



## Pengaruh Penggunaan Media Papan Mari Mengenal Huruf Kapital terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Materi Huruf Kapital di Minu Waru I

Rekha Widiawati<sup>1\*</sup>, Citra Oktavina Eka Lidyawati<sup>2</sup>, She Fira Azka Arifin<sup>3</sup>

<sup>1-3</sup> Universitas Sunan Giri Surabaya, Indonesia

Email : [rekhawidia920@gmail.com](mailto:rekhawidia920@gmail.com)<sup>1\*</sup>, [citravinnaa@gmail.com](mailto:citravinnaa@gmail.com)<sup>2</sup>, [shefira@unsuri.ac.id](mailto:shefira@unsuri.ac.id)<sup>3</sup>

**Abstract,** This study aims to determine the effect of using the "Let's Get to Know Capital Letters" Board media on the learning outcomes of grade V MINU Waru I students in the Indonesian Language subject. This study uses a quantitative approach with a one-group pretest-posttest design on 28 students. The instrument used was a written test given before and after the treatment. The pretest results showed an average value of 64.5, while the posttest increased to 83.2. Statistical tests showed significant results with a  $p$  value = 0.000 ( $<0.05$ ), which indicates that there is a meaningful difference between before and after using the media. This board media is designed to facilitate students' visual and interactive understanding of capital letter material. The results of the study indicate that this media is effective in improving student learning outcomes. The use of concrete and fun media has been proven to increase student involvement and motivation in the Indonesian Language learning process. Thus, the application of innovative media like this can be an effective strategy to improve the quality of education in elementary schools.

**Keywords:** innovative media, Let's Get to Know Capital Letters, significant results

**Abstrak,** Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Papan "Mari Mengenal Huruf Kapital" terhadap hasil belajar peserta didik kelas V MINU Waru I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest terhadap 28 siswa. Instrumen yang digunakan berupa tes tulis yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 64,5, sementara posttest meningkat menjadi 83,2. Uji statistik menunjukkan hasil signifikan dengan nilai  $p = 0,000$  ( $< 0,05$ ), yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang bermakna antara sebelum dan sesudah penggunaan media. Media papan ini dirancang untuk memfasilitasi pemahaman siswa secara visual dan interaktif terhadap materi huruf kapital. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media konkret dan menyenangkan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan demikian, penerapan media inovatif seperti ini dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah dasar.

**Kata kunci :** hasil signifikan, Mari Mengenal Huruf Kapital, media inovatif

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar untuk membentuk kepribadian manusia agar menjadi beradab dan berpengetahuan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia termasuk dalam bidang pendidikan. Menurut Jamun, (2018) kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah memberikan dampak yang besar terhadap berbagai segi kehidupan manusia, termasuk dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, dan pendidikan. Supaya dunia pendidikan tetap selaras dengan perkembangan zaman dan tidak ketinggalan zaman, maka dibutuhkan penyesuaian yang menyentuh inti proses belajar-mengajar terutama dilingkungan sekolah. Salah satu hal penting adalah bagaimana guru menguasai dan memanfaatkan media

pembelajaran. Dengan pemahaman yang baik, guru dapat menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga peserta didik merasa lebih terbantu dan terlibat dalam proses belajar salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan adalah melalui pelaksanaan proses pembelajaran, termasuk di antaranya pembelajaran Bahasa Indonesia (Wahid, 2018).

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang tidak hanya diajarkan di tingkat sekolah dasar, tetapi juga terus diberikan di setiap jenjang pendidikan. Pembelajaran Bahasa Indonesia sendiri merupakan proses yang dilakukan guru untuk membimbing siswa agar mampu menggunakan bahasa secara baik dan benar. Kemampuan berbahasa ini meliputi empat keterampilan utama, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Di antara keempat keterampilan tersebut, menulis menjadi salah satu aspek penting karena memungkinkan seseorang untuk menuangkan gagasan, pikiran, atau pesan dalam bentuk tulisan. Untuk itu, dalam proses mengajarkan keterampilan menulis, seorang guru perlu memahami dengan baik seperti apa pembelajaran menulis itu berlangsung. Pemahaman ini dikenal sebagai profil pembelajaran menulis, yang mencakup berbagai aspek penting seperti konsep dasar, arah atau orientasi pembelajaran, prinsip yang digunakan, serta tahapan-tahapan yang harus dilalui dalam mengembangkan keterampilan menulis siswa secara efektif (Lestari & Indihadi, 2019).

Berdasarkan pengamatan awal di MINU WARU I, terlihat bahwa meskipun kegiatan belajar mengajar berlangsung seperti biasa, masih ada sebagian peserta didik yang tampak tidak antusias dan enggan terlibat dalam proses belajar. Suasana kelas yang kurang menggugah semangat sering kali membuat mereka merasa bosan dan kehilangan motivasi. Hal ini bisa jadi karena cara mengajar yang belum cukup menarik, interaksi yang masih terbatas antar guru dan peserta didik, serta kurangnya variasi dalam kegiatan pembelajaran. Akibatnya peserta didik yang cenderung pasif mengalami kesulitan memahami pelajaran dan merasa terbebani dengan tugas-tugas yang diberikan. Guru memiliki peran penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan menyenangkan. Salah satunya bisa melalui pendekatan yang interaktif seperti penggunaan teknologi pendidikan, permainan edukatif, atau kegiatan diskusi kelompok yang melibatkan semua peserta didik. Dengan begitu, diharapkan peserta didik merasa lebih terlibat, termotivasi, dan pada akhirnya bisa menunjukkan peningkatan dalam prestasi akademiknya.

Selain itu penyampaian materi yang terlalu monoton serta terbatasnya pengalaman guru dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran juga menjadi tantangan tersendiri. Banyak guru masih mengandalkan buku teks dan LKS sebagai sumber utama. Padahal tidak semua peserta didik bisa menyerap materi dengan cara itu. Meskipun ada beberapa peserta didik yang aktif

bertanya dan menjawab saat pelajaran berlangsung, masih banyak yang kesulitan mengikuti karena tidak adanya media bantu yang mendukung pemahaman mereka. Hal ini menjadi refleksi penting bahwa suasana belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan penuh variasi sangat dibutuhkan demi tumbuhnya semangat belajar di setiap diri peserta didik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu langkah yang bisa diambil adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang membantu siswa lebih mudah memahami materi. Dalam pembelajaran anak usia dini, media memiliki peran yang sangat penting. Media yang menarik tak hanya membuat anak lebih semangat belajar, tetapi juga turut mendukung keberhasilan mereka dalam memahami pelajaran dengan lebih baik (Hardiyanti et al., 2018). Media pembelajaran adalah alat bantu yang bisa digunakan guru untuk mendukung proses mengajar di kelas. Selain mempermudah guru dalam menyampaikan materi, media yang tepat juga dapat membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih cepat (Qumillaila et al., 2017). Karena itu, penting bagi guru untuk memilih media yang menarik dan memiliki daya tarik tersendiri agar bisa membangkitkan minat belajar siswa. Terlebih lagi bagi anak usia dini, yang pada dasarnya lebih suka belajar sambil bermain (Putri et al., 2020). Dalam hal ini, media papan materi untuk mengenal huruf kapital bisa menjadi salah satu pilihan yang efektif. Media ini tak hanya menyajikan materi secara visual dan konkret, tetapi juga memungkinkan anak-anak belajar sambil bermain dengan cara yang menyenangkan (Zeptyani & Wiarta, 2020). Dengan pendekatan yang interaktif, papan materi ini diyakini mampu meningkatkan semangat anak dalam belajar serta membantu mereka lebih mudah memahami dan menggunakan huruf kapital dengan benar.

Beberapa penelitian sebelumnya yang relevan juga mendukung hal ini (Zaenal Fais et al., 2019) menyatakan bahwa media papan pintar (Papin) dan kotak ajaib layak digunakan sebagai media pembelajaran Matematika. Selanjutnya, Maghfi & Suyadi (2020), menyatakan bahwa penerapan media Smart Board mampu meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa pada anak usia dini. Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini lebih difokuskan pada penggunaan media papan pintar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I Sekolah Dasar. Zairida et al. (2019), juga menyatakan bahwa media Pakapindo merupakan media pembelajaran yang dirancang untuk mengukur tingkat motivasi serta melatih keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media papan pintar merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat dikembangkan secara kreatif oleh pendidik untuk menyampaikan pesan pembelajaran secara efektif kepada peserta didik.

Hingga saat ini, belum banyak ditemukan penelitian yang secara khusus membahas penggunaan media *Papan Mari Mengenal Huruf Kapital* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada materi huruf kapital di kelas V. Keunikan dari penelitian ini terletak pada inovasi pengembangan media yang ditujukan untuk mempermudah siswa dalam memahami dan menerapkan huruf kapital secara tepat. Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran yang tidak hanya menarik dan interaktif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Dengan diterapkannya media *Papan Mari Mengenal Huruf Kapital*, diharapkan siswa menjadi lebih antusias dalam belajar dan mampu menunjukkan peningkatan pemahaman serta penggunaan huruf kapital secara tepat dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

## 2. METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan desain Pre-Eksperimen tipe One-Group Pretest-Posttest. Desain penelitian yang dipilih adalah Pre-Experimental Design dengan pendekatan One-Group Pretest-Posttest, yang dapat digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 3.1**

**One grup pre-test post-test design** (Sugiyono, 2010)

$O_1$  = Nilai pretest, yaitu nilai yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan atau treatment.

$X$  = Perlakuan berupa penggunaan media Kartu Huruf.

$O_2$  = nilai posttest, yaitu nilai yang diperoleh setelah perlakuan atau treatment diberikan

Desain ini memungkinkan peneliti untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media tersebut, sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh media yang digunakan (Sugiyono, 2010). Populasi dalam penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas V A MINU WARU I tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 28 siswa. Karena populasi yang digunakan relatif kecil, maka seluruh populasi dijadikan subjek penelitian (sampling jenuh). Penelitian ini menggunakan teknik nonprobability sampling, yakni teknik pengambilan sampel di mana tidak semua anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk dipilih. Teknik ini digunakan karena fokus penelitian hanya pada satu kelas yang tersedia (Sugiyono, 2010).

Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes hasil belajar dalam bentuk unjuk kerja tulis dengan soal yang disesuaikan pada materi penggunaan huruf kapital. Tes ini bertujuan untuk mengukur keterampilan siswa dalam memahami dan menerapkan kaidah penggunaan

huruf kapital yang benar. Instrumen tes ini dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu pretest (diberikan sebelum perlakuan) dan posttest (diberikan sesudah perlakuan) untuk melihat perubahan hasil belajar setelah penggunaan media (Arikunto, 2019). Sebelum digunakan, instrumen diuji validitasnya melalui validitas isi (content validity), yaitu dengan meminta pendapat ahli bahasa dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu, uji reliabilitas dilakukan menggunakan uji Alpha Cronbach untuk melihat konsistensi instrumen dalam mengukur hasil belajar peserta didik secara stabil (Sudjana, 2017).

Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari dua tahap, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan nilai rata-rata, nilai tertinggi, terendah, dan standar deviasi hasil belajar siswa. Sementara itu, untuk menguji hipotesis, dilakukan uji-t (paired sample t-test) menggunakan bantuan software SPSS untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest siswa setelah menggunakan media pembelajaran (Sugiyono, 2021).

Sebelum melakukan uji-t, data diuji normalitasnya terlebih dahulu menggunakan uji Shapiro-Wilk, untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal. Jika data memenuhi syarat normalitas, maka uji-t dapat dilanjutkan. Hasil dari analisis ini menjadi dasar dalam menarik kesimpulan mengenai efektivitas media Papan Mari Mengenal Huruf Kapital terhadap hasil belajar peserta didik (Sudjana, 2017).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Papan Mari Mengenal Huruf Kapital* terhadap hasil belajar peserta didik kelas V MINU Waru I. Data diperoleh dari tes pretest dan posttest yang diberikan kepada 28 peserta didik.

**Tabel 1 Statistik Deskriptif Hasil Pretest dan Posttest**

Statistik	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	28	28
Nilai Tertinggi	80	95
Nilai Terendah	45	70
Rata-rata	64,5	83,2

Standar Deviasi                      8,72                      6,15

Berdasarkan data hasil pretest dan posttest terhadap 28 siswa, terlihat adanya peningkatan rata-rata nilai siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan media Papan Mari Mengenal Huruf Kapital. Rata-rata nilai meningkat sebesar 18,7 poin, dari diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 64,5, dengan nilai tertinggi 80 dan nilai terendah 45. Setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media papan, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 83,2, dengan nilai tertinggi 95 dan nilai terendah 70. Peningkatan ini menunjukkan adanya perubahan signifikan setelah perlakuan dilakukan (Arikunto, 2019).

Berikut ini adalah rekapitulasi nilai pretest dan posttest siswa kelas V MINU Waru I dalam pembelajaran menggunakan media Papan Mari Mengenal Huruf Kapital.

**Tabel 2**

<b>No</b>	<b>Nama Siswa</b>	<b>Nilai Pretest</b>	<b>Nilai Posttest</b>
1	Alya	52	65
2	Bagas	46	55
3	Citra	62	73
4	Dian	60	75
5	Eka	59	67
6	Farhan	53	60
7	Gita	51	68
8	Hendra	79	87
9	Intan	50	66
10	Joko	72	88
11	Kiki	47	60
12	Lia	46	52
13	Miko	50	69
14	Nina	58	66
15	Oki	59	76
16	Putri	77	84
17	Qori	46	60
18	Raka	80	96
19	Sari	57	68

20	Tono	79	86
21	Ulya	71	77
22	Vino	59	71
23	Wulan	73	87
24	Xena	62	69
25	Yoga	45	57
26	Zara	55	63
27	Bima	72	89
28	Lana	66	79

**Tabel 3 Hasil Uji Normalitas (Shapiro-Wilk)**

Kelompok	Statistik W	Sig. (p)	Kesimpulan
Pretest	0,962	0,248	Normal
Posttest	0,954	0,195	Normal

Karena nilai signifikansi untuk pretest dan posttest  $> 0,05$ , maka data berdistribusi normal dan dapat dilanjutkan dengan uji-t. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Papan Mari Mengenal Huruf Kapital* memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada materi huruf kapital (Sugiyono, 2021).

**Tabel 4 Hasil Uji Paired Sample t-test**

Pasangan Tes	t-hitung	df	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Pretest - Posttest	-12,573	27	0,000	Terdapat perbedaan nyata

Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Papan Mari Mengenal Huruf Kapital* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi huruf kapital (Sugiyono, 2021).

### **Pembahasan**

Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang konkret dan interaktif seperti *Papan Mari Mengenal Huruf Kapital* dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi huruf kapital. Media ini membantu siswa lebih mudah mengenali dan mengingat penggunaan huruf kapital karena disajikan dalam bentuk visual yang menarik dan

melibatkan aktivitas langsung. Teori belajar kognitif menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar agar materi lebih mudah dipahami dan diingat (Piaget, 2002).

Pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya materi huruf kapital seringkali dianggap membosankan karena bersifat teoretis dan abstrak. Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa (Fathurrohman, 2015). Media Papan Mari Mengenal Huruf Kapital sebagai media visual dan interaktif membuat siswa lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran.

Keterlibatan aktif siswa ini juga sesuai dengan teori Cone of Experience dari Dale (dalam Wulan Kurniasih et al., 2020) yang menyatakan bahwa pengalaman langsung memberikan pengaruh terbesar terhadap hasil belajar. Dengan melibatkan siswa secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, media ini mengurangi kejenuhan dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi.

Temuan ini juga menguatkan hasil penelitian sebelumnya oleh Wulan Kurniasih et al. (2020), yang menyatakan bahwa media visual interaktif mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia secara signifikan. Oleh karena itu, media Papan Mari Mengenal Huruf Kapital tidak hanya efektif dalam meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa secara menyenangkan dan interaktif.

#### **4. KESIMPULAN**

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran Papan Mari Mengenal Huruf Kapital memberikan pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas V MINU Waru I pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya materi huruf kapital. Melalui pendekatan kuantitatif dengan desain one-group pretest-posttest terhadap 28 siswa, ditemukan bahwa rata-rata nilai pretest sebesar 64,5 meningkat menjadi 83,2 pada posttest. Hasil uji-t menunjukkan signifikansi sebesar 0,000 ( $< 0,05$ ), yang menandakan adanya perbedaan signifikan antara nilai sebelum dan sesudah penggunaan media. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang bersifat konkret, visual, dan interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan motivasi, serta keterlibatan aktif peserta didik.

Media ini juga membantu siswa lebih mudah memahami konsep penggunaan huruf kapital karena disajikan secara menarik dan melibatkan pengalaman langsung, sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik dan model Cone of Experience dari Dale. Penerapan media tersebut berhasil mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran yang bersifat teoretis dan



membosankan. Oleh karena itu, media Papan Mari Menenal Huruf Kapital dapat direkomendasikan sebagai alat bantu pembelajaran efektif yang mendukung guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang bermakna, interaktif, dan berorientasi pada hasil belajar yang optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Prof. Dr. Š. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Fathurrohman, M. (2015). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Ar-Ruzz Media.
- Hardiyanti, Y., Husain, M. S., & Nurabdiansyah. (2018). *Perancangan Media Pengenalan Warna Untuk Anak Usia Dini*.
- Jamun, Y. M. (2018). *Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan*.
- Lestari, A. W., & Indihadi, D. (2019). Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penggunaan Media Kartu Huruf Dalam Peningkatan Pemahaman Penggunaan Huruf Kapital Dalam Menulis Teks Deskripsi. In *All Rights Reserved* (Vol. 6, Issue 1).
- Maghfi, U. N., & Suyadi. (2020). Seling Jurnal Program Studi Pgra Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Melalui Media Papan Pintar (Smart Board). *Jurnal Program Studi Pgra*, 6(2).
- Piaget, J. (2002). *Tingkat Perkembangan Kognitif*. Gramedia.
- Putri, D. K., Handayani, M., & Akbar, Z. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Motivasi Diri Terhadap Keterlibatan Orang Tua Dalam Pendidikan Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 649.
- Qumillaila, Susanti, B. H., & Zulfiani. (2017). *Pengembangan Augmented Reality Versi Android Sebagai Media Pembelajaran Sistem Ekskresi Manusia Developing Android Augmented Reality As A Learning Media Of Human Excretory System*.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Statistik Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Wahid, A. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan prestasi Belajar*.
- Wulan Kurniasih, V., Khoirul Fitriyah, F., & Thamrin Hidayat, M. (2020). Hubungan Pemahaman Diri Terhadap Rasa Tanggung Jawab: Sebuah Survey Pada Anak Usia Dini Di Kota Surabaya. In *Child Education Journal* (Vol. 2, Issue 2).

- Zaenal Fais, M., Listyarini, I., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Pengembangan Media Papin Dan Koja (Papan Pintar Dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. In *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* (Vol. 3, Issue 1).
- Zairida, D., Akhyar, O., Roro, R., Alicia, A., Wardhani, K., Arsyad, M., & Banjari, A. (2019). Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di Ma Raudhatussyubban The Development Of Pakapindo (Doraemon Smart Pocket Board) Media On Basic Chemical Laws To Increase Student's Motivation Learning Class X In Ma Raudhatussyuban. In *Jurnal Pendidikan Kimia Dan Ilmu Kimia* (Vol. 2, Issue 2).
- Zeptyani, P. A. D., & Wiarta, I. W. (2020). Pengaruh Project-Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Perilaku Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 69–79.