberikan nasihat yang membangun, selalu bersedia untuk direpotkan, dan memberikan dukungan berupa motivasi dan semangat agar dapat segera menyelesaikan laporan penelitian dengan tepat waktu.
9. Kepala Sekolah SD Negeri 071 Sukagalih Kota Bandung yang telah menerima kehadiran peneliti dengan keramahan dan mengizinkan peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Wali Kelas 4 SD Negeri 071 Sukagalih yang telah berkenan menjadi narasumber dalam kegiatan wawancara untuk mengumpulkan data penelitian dalam studi pendahuluan serta membantu penulis dalam mengevaluasi produk media yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini.
11. Asyifa Nurjannah, Aula Nida Rahmi, dan Ava Tiara Cahyaningsih, selaku teman seperjuangan yang telah memberikan motivasi dan menjadi teman diskusi selama peneliti melaksanakan studi serta selalu mewarnai hari-hari peneliti menjadi bahagia.
12. Teman-teman seperbimbingan dalam penyusunan laporan penelitian ini yang sudah membagikan ilmu, mengingatkan, memberikan motivasi, dan bertukar pikiran mendiskusikan untuk penyusunan laporan penelitian yang baik dan sesuai dengan arahan dari dosen pembimbing.
13. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2019 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar khususnya teman-teman kelas C yang telah menjadi teman berjuang peneliti dalam menjalani masa-masa perkuliahan serta berbagi canda tawa.
14. Pihak-pihak terkait yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu. Penulis haturkan terima kasih setulus-tulusnya karena telah memberikan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti dapat dibalas Allah SWT dengan keberkahan yang berlipat-lipat.

Dengan kerendahan hati, peneliti haturkan permohonan maaf karena peneliti hanya manusia yang jauh dari kata sempurna. Mudah-mudahan segala bentuk dukungan dan

partisipasi dari berbagai pihak terkait dapat menjadi berkah dan semua kebbaikannya dapat dibalas oleh Allah SWT. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Bandung, Agustus 2023
Peneliti,

Egina Mufrikha Ira Hanifah
NIM. 1906217

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA *MULTISENSORY BOARD* SEBAGAI UPAYA UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR PADA MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN DI SEKOLAH DASAR

Egina Mufrikha Ira Hanifah

1906217

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya aktivitas belajar siswa. Selain itu, penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran bagian tubuh tumbuhan di sekolah dasar yang dominan pada gaya belajar siswa kelas 4 sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan aktivitas belajar siswa dengan mengembangkan media *multisensory board*. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menerapkan metode penelitian *Design & Development (D&D)* yang mengacu pada model PPE. Model PPE terdiri dari tiga tahap pengembangan, yaitu *Planning, Production, dan Evaluation*. Kualitas produk divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian kualitas media *multisensory board* oleh ahli media adalah 97,5%, penilaian dari ahli materi adalah 94,2%, dan penilaian dari ahli pembelajaran adalah 97,1%. Kemudian hasil peningkatan aktivitas belajar siswa dibuktikan dengan rata-rata nilai hasil *pretest* sebesar 65, *posttest* sebesar 93. Kemudian dari hasil *pretest & posttest* dilakukan uji *n-gain* dengan rata-rata sebesar 0,76. Peneliti juga melakukan uji respon siswa yaitu dengan rata-rata sebesar 96%. Simpulan penilaian produk “Media *Multisensory Board* pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar” secara keseluruhan adalah “sangat layak” sebagai sarana pembelajaran dan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan memfasilitasi keseluruhan modalitas belajar siswa pada mata pelajaran IPAS dalam materi bagian tubuh-tumbuhan.

Kata kunci: media, *multisensory board*, aktivitas belajar

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF MULTISENSORY BOARD MEDIA AS AN EFFORT TO IMPROVE LEARNING ACTIVITIES ON PLANTS BODY PARTS IN ELEMENTARY SCHOOL

Egina Mufrikha Ira Hanifah

1906217

This research is motivated by the lack of student learning activity. In addition, the use of instructional media in the learning process of plant body parts in primary schools is dominant in the learning styles of grade 4 elementary school students. This study aims to solve the problem of student learning activities by developing a multisensory board media. This research is a development research by applying the Design & Development (D&D) research method which refers to the PPE model. The PPE model consists of three stages of development, namely Planning, Production, and Evaluation. Product quality is validated by media experts, material experts, and learning experts. The results showed that the assessment of the quality of the multisensory board media by media experts was 97.5%, the assessment by material experts was 94.2%, and the assessment by learning experts was 97.1%. Then the results of increased student learning activity are evidenced by the average pretest result of 65, posttest of 93. Then from the pretest & posttest results, the n-gain test is carried out with an average of 0.76. Researchers also conducted student response tests with an average of 96%. The overall conclusion of the product assessment "Media Multisensory Board on Plant Body Parts Material in Elementary Schools" is "very feasible" as a learning tool and is able to increase student learning activities by facilitating all modalities of student learning in the Natural Science subject in plant body material.

Keywords: *media, multisensory board, learning activities*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vii
ABSTRAK.....	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Rumusan Masalah Penelitian	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
A. Kajian Teori	6
1. Media Pembelajaran	6
2. Multisensory Board	11
3. Aktivitas Belajar Siswa	13
4. Materi Pengembangan Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar.....	16
B. Penelitian yang Relevan	24
C. Kerangka Berpikir	25
D. Definisi Oprasional	26
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Desain Penelitian.....	29
B. Prosedur Penelitian.....	29
C. Waktu dan Tempat Penelitian	30
D. Partisipan.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data	30

F. Kisi-Kisi Instrumen Pengumpulan Data	34
G. Teknik Analisis Data	48
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Desain Awal Media <i>Multisensory Board</i> pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar	52
1. Analisis Kebutuhan	52
2. Analisis Materi	53
3. Pembuatan Garis Besar Isi Media (GBIM)	55
4. Desain Ilustrasi Menggunakan Aplikasi <i>Procreate Pocket</i>	56
5. Desain Video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva, Capcut, Google Drive,</i> <i>dan Me QR</i>	65
6. Desain Media Menggunakan Aplikasi <i>Canva</i>	92
B. Hasil Validasi Media <i>Multisensory Board</i> pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar	117
1. Penilaian Ahli Media	117
2. Penilaian Ahli Materi	127
3. Penilaian Praktisi Pembelajaran	131
C. Hasil Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa	134
D. Keterbatasan Penelitian	138
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	139
A. Simpulan	139
B. Rekomendasi	140
DAFTAR PUSTAKA	142
LAMPIRAN	147

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Komponen dalam Media <i>Multisensory Board</i>	27
Tabel 3. 1 Prosedur Penelitian.....	29
Tabel 3. 2 Teknik pengumpulan data	30
Tabel 3. 3 Worklogs pengembangan produk berdasarkan prosedur <i>PPE</i>	33
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Observasi	34
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen Wawancara	34
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Penilaian Ahli Materi.....	35
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Penilaian Ahli Media	37
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Penilaian Praktisi Pembelajaran.....	38
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Respon Siswa.....	39
Tabel 3. 10 Kisi-kisi Soal Pretest	40
Tabel 3. 11 Kisi-Kisi Soal Posttest.....	45
Tabel 3. 12 Skala <i>Likert</i>	50
Tabel 3. 13 Kategori Efektivitas <i>N-gain</i>	51
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Capaian Pembelajaran.....	54
Tabel 4. 2 Tujuan Pembelajaran	54
Tabel 4. 3 Alur Tujuan Pembelajaran.....	54
Tabel 4. 4 Langkah Pembuatan Desain Ilustrasi Menggunakan Aplikasi <i>Procreate Pocket</i>	56
Tabel 4. 5 Hasil Desain Ilustrasi.....	62
Tabel 4. 6 Langkah Pembuatan Desain Video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capucut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i>	66
Tabel 4. 7 Hasil Awal Desain Video Pembelajaran.....	81
Tabel 4. 8 Langkah Pembuatan Layout Papan Permainan.....	92
Tabel 4. 9 Langkah Pembuatan Komponen Pendukung Media.....	100
Tabel 4. 10 Hasil Awal Desain Media.....	110
Tabel 4. 11 Hasil Penilaian Ahli Media.....	117
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Penilaian Produk Media <i>Multisensory Board</i> oleh Ahli Media berdasarkan Aspek.	118
Tabel 4. 13 Hasil Penilaian Ahli Materi	128
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Penilaian Produk Media <i>Multisensory Board</i> oleh Ahli Materi berdasarkan Aspek.	128

Tabel 4. 15 Hasil Penilaian Ahli Pembelajaran	131
Tabel 4. 16 Rekapitulasi Penilaian Produk Media <i>Multisensory Board</i> oleh Ahli Materi berdasarkan Aspek.	131
Tabel 4. 17 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	134
Tabel 4. 18 Rekapitulasi Hasil Uji Respon Siswa	135

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Bagian Tubuh Tumbuhan	16
Gambar 2. 2 Struktur Akar	17
Gambar 2. 3 Struktur Batang	18
Gambar 2. 4 Struktur Daun	20
Gambar 2. 5 Struktur Bunga	21
Gambar 2. 6 Struktur Buah	22
Gambar 2. 7 Struktur Biji	24
Gambar 2. 8 Kerangka Berpikir.....	26
Gambar 3. 1 Tahapan Model <i>PPE</i>	29
Gambar 4. 1 Langkah Pembuatan Desain Ilustrasi Menggunakan Aplikasi <i>Procreate</i> <i>Pocket 1</i>	56
Gambar 4. 2 Langkah 2 Pembuatan Desain Ilustrasi Menggunakan Aplikasi <i>Procreate</i> <i>Pocket 2</i>	57
Gambar 4. 3 Langkah 3 Pembuatan Desain Ilustrasi Menggunakan Aplikasi <i>Procreate</i> <i>Pocket 3</i>	57
Gambar 4. 4 Langkah 4 Pembuatan Desain Ilustrasi Menggunakan Aplikasi <i>Procreate</i> <i>Pocket 4</i>	58
Gambar 4. 5 Langkah 5 Pembuatan Desain Ilustrasi Menggunakan Aplikasi <i>Procreate</i> <i>Pocket 5</i>	58
Gambar 4. 6 Langkah 6 Pembuatan Desain Ilustrasi Menggunakan Aplikasi <i>Procreate</i> <i>Pocket 6</i>	59
Gambar 4. 7 Langkah 7 Pembuatan Desain Ilustrasi Menggunakan Aplikasi <i>Procreate</i> <i>Pocket 7</i>	59
Gambar 4. 8 Langkah 8 Pembuatan Desain Ilustrasi Menggunakan Aplikasi <i>Procreate</i> <i>Pocket 8</i>	60
Gambar 4. 9 Langkah 9 Pembuatan Desain Ilustrasi Menggunakan Aplikasi <i>Procreate</i> <i>Pocket 9</i>	60
Gambar 4. 10 Langkah 10 Pembuatan Desain Ilustrasi Menggunakan Aplikasi <i>Procreate</i> <i>Pocket 10</i>	61
Gambar 4. 11 Langkah 11 Pembuatan Desain Ilustrasi Menggunakan Aplikasi <i>Procreate</i> <i>Pocket 11</i>	61
Gambar 4. 12 Langkah 12 Pembuatan Desain Ilustrasi Menggunakan Aplikasi <i>Procreate</i> <i>Pocket 12</i>	62
Gambar 4. 13 Hasil Desain Ilustrasi 1.....	63

Gambar 4. 14 Hasil Desain Ilustrasi 2.....	63
Gambar 4. 15 Hasil Desain Ilustrasi 3.....	64
Gambar 4. 16 Hasil Desain Ilustrasi 4.....	64
Gambar 4. 17 Hasil Desain Ilustrasi 5.....	65
Gambar 4. 18 Langkah 1 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 1.....	66
Gambar 4. 19 Langkah 2 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 2.....	66
Gambar 4. 20 Langkah 3 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 3.....	67
Gambar 4. 21 Langkah 4 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> dan <i>Me QR</i> 4.....	67
Gambar 4. 22 Langkah 5 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 5.	68
Gambar 4. 23 Langkah 6 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 6.	68
Gambar 4. 24 Langkah 7 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 7.....	69
Gambar 4. 25 Langkah 8 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 8.....	69
Gambar 4. 26 Langkah 9 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 9.....	69
Gambar 4. 27 Langkah 10 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 10.....	70
Gambar 4. 28 Langkah 11 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 11.....	70
Gambar 4. 29 Langkah 12 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 12.....	71
Gambar 4. 30 Langkah 13 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 13.....	71
Gambar 4. 31 Langkah 14 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 14.	72
Gambar 4. 32 Langkah 15 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 15.....	72

Gambar 4. 33 Langkah 16 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 16.....	73
Gambar 4. 34 Langkah 17 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 17.....	73
Gambar 4. 35 Langkah 18 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 18.....	74
Gambar 4. 36 Langkah 19 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 19.....	74
Gambar 4. 37 Langkah 20 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 20.....	75
Gambar 4. 38 Langkah 21 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 21.....	75
Gambar 4. 39 Langkah 22 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 22.....	76
Gambar 4. 40 Langkah 23 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> dan <i>Me QR</i> 23.....	76
Gambar 4. 41 Langkah 24 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 24.....	77
Gambar 4. 42 Langkah 25 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 25.....	77
Gambar 4. 43 Langkah 26 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 26.....	78
Gambar 4. 44 Langkah 27 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 27.....	78
Gambar 4. 45 Langkah 28 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 28.....	79
Gambar 4. 46 Langkah 29 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 29.....	79
Gambar 4. 47 Langkah 30 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> dan <i>Me QR</i> 30.	80
Gambar 4. 48 Langkah 31 Pembuatan Desain video Pembelajaran Menggunakan <i>Canva</i> , <i>Capcut</i> , <i>Google Drive</i> , dan <i>Me QR</i> 31.....	80
Gambar 4. 49 Hasil Desain Video Pembelajaran 1.	81
Gambar 4. 50 Hasil Desain Video Pembelajaran 2.	81
Gambar 4. 51 Hasil Desain Video Pembelajaran 3.	82

Gambar 4. 52 Hasil Desain Video Pembelajaran 4.	82
Gambar 4. 53 Hasil Desain Video Pembelajaran 5.	82
Gambar 4. 54 Hasil Desain Video Pembelajaran 6.	82
Gambar 4. 55 Hasil Desain Video Pembelajaran 7.	83
Gambar 4. 56 Hasil Desain Video Pembelajaran 8.	83
Gambar 4. 57 Hasil Desain Video Pembelajaran 9.	83
Gambar 4. 58 Hasil Desain Video Pembelajaran 10.	83
Gambar 4. 59 Hasil Desain Video Pembelajaran 11.	84
Gambar 4. 60 Hasil Desain Video Pembelajaran 12.	84
Gambar 4. 61 Hasil Desain Video Pembelajaran 13.	84
Gambar 4. 62 Hasil Desain Video Pembelajaran 14.	84
Gambar 4. 63 Hasil Desain Video Pembelajaran 15.	85
Gambar 4. 64 Hasil Desain Video Pembelajaran 16.	85
Gambar 4. 65 Hasil Desain Video Pembelajaran 17.	85
Gambar 4. 66 Hasil Desain Video Pembelajaran 18.	85
Gambar 4. 67 Hasil Desain Video Pembelajaran 19.	86
Gambar 4. 68 Hasil Desain Video Pembelajaran 20.	86
Gambar 4. 69 Hasil Desain Video Pembelajaran 21.	86
Gambar 4. 70 Hasil Desain Video Pembelajaran 22.	86
Gambar 4. 71 Hasil Desain Video Pembelajaran 23.	87
Gambar 4. 72 Hasil Desain Video Pembelajaran 24.	87
Gambar 4. 73 Hasil Desain Video Pembelajaran 25.	87
Gambar 4. 74 Hasil Desain Video Pembelajaran 26.	87
Gambar 4. 75 Hasil Desain Video Pembelajaran 27.	88
Gambar 4. 76 Hasil Desain Video Pembelajaran 28.	88
Gambar 4. 77 Hasil Desain Video Pembelajaran 29.	88
Gambar 4. 78 Hasil Desain Video Pembelajaran 30.	88
Gambar 4. 79 Hasil Desain Video Pembelajaran 31.	89
Gambar 4. 80 Hasil Desain Video Pembelajaran 32.	89
Gambar 4. 81 Hasil Desain Video Pembelajaran 33.	89
Gambar 4. 82 Hasil Desain Video Pembelajaran 34.	89
Gambar 4. 83 Hasil Desain Video Pembelajaran 35.	90
Gambar 4. 84 Hasil Desain Video Pembelajaran 36.	90
Gambar 4. 85 Hasil Desain Video Pembelajaran 37.	90
Gambar 4. 86 Hasil Desain Video Pembelajaran 38.	90

Gambar 4. 87 Hasil Desain Video Pembelajaran 39.	91
Gambar 4. 88 Hasil Desain Video Pembelajaran 40.	91
Gambar 4. 89 Hasil Desain Video Pembelajaran 41.	91
Gambar 4. 90 Hasil Desain Video Pembelajaran 42.	91
Gambar 4. 91 Hasil Desain Video Pembelajaran 43.	92
Gambar 4. 92 Langkah 1 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 1. 93	
Gambar 4. 93 Langkah 2 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 2. 93	
Gambar 4. 94 Langkah 3 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 3. 93	
Gambar 4. 95 Langkah 4 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 4. 94	
Gambar 4. 96 Langkah 5 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 5. 94	
Gambar 4. 97 Langkah 6 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 6. 95	
Gambar 4. 98 Langkah 7 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 7. 95	
Gambar 4. 99 Langkah 8 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 8. 95	
Gambar 4. 100 Langkah 9 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 9	96
Gambar 4. 101 Langkah 10 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 10.	96
Gambar 4. 102 Langkah 11 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 11.	97
Gambar 4. 103 Langkah 12 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 12.	97
Gambar 4. 104 Langkah 13 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 13.	97
Gambar 4. 105 Langkah 14 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 14.	98
Gambar 4. 106 Langkah 15 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 15.	98
Gambar 4. 107 Langkah 16 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 16.	99
Gambar 4. 108 Langkah 17 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 17.	99
Gambar 4. 109 Langkah 18 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 18.	99
Gambar 4. 110 Langkah 19 Pembuatan <i>Layout</i> Papan Permainan Menggunakan <i>Canva</i> 19.	100

Gambar 4. 111 Langkah 1 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 1.	100
Gambar 4. 112 Langkah 2 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 2.	101
Gambar 4. 113 Langkah 3 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 3.	101
Gambar 4. 114 Langkah 3 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 4.	102
Gambar 4. 115 Langkah 3 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 5.	102
Gambar 4. 116 Langkah 4 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 6.	102
Gambar 4. 117 Langkah 5 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 7.	103
Gambar 4. 118 Langkah 5 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 8.	103
Gambar 4. 119 Langkah 5 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 9.	104
Gambar 4. 120 Langkah 6 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 10.	104
Gambar 4. 121 Langkah 6 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 11.	104
Gambar 4. 122 Langkah 7 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 12.	105
Gambar 4. 123 Langkah 8 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 13.	105
Gambar 4. 124 Langkah 8 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 14.	106
Gambar 4. 125 Langkah 9 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 15.	106
Gambar 4. 126 Langkah 9 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 16.	106
Gambar 4. 127 Langkah 10 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 17.	107

Gambar 4. 128 Langkah 10 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 18.....	107
Gambar 4. 129 Langkah 11 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 19.....	107
Gambar 4. 130 Langkah 11 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 20.....	108
Gambar 4. 131 Langkah 12 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 21.....	108
Gambar 4. 132 Langkah 12 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 22.....	108
Gambar 4. 133 Langkah 12 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 23.....	109
Gambar 4. 134 Langkah 13 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 24.....	109
Gambar 4. 135 Langkah 13 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 25.....	109
Gambar 4. 136 Langkah 13 Pembuatan Komponen Pendukung Media Menggunakan <i>Canva</i> 26.....	110
Gambar 4. 137 Hasil Desain Komponen Media 1.....	111
Gambar 4. 138 Hasil Desain Komponen Media 2.....	111
Gambar 4. 139 Hasil Desain Komponen Media 3.....	112
Gambar 4. 140 Hasil Desain Komponen Media 4.....	112
Gambar 4. 141 Hasil Desain Komponen Media 5.....	112
Gambar 4. 142 Hasil Desain Komponen Media 6.....	113
Gambar 4. 143 Hasil Desain Komponen Media 7.....	113
Gambar 4. 144 Hasil Desain Komponen Media 8.....	113
Gambar 4. 145 Hasil Desain Komponen Media 9.....	114
Gambar 4. 146 Hasil Desain Komponen Media 10.....	114
Gambar 4. 147 Hasil Desain Komponen Media 11.....	114
Gambar 4. 148 Hasil Desain Komponen Media 12.....	115
Gambar 4. 149 Hasil Desain Komponen Media 13.....	115
Gambar 4. 150 Hasil Desain Komponen Media 14.....	115
Gambar 4. 151 Hasil Desain Komponen Media 15.....	116
Gambar 4. 152 Hasil Desain Komponen Media 16.....	116
Gambar 4. 153 Hasil Desain Komponen Media 17.....	116

Gambar 4. 154 Hasil Desain Komponen Media 18.....	117
Gambar 4. 155 Kartu Kerja Sebelum Revisi.	119
Gambar 4. 156 Kartu Kerja Setelah Revisi	120
Gambar 4. 157 Kartu Pertanyaan Sebelum Revisi 1.	120
Gambar 4. 158 Kartu Pertanyaan Sesudah Revisi 2.....	120
Gambar 4. 159 Kartu Pertanyaan Sebelum Revisi 1.	121
Gambar 4. 160 Kartu Pertanyaan Sesudah Revisi 2.....	121
Gambar 4. 161 Kartu Pertanyaan Sebelum Revisi 3.	121
Gambar 4. 162 Kartu Pertanyaan Sesudah Revisi 4	121
Gambar 4. 163 Kartu Pertanyaan Sebelum Revisi 5.	122
Gambar 4. 164 Kartu Pertanyaan Sesudah Revisi 6	122
Gambar 4. 165 Kartu Pertanyaan Sebelum Revisi 7.	122
Gambar 4. 166 Kartu Pertanyaan Sesudah Revisi 8.....	122
Gambar 4. 167 Kartu Pertanyaan Sebelum Revisi 11.	123
Gambar 4. 168 Kartu Pertanyaan Sesudah Revisi 12.....	123
Gambar 4. 169 Pion Sebelum Revisi 1	123
Gambar 4. 170 Pion Sesudah Revisi 2.....	123
Gambar 4. 171 Pion Sebelum Revisi 3.....	124
Gambar 4. 172 Pion Sesudah Revisi 4.....	124
Gambar 4. 173 Video Pembelajaran Sebelum Revisi.....	125
Gambar 4. 174 Video Pembelajaran Setelah Revisi.....	125
Gambar 4. 175 Brosur Panduan Sebelum Revisi.....	126
Gambar 4. 176 Brosur Panduan Sesudah Revisi.	126
Gambar 4. 177 Penambahan Media Visual Kinestetik	127
Gambar 4. 178 Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi	130
Gambar 4. 179 Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi.	130
Gambar 4. 180 Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi	133
Gambar 4. 181 Petunjuk Penggunaan Sebelum Revisi.	133

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Administrasi Penelitian.....	148
Lampiran B Instrumen Penelitian	153
Lampiran C Hasil Analisis	184
Lampiran D Desain Akhir Media <i>Multisensory Board</i>	187
Lampiran E Dokumentasi	196
Lampiran F Riwayat Hidup.....	197

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R, I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, 16(1), 98-107.
- Agustina, R., & Sitompul, H. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Gaya Belajar terhadap Hasil Belajar Biologi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(1), 1-14.
- Apriyanti, H. (2023). Penyusunan Perencanaan Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *Education Journal: Journal education Research and Development*, 7(1), 15-20.
- Aslah, T. Y., Wowor, H. F., & Tulenan, V. (2017). Perancangan Animasi 3D Objek Wisata Museum Budaya Watu Pinawetengan. *E-Journal Teknik Informatika*, 11(7), 1-6.
- Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 586-595.
- Dewi, R. K. (2021). Analisis Karakteristik Siswa Untuk Mencapai Pembelajaran Yang Bermakna. *Education Journal: Journal education Research and Development*, 5(1), 255-262.
- Ekasari, N., Rintayati, P., & Sriyanto, M. I. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Visualitazion Auditory Kinesthetic (VAK) Berbasis Eksperimen untuk Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Gerak Benda pada Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 5(6), 1-6
- Fath, A. M. A., & Sugito. (2021). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV melalui Media Video. *Elementary School: Jurnal pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an*, 8(2), 219-227.
- Fitri, B. D. (2021). *Pengembangan Buku Aktivitas Siswa dengan Menggunakan Media Number Block dalam Pembelajaran Matematika Kelas I Sekolah Dasar*. Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hakim, S. A., & Syofyan, H. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Times Games Tounament (TGT) terhadap Motivasi belajar IPA di Kelas IV SDN

Egina Mufrikha Ira Hanifah, 2023

Pengembangan Media Multisensory Board Sebagai Upaya untk Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Materi Bagian Tubuh Tumbuhan di Sekolah Dasar

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249-263.
- Halimah, I. S. (2020). *Pengembangan Buku Harian Interaktif Bumiku sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Lingkungan Hidup pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V*. Skripsi. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *Manazam: Jurnal Manajemen dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 105-117.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Hasmiati, H., Jamilah, J., & Mustami, M. K. (2017). Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pertumbuhan dan Perkembangan dengan Metode Praktikum. *Jurnal Biotek*, 5(1), 21-35.
- Hulkairiyah, I. (2020). *Pengembangan Media Big Book untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis pada Anak Usia 4-5 Tahun di TK Ar-Rahma Desa Rigangan 3 Kabupaten Kaur*. Skripsi: IAIN Bengkulu.
- Hutagalung, R., & Halimatussakdiah. (2013). Meningkatkan Kemampuan Bercerita melalui Media Gambar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD. *Elementary School Journal*, 1(1), 20-26.
- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Karo-karo, I. R., Rohani. (2018). Manfaat Media dalam Pembelajaran. *Axiom: Jurnal Pendidikan & Matematika*, 7(1), 91-96.
- Kurniawan, A., Sumijan., & Na'am, J. (2019). Sistem Pakar Identifikasi Modalitas Belajar Siswa Menggunakan Forward Chaining. *Jurnal Rekayasa Sistem dan teknologi Informasi*, 3(3), 518-523.
- Mahadi, U. (2021). Komunikasi Pendidikan (urgensi Komunikasi Efektif dalam Proses Pembelajaran). *JOPPAS: journal of Public Policy and Administration Silampari*, 2(2), 80-90.

- Marwantari, E. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif berbantuan Aplikasi Inspiring terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative Data Analysis*. California: Sage Publication.
- Muthmainah, M., & Rudhan, A. (2021). Gaya Belajar dengan Pendekatan Preferensi Sensori sebagai Pengembangan Kapasitas Guru dalam Mengajar. *Education Journal: INTELEKTUUM*, 2(1), 61-66.
- Ningtyas, E. S. (2017). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Tipe Make a Match Berbantuan Media Komik Interaktif untuk Meningkatkan KAtivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri 01 Tuntang*. Skripsi: Universitas Kristen Satya Wacana.
- Nurhavita, M. (2021). *Pengembangan Media "KIPAS" (Kincir Angin Panel Surya) untk Meningkatkan Aktivitas Pembelajaran IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nuryani, P., Riyadi, A. R., & Junilasari, R. (2017). Penerapan Model pembelajaran Multisensori untuk Meningkatkan Kecerdasan Naturalis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan guru Sekolah Dasar*, 2(1), 26-37.
- Parwati, I. A., Japa, I. G. N., & Mahadewi, L. P. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran VAK (visual, Auditorial, Kinestetik) Bermediakan Lingkungan Sekolah terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 1(3), 145-153.
- Patricia, N. (2019). Optimalisasi Penggunaan Sensor Visual, Auditory, Kinestetik, Olfaktoy, dan Gustatori dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Fisika Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 32(18), 85-100.
- Peter dan Linda. (2002). *Neuro-linguistic Programming, the key to accelerated learning*. [Online]. Tersedia di: <https://www.turtletrader.com/nlp-introduction.pdf>
- Pikadila, A. (2022). *Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Keragaman di Indonesia untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia.

- Prasetyo, E. B. (2006). Peran Ilustrasi Visual dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 2(2), 167-174.
- Ramadhani, N., & Wahyuni, S. (2016). Pengembangan Media Educational Game “Monopoli Fisika Asik (MOSIK)” pada Mata Pelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(3), 235-245.
- Ramdhini, R. N., dkk. (2021). *Anatomi Tumbuhan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Rohani. (2020). *Media Pembelajaran*. Diklat: Universita Islam Negeri Sumatera Utara.
- Sardinah, S., Tursinawati, T., & Noviyanti, A. (2012). Relevansi Sikap Ilmiah Siswa dengan Konsep Hakikat Sains dalam Pelaksanaan Percobaan pada Pembelajaran IPA di SDN Kota Banda Aceh. *Jurnal Serambi Ilmu*, 13(2), 70-80.
- Sayekti, I. C., Rini, I. F., & Hardiansyah, F. (2019). Analisis hakikat IPA pada Buku Siswa Kelas IV Sub Tema 1 Tema 3 Kurikulum 2013. *Profesi Pendidikan Dasar*, 6(2), 129-144.
- Sayekti, I. C., & Kinasih, A. M. (2016). Profesionalisme Guru dalam Menanamkan Keterampilan Proses Sains pada Siswa Kelas IV A di SDN 14 Surakarta. *Seminar Nasional Pendidikan Sains*, 3(1), 63-70.
- Shanda, A. (2018). *Pembuatan Media Tangram untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 103 Pekanbaru*. Skripsi: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Siregar, P. S., Wardani, L., & Hatika, R. G. (2017). Penerapan pendekatan pembelajaran Aktif inovatif Kreatif efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) pada Pembelajaran Matematika kelas IV SD Negeri 010 Rambah. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5(2), 743-749.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 1*. Sukabumi: CV. Jejak.
- Suryadi, D. (2020). Menciptakan Proses Belajar Aktif: Kajian dari Sudut Pandang Teori Belajar dan Teori Didaktik. *Makalah Seminar Nasional Pendidikan Matematika Universitas Negeri Padang*, hlm 1-16).

- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-113.
- Tarigan, M. B. (2020). *Hubungan Modalitas Belajar terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 040495 Jandi Meriah Tahun Ajaran 2019/2020*. Skirpsi: Universitas Quality.
- Tirtoni, F. (2018). *Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Sidoarjo: Umsida Press
- Titin, E. N. D. (2016). Penyusunan Perangkat Pembelajarann pada Materi Ruang Lingkup Biologi kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 7(1), 45-56.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Yaumi, M. (2017). Ragam Media Pembelajaran. *In Seminar Nasional dan Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences*, 21-44.