

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN NAMA
HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata I pada
Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan**

Oleh:

RAHAYU TEHWANI

A710150047

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN NAMA HEWAN
DALAM BAHASA INGGRIS**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

RAHAYU TEHWANI

A710150047

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D

NIP.709

HALAMAN PENGESAHAN

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN NAMA HEWAN
DALAM BAHASA INGGRIS**




OLEH

RAHAYU TEHWANI

A710150047

**Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Kamis, 17 Oktober 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan Penguji:

1. Husni Thamrin, S.T., M.T., Ph.D (.....)
(Ketua Dewan Penguji) 
2. Arif Setiawan, S.Kom., M.Eng (.....)
(Anggota I Dewan Penguji) 
3. Dias Aziz Pramudita, S.Pd., M.Cs (.....)
(Anggota II Dewan Penguji) 

Dekan ,



Prof. Dr. Harun Joko Pravitno, M.Hum

NIP. 6504281993031001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya diatas maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 1 Oktober 2019

Yang membuat pernyataan,



Rahayu Tehwani

A710150047

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN NAMA HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menyajikan media pembelajaran interaktif sebagai proses pembelajaran di kelas upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap bahasa Inggris khususnya materi pengenalan nama hewan. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan *ADDIE (Ananlysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Produk yang dikembangkan berisi materi pembelajaran meliputi nama hewan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dan karakteristik hewan, latihan soal, dan quiz. Hasil penelitian yang didapatkan media pembelajaran layak digunakan berdasarkan penilaian ahli media pada aspek efisiensi dengan skor 70, ahli materi skor sebesar skor 66 dengan skoring skala Likert. Penilaian siswa mendapatkan rata-rata 72,173 masuk kategori *acceptable* dengan skoring *System Usability Scale (SUS)*. Hasil belajar siswa di kelas mendapatkan rata-rata skor pre-test sebesar 54,34 dan rata-rata post-test sebesar 72,13. Setelah dilakukan pengujian *Mann Whitney* terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* siswa menunjukkan nilai *asympt sig* sebesar 0,011 yang berarti $< 0,05$ maka dapat disimpulkan ada perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa Inggris sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif. Karena terdapat perbedaan hasil belajar, maka dapat dikatakan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: media pembelajaran, nama hewan, bahasa Inggris.

Abstract

The purpose of this study is to provide interactive learning media as a learning process in class as an effort to improve students' understanding of English, especially for the material of recognizing animal names. The method used is *Research and Development (R&D)* with the *ADDIE (Ananlysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)* development model. The developed product contains learning material including animal names and animal characteristics in Indonesia and English, practice questions, and quizzes. The results suggest that the learning media are feasible to use based on the assessment by media experts on the aspect of efficiency with a score, of 70, and by the material experts score of 66 with a Likert scale score. Student assessments gives an average score of 72,173 which falls in the acceptable category in scoring *System Usability Scale (SUS)*. Student learning outcomes in the class show an average pre-test score of 54.34 and an average post-test of 72.13. After *Mann Whitney* testing of the *pre-test* and *post-test* results of students showed an *asympt sig* value of 0.011, which means < 0.05 , it can be concluded that there are differences in learning outcomes in English subjects before and after using interactive learning media. Because there are differences in learning outcomes, it can be said that there is an influence of the use of interactive learning media for animal name recognition in English on improving student learning outcomes.

Keywords: learning media, animal names, English

1. PENDAHULUAN

Bahasa Inggris di Indonesia diajarkan sebagai bahasa asing. Istilah ‘bahasa asing’ berbeda dengan ‘bahasa kedua’ pada bidang pengajaran. Bahasa asing yaitu bahasa dimana di negara tersebut diajarkan akan tetapi tidak digunakan untuk alat komunikasi. Sedangkan bahasa kedua yaitu bahasa yang digunakan di suatu negara. Sedangkan bahasa asing biasanya diajarkan sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah untuk tujuan komunikasi dasar serta menguasai 4 keahlian berbahasa (menyimak, membaca, menulis, berbicara) dalam bahasa.

Sementara itu Hapsari (2012) menyatakan bahwa di Indonesia pelajaran bahasa Inggris untuk siswa SD berlandaskan SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 060/U/1993 tanggal 25 Februari dimungkinkan bahwa program bahasa Inggris akan di mulai pada kelas 4 SD dan dijadikan mata pelajaran muatan lokal SD. Kebijakan ini diambil untuk mengikuti era globalisasi yang semakin maju. Dengan perkembangan bahasa Inggris yang dari awal hanya mata pelajaran muatan lokal pilihan sekarang mata pelajaran muatan lokal wajib di beberapa daerah. Awal mulanya pelajaran bahasa Inggris dimulai kelas 4 SD tetapi sekarang dimulai dari kelas 1.

Mata pelajaran bahasa Inggris penting untuk dipelajari, karena setiap harinya segala aktifitas manusia selalu bersinggungan dengan lingkungan sekitar. Peran guru dalam proses pembelajaran bahasa Inggris sangat berpengaruh terhadap tersampaikan atau tidaknya pemahaman baru. Siswa harus diberi kesempatan mendapatkan media pembelajaran yang memadai sehingga mereka dapat mengamati, mengeksplorasi, mencari tahu nama-nama hewan dalam bahasa Inggris. Permasalahan yang sering terjadi adalah tenaga pengajar di kelas menggunakan cara pembelajaran konvensional akibatnya peserta didik merasa bosan. Solusi untuk mencegah permasalahan itu menggunakan media pembelajaran interaktif.

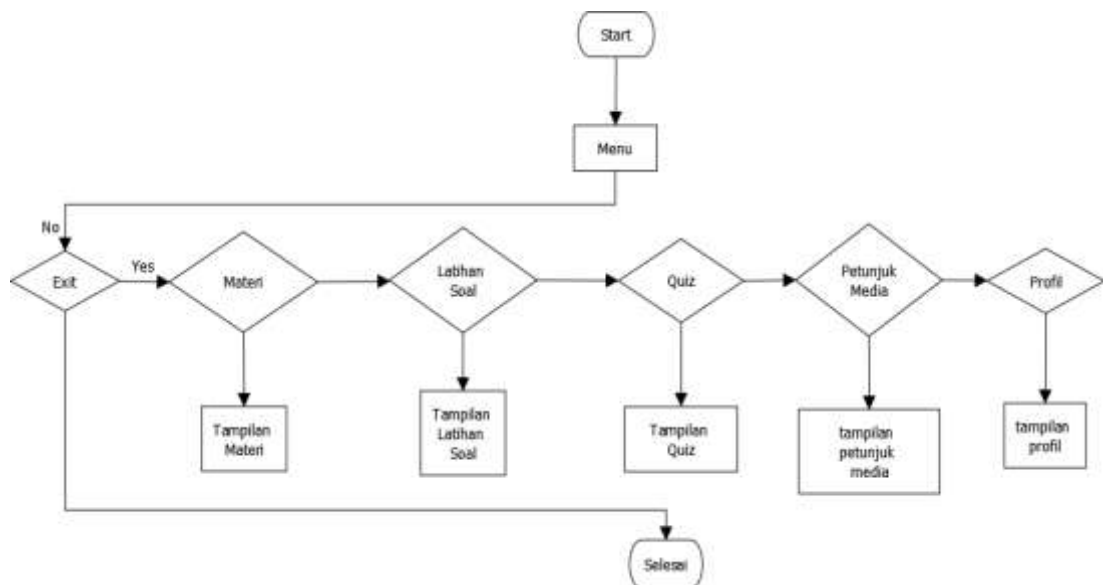
Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris. Media pembelajaran interaktif ini disemogakan dapat membantu siswa untuk meningkatkan pemahaman bahasa Inggris. Media pembelajaran interaktif ini akan memuat materi, latihan soal, dan *quiz*. Soal latihan dan *quiz* akan diberikan skor jawaban.

Dengan perkembangan jaman sekarang teknologi sudah semakin berkembang pesat untuk belajar di SD dan akan mempengaruhi materi pembelajaran serta metode penyampaian materi pada saat KBM. Pendidikan pada anak usia SD, anak akan tertarik game yang terdapat gambar yang menarik perhatian anak.

Dengan dirancangnya media pembelajaran akan sangat membantu siswa untuk belajar di sekolah, siswa akan mudah menyerap materi karena media atau alat belajar dibuat semenarik mungkin dan siswa akan merasa senang. Dalam pengenalan nama hewan ini, siswa akan mempelajari macam-macam nama hewan dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia serta ciri-ciri dan karakteristik dari hewan tersebut. Media pembelajaran akan dibuat dengan tampilan yang menarik sehingga siswa akan lebih mudah untuk mempelajari dan mengenal nama hewan dalam bahasa Inggris.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (RnD)* dengan model pengembangan *ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)*. Penelitian ini ditujukan kepada 23 siswa kelas II di SD Negeri Bukuran I, Kalijambe, Sragen. Tujuan dari penelitian ini adalah memberikan ilmu pengetahuan tentang bahasa Inggris kepada siswa dan membuat media pembelajaran untuk diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM) di kelas.



Gambar 1. *Flowchart* Media Pembelajaran Interaktif

Desain media pembelajaran interaktif ini disajikan dalam bentuk *flowchart* berdasarkan perancangan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Adapun *flowchart* media pembelajaran interaktif ini terdapat pada gambar di atas.

Dalam penelitian ini data yang digunakan adalah dari observasi, wawancara, data kualitatif, dan data kuantitatif. Data observasi yang dilakukan di sekolah sebelum dilakukan penelitian. Data wawancara merupakan data pra penelitian sebagai pengembangan media pembelajaran interaktif. Data kualitatif yaitu data yang diperoleh dari kritik dan masukan para ahli dan juga siswa, dokumentasi, dan observasi yang dilakukan di kelas. Data kuantitatif yaitu data yang diperoleh dari skor penilaian angket yang telah diisi oleh ahli media, ahli materi, siswa sebagai subjek uji coba produk, dan hasil *pre-test* dan *post-test* sebagai perbandingan pembelajaran

Instrumen penilaian yang digunakan adalah pemberian angket kepada ahli media, ahli materi, dan siswa. Perhitungan angket ahli media dan ahli materi dengan menggunakan skala Likert, menurut Sugiono Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan skala Likert hanya 4 pilihan dari kurang sampai sangat baik. Penilaian dari ahli media dan ahli materi digunakan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran interaktif dan mengetahui kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran instrumen penilaian angket siswa dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* yang dikembangkan oleh John Brooke yang terdiri dari 10 item pertanyaan yang menggunakan 5 poin penilaian berupa sangat tidak setuju sampai sangat setuju (Brooke, 1986). Angket siswa digunakan untuk mengetahui seberapa pengaruh siswa setelah menggunakan media pembelajaran interaktif.

Saat dilakukan penelitian, siswa diberikan soal *pre-test* yang dilakukan sebelum menggunakan media pembelajaran interaktif dan *post-test* yang dilakukan setelah menggunakan media pembelajaran interaktif. Soal yang diberikan kepada siswa untuk *pre-test* 10 soal pilihan ganda dan *post-test* 10 soal pilihan ganda. Test ini digunakan untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman siswa. Data hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji normalitas, uji wilcoxon, dan *Mann*

Whitney merupakan pengujian untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengembangan Produk Media Pembelajaran Interaktif

Berdasarkan perancangan pengembangan media pembelajaran interaktif yang telah disusun yang memiliki tampilan sebagai berikut.



Gambar 2. Tampilan Menu Awal

Gambar 2 menunjukkan tampilan awal dengan judul *Guess The Animal*. Terdapat 3 menu yaitu menu materi yang berisi kumpulan materi. Latihan soal yang berisi soal-soal. Quiz yang berisi dari kumpulan soal. Selain itu juga terdapat 2 tombol yaitu tombol tanda ? untuk mengetahui bagaimana cara menggunakan media pembelajaran dan tombol profil yang berisi identitas perancang media pembelajaran.



Gambar 3. Tampilan Materi

Gambar 3 menunjukkan tampilan dari materi pada media pembelajaran yang telah dirancang. Berisikan materi dan nama hewan dalam bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Setiap halaman terdapat tombol *back* dan *next*.



Gambar 4. Tampilan Latihan Soal

Gambar 4 merupakan tampilan latihan soal pada media pembelajaran yang dirancang. Berisikan soal-soal dan jawaban pilihan ganda. Dari pilihan jawaban ada opsi a, b, c, dan d yang beri gambar hewan pilihannya.



Gambar 5. Tampilan Quiz

Gambar 5 merupakan tampilan soal quiz pada media pembelajaran. Berisikan soal deskripsian kemudian dilengkapi dengan jawaban pilihan ganda yang setiap opsi a, b, c, dan d terdapat gambar.



Gambar 6. Tampilan *Score*

Gambar 6 merupakan tampilan halaman *score*. Halaman *score* akan tampil setelah selesai mengerjakan semua soal. Pada halaman *score* terdapat tombol home untuk kembali ke menu utama.



Gambar 7. Tampilan Profil

Gambar 7 merupakan tampilan dari profil pembuat media dan informasi lainnya. Pada halaman profil terdapat tombol *home* untuk kembali ke menu utama.



Gambar 8. Tampilan Petunjuk Media

Gambar 8 menunjukkan tampilan dari petunjuk penggunaan media. Cara mengoperasikan media pembelajaran yang telah dibuat. Pada menu petunjuk terdapat tombol home untuk kembali ke menu utama.

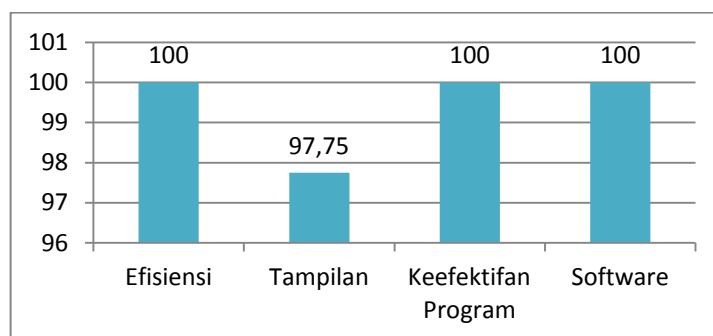
3.2 Hasil Uji Coba Produk

3.2.1 Ahli Media

Setelah dilakukan pengujian terhadap ahli media dengan pengisian angket didapatkan hasil seperti pada tabel dan gambar diagram berikut.

Tabel 1. Jumlah Skor Ahli Media

No.	Aspek	Σ Skor rata-rata	Skor max	Presentase	Kualitas
1	Efisiensi	12	12	100	Sangat Layak
2	Tampilan	30	32	97,75	Sangat Layak
3	Keefektifan Program	12	12	100	Sangat Layak
4	Software	16	16	100	Sangat Layak



Gambar 9. Diagram Batang Penilaian Ahli Media

Pada tabel 1 dan gambar 9 menjelaskan bahwa hasil penilaian secara keseluruhan diperoleh data aspek efisiensi yaitu 100% yang termasuk kategori sangat kuat, aspek tampilan memperoleh hasil 97,75% yang termasuk kategori yang sangat layak, aspek keefektifan program memperoleh hasil 100% termasuk kategori sangat layak, dan aspek perangkat lunak

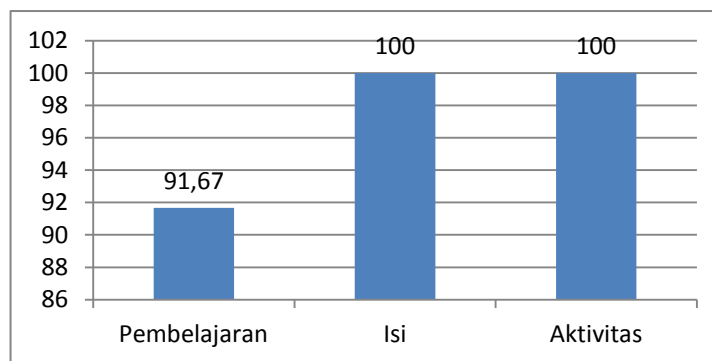
memperoleh hasil 100% termasuk dalam kategori sangat layak. Dari hasil diatas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran saat proses belajar mengajar di Sekolah dasar kelas II.

3.2.2 Ahli Materi

Setelah dilakukan pengujian terhadap ahli materi dengan pengisian angket didapatkan hasil seperti pada tabel dan gambar diagram berikut.

Tabel 2. Jumlah Skor Ahli Materi

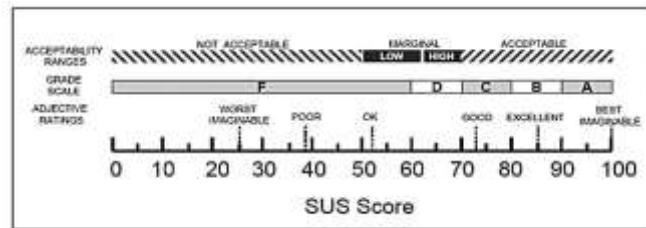
No.	Aspek	Σ Skor rata-rata	Skor max	Presentase	Kualitas
1	Pembelajaran	22	24	91,67	Sangat Layak
2	Isi	28	28	100	Sangat Layak
3	Aktivitas	16	16	100	Sangat Layak



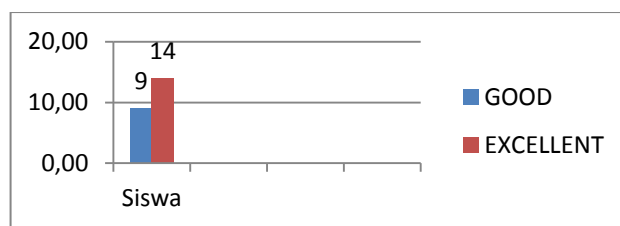
Gambar 10. Diagram Batang Penilaian Ahli Materi

Pada tabel 2 dan gambar 10 menjelaskan bahwa hasil penilaian secara keseluruhan diperoleh data dari aspek pembelajaran yaitu 91,67% yang termasuk kategori sangat layak, aspek isi memperoleh hasil 100% yang termasuk kategori sangat layak, dan aspek aktivitas memperoleh hasil 100% termasuk dalam kategori sangat layak. Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada media pembelajaran dapat dikatakan sangat layak dengan berbagai kritik, saran, dan masukan untuk kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar.

3.2.3 Siswa



Gambar 11. *System Usability Scale (SUS) Score*
 Berdasarkan gambar 11 hasil perhitungan angket siswa dengan menggunakan *System Usability Scale (SUS)* untuk mengukur kelayakan dan mengetahui tanggapan siswa terhadap media pembelajaran pengenalan nama hewan dalam bahasa Inggris memiliki rata-rata 72,173 yang masuk pada kategori *acceptable*.

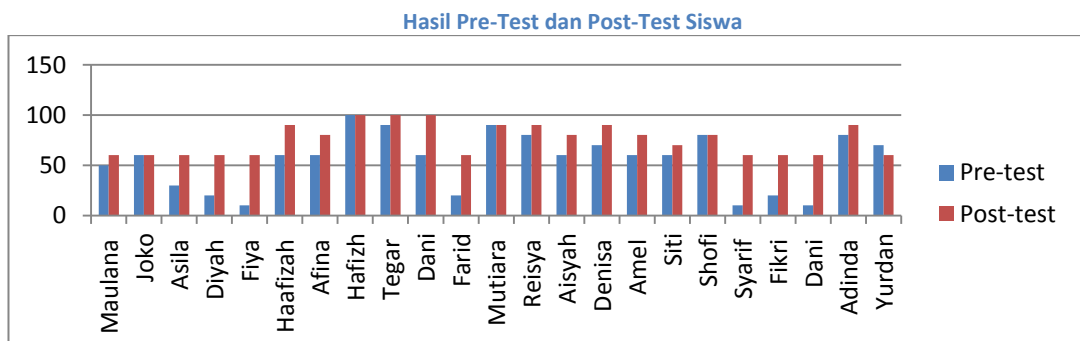


Gambar 12. Diagram angket hasil uji coba siswa

Gambar 12 menunjukkan bahwa dari 23 siswa terdapat 9 siswa masuk kategori *acceptable good* dan 14 siswa memberikan penilaian masuk kategori *acceptable excellent*.

3.2.4 Hasil Pre-Test dan Post-Test Siswa

Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 13. diagram Batang Perbandingan Hasil Belajar

Berdasarkan gambar 13 rata-rata pre-test adalah 54,34 dan rata-rata post-test adalah 72,13. Selisih rata-rata pre-test dan post-test 17,19. Jadi, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran interaktif nilai siswa meningkat. Kemudian dilakukan pengujian statistik yang diolah menggunakan SPSS 20 yang meliputi Uji Normalitas, Uji Wilcoxon, dan Uji *Mann Whitney* Hasil analisis dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRE TEST	,232	23	,002	,907	23	,035
POST TEST	,277	23	,000	,814	23	,001

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 3 menunjukkan hasil uji normalitas diketahui bahwa nilai signifikansi pada pengujian pre-test adalah 0,035 dan post-test adalah 0,001. Karena nilai sig < 0,05 maka data dinyatakan tidak normal. Sehingga statistik yang digunakan adalah statistik parametrik dengan menggunakan uji wilcoxon.

Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon

Test Statistics ^a	
	POST TEST - PRE TEST
Z	-3,705 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Tabel 4 menunjukkan bahwa hasil uji wilcoxon nilai asymp sig sebesar 0,000 yaitu berarti < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris yang dilakukan siswa.

Tabel 5. Hasil Uji *Mann Whitney*

Test Statistics^a

	Penilaian
Mann-Whitney U	151,500
Wilcoxon W	427,500
Z	-2,559
Asymp. Sig. (2-tailed)	,011

a. Grouping Variable:
Perbedaan

Tabel 5 menunjukkan bahwa hasil uji *Mann Whitney* nilai asymp sig sebesar 0,011 yang berarti , 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan hasil belajar pada mata pelajaran bahasa inggris sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran interaktif pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris yang dilakukan oleh siswa. Karena terdapat perbedaan hasil belajar, maka dapat dikatakan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran tentang pengenalan nama hewan dalam bahasa inggris sangat layak untuk proses belajar mengajar siswa dan mampu menambah pemahaman siswa. Hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Hasil rata-rata *pre-test* 54,34 dan rata-rata *post-test* 72,13. Media pembelajaran ini sangat layak untuk proses pembelajaran dengan dibuktikan pada penilaian presentase ahli media pada aspek efektif mendapatkan 100%, aspek tampilan 97,5%, aspek keefektifan program 100%, dan aspek software 100%. Penilaian ahli materi pada aspek pembelajaran mendapatkan presentase 91,67%, aspek isi mendapatkan 100%, dan aspek aktivitas mendapatkan 100%. Hasil angket siswa mendapatkan rata-rata 72,173. Sehingga media pembelajaran interaktif ini sangat layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Ambarita, H. M. (2015). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Materi Berhitung Untuk Anak Kelompok A Tk Teruna Bangsa*. Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta: Juli 2015.

- Ayuningtyas, I., Fadhilah, M. A., & Arifin, R. W. (2018). Media Pembelajaran Mengenal Hewan Dalam Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Penelitian Ilmu Komputer, System Embedded & Logic*, 6 (1), 85-94.
- Brooke, J. (1986). SUS - A Quick and Dirty Usability Scale. *United Kingdom* .
- Brown, H. D. (2007). Principles of Language Learning and Teaching. *Prentice Hall Regents* .
- Dewi, G. P. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris Sebagai Media Pembelajaran Siswa Sd Berbasis Macromedia Flash*. Yogyakarta: UNY.
- Hamalik, O. (1989). *Media Pendidik*. Bandung: Citra Aditya.
- Hapsari. (2012). Pembelajaran Bahasa Inggris Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian* , 120-128.
- Huda, N. (2000). Kedudukan dan Fungsi Bahasa Asing (The Position and Fuction of Foreign Languages. *Politik Bahasa : Risalah Seminar Politik Bahasa* , 59-78.
- Maesaroh, S., Sirumapea, A., & Setiaji, C. (2016). Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Menggunakan Bahasa Inggris Pada Siswa SD Kelas 3 Berbasisndroid A. *JURNAL SISFOTEK GLOBAL*, 6 (1), ISSN : 2088 – 1762.
- Montolalu, C. E., & Langi, Y. A. (2018). Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer dan Teknologi Informasi bagi Guru-Guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test). *Journal Matematika dan Aplikasi deCartesiaN*, 7 (1), 44-46.
- Sanjaya, W. (2008). Strategi Pembelajaran Berorientasi standar Proses Pendidikan.
- Santoso, A. (2015). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bahasa. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Universitas Surabaya*, 6 (1).
- Saputra, A., B. S., & Nugroho, M. A. (2014). Perancangan Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dalam Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmiah Media Processor*, 9 (1), ISSN 1907-6738.
- Sari, S. P., Mustain, & Wahyudi, M. H. (2017). Media Pembelajaran Pengenalan Jenis Hewan Dengan Menggunakan Metode Puzzel Berbasis Android. *J-TIIES*, 1 (1), ISSN: 2598-2249.
- Sugihartono. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Susila, C. B., & Ganis, E. I. (2012). Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Huruf Hijaiyah Pada Taman Kanak-Kanak (Tk) Pertiwi Kecamatan Pacitan. *Seruni FTI UNSA, 1*, ISSN: 2302-1136 (Print) - 2088-0154 (Online).
- Wijaya, I. K. (2015). PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Penelitian* , 10-128.
- Yoga, W. P., Parsaoran, P., Rohendi, R., & Dedi, D. (2011). *Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Tik*. Bandung: FPMIPA UPI.
- Yustin, J. A., Sujaini, H., & Irwansyah, M. A. (2016). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Pembelajaran Matematika Menggunakan Construct 2. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JUSTIN), 1* (1).