

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MINIATUR GERBONG MAUT UNTUK USIA 3-4 TAHUN DI KB KEMUNING 01 KLABANG TEGALAMPEL BONDOWOSO

Sri Utami Wageastutik¹, Finadatul Wahidah²
KB Kemuning 01 Klabang Bondowoso¹, IAI Al Qodiri Jember²
sriutamiwageastutik@gmail.com

ABSTRAK

Sejarah merupakan ilmu pengetahuan yang harus dipelajari dan ditanamkan pada masa dini untuk memberikan rasa semangat pejuang khususnya di Daerah Bondowoso yakni sejarah Gerbong Maut Bondowoso. Penelitian ini adalah pengembangan dengan bertujuan untuk; 1) Menghasilkan media pembelajaran berbasis miniatur yakni gerbong maut; 2) Mengetahui kelayakan dan keefektifan menggunakan media pembelajaran berbasis miniatur; dan 3) Meningkatkan kreativitas anak dalam mengikuti pembelajaran dikelas. Penelitian ini adalah pengembangan yang *R&D* mengadopsi model ADDIE dengan langkah tahapan yakni *analysis, design, development, implementation and evaluation*. Tempat penelitian di KB Kemuning 01 Klabang Tegalampel Kabupaten Bondowoso untuk usia 3-4 tahun. Pengembangan terdiri dua validasi yakni 2 ahli media dan respon guru untuk memperoleh kelayakan dan keefektifan dari para ahli validasi sesuai bidang antara lain bidang tersebut validasi ahli media I mendapatkan skor 85% sedangkan validasi ahli media II mendapatkan skor 88% dan mendapat respon dari guru dengan skor 91 %, kesimpulannya bahwa media pembelajaran berbasis miniatur Gerbong Maut Bondowoso sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Gerbong Maut, Miniatur

ABSTRACT

History is a science that must be learned and instilled at an early age to give a sense of warrior spirit, especially in the Bondowoso area, namely the history of the Bondowoso death carriage. This research is a development with the aim of 1) Produce miniature-based learning media, namely death wagons 2) to determine the feasibility and effectiveness of using miniature-based learning media 3) increase children's creativity in participating in class learning. This research is an R&D development that adopts the EDDIE model with the steps of the stages namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The place of research at KB Kemuning 01 Klabang Tegalampel Bondowoso district for ages 3-4 years. Development consists of two validations, namely 2 media experts and teacher responses to obtain the feasibility and effectiveness of the validation experts according to the field, among others, the field of media expert validation I get a score of 85% while media expert validation II gets a score of 88% and gets a response from the teacher getting a score of 91% the conclusion that learning media based on miniature death wagons bondowoso is very feasible to use in learning activities.

Keywords: Learning Media, Death Train, Miniature

PENDAHULUAN

Media merupakan kata dari *jama'* medium yang mempunyai suatu arti pengantar atau pelantara yang digunakan oleh komunikator untuk menyampaikan pesan komunikasi untuk mencapai suatu tujuan tertentu (Legiowati *et al.*, 2023). Media juga bentuk dari *jama'* dari medium yang secara harfiahnya adalah pengantar. Secara khusus kata tersebut dapat diartikan sebagai alat untuk berkomunikasi yang digunakan membawa suatu informasi dari sumber yang dikemas menjadi satu wadah yang dikaitkan dengan kegiatan proses pembelajaran (Fajarisman, *et al.*, 2021) Media merupakan alat untuk berkomunikasi yang digunakan proses pembelajaran yang dikemas menjadi kontes media pembelajaran agar lebih menarik ketika mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas (Husniyah *et al.*, 2022). Media mempunyai peran yang sangat penting dalam menentukan kegiatan proses pembelajaran dalam segi perencanaan pembelajaran media yang disiapkan oleh pendidik (Sudarto *et al.*, 2022). Media pembelajaran sangat banyak manfaatnya dalam penilaian media media harus dijadikan salah satu unsur dalam penilaian yang memberikan dampak dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang memudahkan dalam kegiatan pembelajaran serta pencapaian keberhasilan dalam tujuan pembelajaran (Fajarisman *et al.*, 2023)

Media pembelajaran yang mempunyai peranan yang sangat penting dalam kegiatan proses pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran semakin menyenangkan dan memberikan suatu pengalaman dalam kegiatan pembelajaran (Pratiwi *et al.*, 2023). Terobosan media pembelajaran yang menarik adalah mengembangkan dalam kegiatan proses pembelajaran dengan sebuah miniatur dan model hasil menyederhakan sesuatu yang realitis dan menujung aktivitas belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang diharapkan mendapatkan dampak positif dan baik seperti munculnya dalam kegiatan proses pembelajaran yang lebih kondusif dan aktif serta mendapatkan hasil yang maksimal. Media pembelajaran memberikan suatu kesempatan untuk bereksperimen dan bereksplorasi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis miniatur (Yani, 2024).

Media miniatur adalah salah satu media pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak (Lisa xi., 2023). Miniatur mampu menjelaskan aktivitas secara detail dari sebuah objek yang dijadikan topik dalam pembahasan kontens pembelajaran. Media pembelajaran berbasis miniatur yang efektif, efisien dan praktis (Fajarisman *et al.*, 2021). Media ini dapat memudahkan anak langsung bereksplorasi menggunakannya. Hal itu karena media miniatur berbentuk tiga dimensi, sehingga anak mudah memahami serta menyampaikan dalam kegiatan pembelajaran dan mampu mengekspresikan suatu imajinasi dengan menggunakan media miniatur yang dibakar pasang seperti Gerbong Maut Bondowoso.

Gerbong Maut Bondowoso merupakan peristiwa bersejarah pada tahun 1947 yang masih dikuasai oleh Belanda banyak pejuang di indonesia yang ditangkap dan ditahan dipenjara di Bondowoso serta banyak yang gugur karena terlalu penuh dengan desak desakan dan tidak layak dihuni. Tahanan dari Bondowoso akan dipindahkan ke penjara yang lebih luas di Daerah Surabaya dengan menggunakan gerbong kereta api untuk mengangkut para tahanan yang memberontak para penjajah. Oleh karena itu semangat

perjuangan untuk membela tanah air harus selalu ditanamkan pada generasi berikutnya dengan sering kita dengar JASMERAH yang mempunyai arti jangan sekali-kali melupakan sejarah.

Pendidikan sejarah memiliki peran yang sangat penting dalam menanamkan nilai-nilai pada jiwa anak, khususnya dalam pendidikan anak usia dini (Luthfillah & Rachman, 2022). Hal ini menjadi sangat relevan dalam konteks Gerbong Maut Bondowoso yang merupakan salah satu bagian dari sejarah Indonesia yang patut untuk dipelajari. Pendidikan sejarah pada anak usia dini membantu mereka memahami asal usul dan perkembangan budaya, tradisi, serta peradaban manusia. Anak-anak akan merasa ketika mempelajari Gerbong Maut Bondowoso akan terhubung dengan sejarah nenek moyang mereka, memperkuat rasa memiliki identitas, dan membangun rasa kepedulian terhadap warisan budaya. Melalui pembelajaran sejarah, anak-anak diajak untuk mengembangkan kemampuan analisis dan pemecahan masalah. Mereka belajar untuk mengidentifikasi sebab-akibat dari peristiwa sejarah, mengaitkan perubahan zaman dengan dampaknya pada kehidupan sehari-hari, dan memprediksi kemungkinan perubahan di masa depan. Sejarah seringkali mengandung pelajaran moral yang berharga (Wibowo & Miranti, 2023). Anak-anak dengan mempelajari kisah-kisah pahlawan, perjuangan, dan pengorbanan dalam sejarah, dapat belajar tentang nilai-nilai seperti keberanian, kejujuran, persatuan, dan kerja keras. Melalui pemahaman terhadap sejarah, anak-anak dapat memahami keragaman budaya yang ada di sekitar mereka.

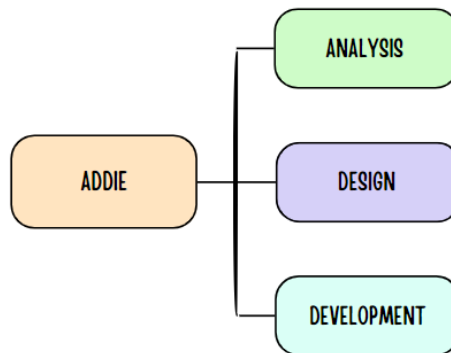
Media miniatur sangat membantu untuk daya imajinasi dengan munculnya ide ide yang baru dapat mendapatkan kreasi dengan sesuai dengan imajinasi dalam miniatur, karna anak dapat melakukan aktivitas bongkar pasang miniatur sesuai dengan imajinasinya anak (Aghni, 2018). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nasfi bahwa pengembangan media tiga dimensi yang dianggap lebih efektif untuk meningkatkan kreativitas anak, berdasarkan dengan hasil dari validasi oleh ahli menunjukkan hasil yang baik dalam hal ini tersebut hasil dari validasi ahli materi memperoleh 80% sedangkan dalam ahli media mendapatkan skor 93% termasuk dengan layak dapat digunakan unruk media pembelajaran berbasis miniatur (Sholeh & Aditya, 2023).

Kreatifitas merupakan potensi yang harus dimiliki oleh pendidik yang dapat dikembangkan. Masa anak adalah masa paling baik dalam siklus kehidupan manusia untuk itulah mengembangkan kreatifitas sangat penting dilakukan (Mayar *et al.*, 2019). Kreatifitas anak sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini hal itu karena kreatifitas memungkinkan manusia dalam meningkatkan kualitas mereka dalam kehidupan (Fono & Ita, 2021). Pada abad 21 ini tidak dapat dipungkiri bahwa kesejahteraan, kejayaan masyarakat dan negara juga bergantung pada sumbangan dalam kreatif berupa ide ide yang berinovasi serta penemuan yang baru dalam teknologi untuk mengalih potensi potensi yang dimiliki oleh anak. Oleh karena itu, sejak dini harus dipupuk agar bisa mendapati suatu perubahan yang dimiliki oleh anak itu sendiri untuk mempersiapkan masa depan anak yang lebih baik (Ningsih & Lusy, 2021).

Berdasarkan dari hasil observasi penelitian yang dilakukan di KB Kemuning 01 Tegalampel Bondowoso menunjukkan bahwa anak di KB tersebut kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran yang berlangsung menjadi kurang efektif. Akibatnya adalah kurangnya kreatifitas dalam memecahkan permasalahan secara sederhana serta imajinasi anak yang tidak berkembang. Hal ini karena, media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi dan hanya menggunakan beberapa media saja sehingga proses pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas anak menjadi kurang. Penelitian yang dilakukan dengan mengembangkan media miniatur yang merupakan gabungan antara model dengan gambar perspektif tiga dimensi dalam suatu penampilan yang menggambarkan suasana dan menyajikan dalam bentuk visual bongkar pasang miniatur Gerbong Maut Bondowoso, sehubungan dengan hal tersebut maka penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran miniatur gerbong maut untuk usia 3-4 tahun di KB Kemuning 01 Klabang Tegalampel Bondowoso perlu dilakukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang sering disebut R & D (*Research and Development*) (Sugiyono, 2020). Penelitian serta pengembangan ini mengadopsi model ADDIE yang memiliki beberapa langkah yang harus dilaksanakan antara lain dengan *analysis, design, development, implemetation* dan *evaluation* (Setyosari, 2016), akan tetapi pada penelitian ini dimodifikasi menjadi 3 tahapan model saja antara lain *analysis, design, dan development*. Hal ini disebabkan peneliti memfokuskan pada perencanaan dalam pengembangan produk agar diperoleh kelayakan baik seperti gambar 1.



Gambar 1. Bagan Model Pengembangan ADDIE

Subjek penelitian dan uji coba media pembelajaran berbasis miniatur Gerbong Maut Bondowoso yang dilakukan di KB Kemuning 01 Kelabang Tegalampel Bondowoso adalah 38 siswa dengan rincian 18 laki laki dan 20 perempuan. Subjek penlitian ini sesuai dengan subjek observasi awal yang telah dilakukan. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis miniatur Gebong Maut Bondowoso dimana peneliti juga akan diuji oleh para ahli materi, media dalam penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis minatur. Pada penelitian ini terdapat beberapa instrumen dalam

mendukung data kevalidan, keefektifan serta kelayakan media pembelajaran berbasis miniatur antara lain observasi, angket, validasi 2 ahli media dan respon dari guru untuk menguji kelayakan serta keefektifan dalam mengembangkan, mengoperasikan media pembelajaran yang berbasis miniatur Gerbong Maut Bondowoso menggunakan rumus dibawah ini.

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{skor Hasil}}{\sum \text{skor skor maksimal}} 100 \%$$

Hasil dari data analisis menggunakan kriteria interpretasi yang merupakan penafsiran terhadap hasil dari analisis responden dengan berpedoman pada kriteria seperti pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi

Kategori	Prsentase	Kualifikasi
4	86%-100%	Sangat efektif/ Kelayakan
3	76%-85%	Efektif /layak
2	56%-75%	Cukup Efektif/Layak
1	<55%	Kuarang Efektif d/ Layak

HASIL PENELITIAN & PEMBAHASAN

Hasil

Hasil Penelitian yang dikembangkan media pembelajaran berbasis minatur Gerbong Maut Bondowoso untuk usia 3-4 tahun di KB kemuning 01 Klabang Kecamatan Tegalampel Kabupaten Bondowoso dapat dikatakan layak dan valid berdasarkan instrumen- instrumen yang berupa angket yang telah divalidasi oleh para ahli materi dan ahli media, analisis data serta hasil penelitian yang diuraikan sebagai berikut.

1. Tahapan Analisis

Langkah yang pertama yakni analisis yang dilakukan oleh penulis pada proses pengembangan media pembelajaran berbasis miniatur Gerbong Maut Bondowoso yaitu,

1. Analisis kebutuhan anak yaitu penulis menganalisis kebutuhannya dalam kegiatan proses pembelajaran seperti mencari tahu tentang yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran seperti media pembelajaran pada tempat atau lembaga tersebut dengan menitik fokuskan terhadap ketersediaan dalam media pembelajaran yang digunakan pada konten atau materi yang akan disampaikan oleh pendidik khususnya materi tentang Gerbong Maut Bondowoso.
2. Tahapan analisis kurikulum, penulis dalam tahapan ini, mencari tahu tentang kurikulum PAUD yang sedang digunakan oleh pihak sekolah dalam kegiatan pembelajaran.
- 3 Tahapan desain memerlukan waktu yang cukup lama karena membutuhkan alat serta bahan yang cukup sulit dan sedikit berbayar.

4. Tahapan pengembangan adalah tahapan terakhir. Pada tahapan ini memfokuskan pada dua kegiatan yang dilakukan peneliti, yang akan dinilai oleh para ahli media dan materi. Dalam kegiatan ini untuk mendapatkan saran dari tiap-tiap ahli terhadap media yang dikembangkan yakni media pembelajaran berbasis miniatur yang dapat dibagi sebuah lembaran validasi untuk mendapatkan nilai dari para ahli.

2. Validasi Kelayakan Produk

1. Validasi Ahli Media I

Hasil dari validasi yang diperoleh skor 85% dan dengan berdasarkan skala 100% - 0 % dan berdasarkan koversi yang telah ditetapkan, maka sesuai dengan nilai yang didapati, hasil validasi untuk media masuk pada kategori layak digunakan. Ahli media yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis miniatur dikembangkan layak untuk digunakan setelah revisi.

2. Validasi ahli media II

Berdasarkan hasil yang didapat oleh ahli media II bernilai 88%, dapat dimasukkan dalam kategori sangat layak. Ahli media II menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis miniatur Gerbong Maut Bondowoso ini layak digunakan setelah revisi. Saran dan masukan yang diberikan ahli media II akan diperbaiki untuk menjadikan media berbasis miniatur lebih baik.

3. Validasi Respon Guru

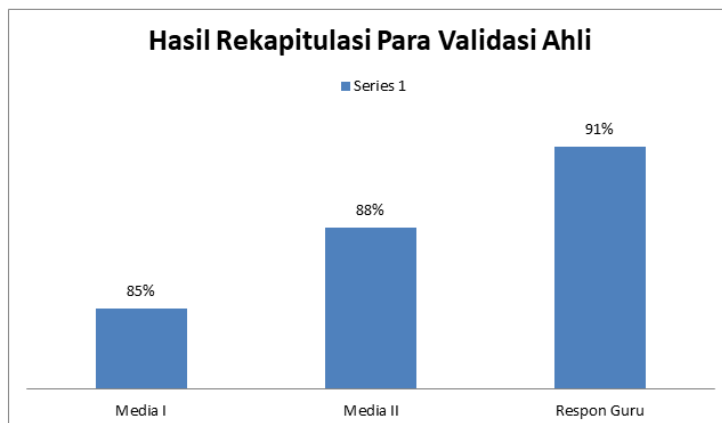
Berdasarkan hasil yang diperoleh dan didapatkan dari penelaah dengan mendapatkan skor 91% dan dapat dimasukkan ke dalam kategori sangat layak. Penelaah menyatakan bahwa media yang dikembangkan sudah layak tanpa revisi karena tampilan sudah bagus serta sangat menarik, cocok untuk menumbuhkan rasa ingin tahu oleh anak. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh para penelaah yakni ahli materi dan respon guru mengenai produk yang dikembangkan maka dapat dihitung rerata dari kegiatan dalam penelaah/validator tersebut yakni pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Penelaah

No	Penelaah/ Validator	Hasil Penilaian Validasi	
		Skor	Kategori
1	Ahli Media I	85%	Baik
2	Ahli Media II	88%	Sangat Baik
3	Respon Guru	91%	Sangat Baik
Rata Rata		88%	
Kategori		Sangat Baik	

Pada tabel 2 dapat diambil kesimpulan media pembelajaran menggunakan miniatur Gerbong Maut Bonodwoso dari validator ahli media I , media II dan respon

guru mendapatkan skor 88% dan masuk kategori sangat baik. Kesimpulan para ahli dapat dilihat dengan melalui diagram yang menunjukkan jelas bahwa penelitian yang dikembangkan ini sudah layak digunakan. Hal itu dapat dilihat pada grafik di gambar 2.



Gambar 2. Grafik Hasil Rekapulasi Penilaian Validasi Ahli

Pembahasan

Berdasarkan hasil dari pengembangan dapat diketahui bahwa media pembelajaran berbasis miniatur gerbong maut pada pembelajaran sejarah untuk usia 3-4 tahun berdasarkan tahapan model dengan mengadopsi pengembangan ADDIE yang memiliki 5 langkah tahapan yang pada umumnya, akan tetapi dalam penelitian ini dikemas menjadi 3 langkah tahapan antara lain analisis, *design* dan *development*. Hal ini karena peneliti ingin memfokuskan dengan perencanaan pada media pembelajaran saja. Adapun proses dalam pengembangan media pembelajaran miniatur yang di akukan beberapa tahapan pengembangan serta melalui beberapa validasi sehingga media pembelajaran yang dikembangkan dikatakan layak digunakan. Pada penelitian pengembangan ini awal mula dibuat karena mengingat anak di sekolah tempat penelitian masih memerlukan adanya kegiatan yang mendukung proses pembelajaran khususnya anak usia 3-4 tahun seperti media pembelajaran, maka dari itu penulis merancang media pembelajaran yang mendukung kegiatan pembelajaran berlangsung dikelas, selain itu media tersebut juga memberikan kemudahan bagi guru dan anak dalam memahmai suatu konsep kegiatan pembelajaran sejarah untuk usia 3-4 tahun, dengan mengangkat sejarah daerah Gerbong Maut Bondowoso.

Penulis juga bisa mengembangkan media pembelajaran tersebut dan dapat disajikan sebagai materi khususnya sejarah tentang Gerbong Maut Bondowoso. Materi ini juga memperdalam dan tidak hanya menjelaskan tentang sejarah gerbong maut akan tetapi melestarikan sejarah Gerbong Maut Bondowoso yang terletak di Bondowoso saja. Akan tetapi memberikan semangat perjuangan pada anak usia dini. Berdasarkan perhitungan akhirnya hasil dari validasi yang telah ditemukan guru di KB Kemuning 01 Klabang Bondowoso dapat diambil suatu kesimpulan yakni bahwa media pembelajaran babsis

miniatur Gerbong Maut Bondowoso termasuk dalam kategori sangat baik dengan mendapatkan skor 88% dan bisa digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran.

SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis miniatur Gerbong Maut Bondowoso dengan mengopsi model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan akan tetapi penulis membatasi tahapan dengan menggunakan tiga langkah tahapan antara lain *analysis*, *design*, dan *development*, hal ini karena peneliti ingin berfokus dalam pengembangan media pembelajaran. *Analysis*, tahapan ini membutuhkan dua yakni kebutuhan siswa dan kurikulum yang digunakan di sekolah yang akan diteliti. *Design* tahapan ini bertujuan merancang tampilan yang menarik dan sesuai dengan materi apa yang akan dibahas dalam kegiatan pembelajaran. *Development* adalah tahapan terakhir yang memerlukan beberapa uji validasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran tersebut dengan melalui angket yang diberikan kepada para ahli media dan respon guru. Dalam hasil kelayakan pada media pembelajaran berbasis miniatur gerbong maut untuk pembelajaran anak usia 3-4 tahun memperoleh hasil validasi dari para ahli media I 85% masuk kategori baik, untuk ahli media II mendapatkan skor 88% masuk pada kategori sangat baik, sedangkan respon guru mendapatkan skor 91% masuk kategori sangat baik. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis miniatur Gerbong Maut Bondowoso ini layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran di kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Fajarisman, Citra P, N., Wijaya, P. R., & Ariama, A. (2023). Kreativitas Guru Untuk Memanfaatkan Media Pembelajaran Pada Bahasa Inggris What Delicious Bakso ! *JOEAI (Journal Of Education and Instruction)*, 6(1), hal: 288–302.
- Fajarisman, Sanusi, T., & Widiatsih, A. (2021). The Efforts to Improve Student Learning Outcomes by Using Google Classroom during Covid 19 in the Subject of Pythagoras Theorem. *AXIOMA Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Jember*, 6(2), hal: 104 – 112. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/axi.v6i2>.
- Fajarisman, Widiatsih, A., & Kustiowati. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Mata Pelajaran bahasa Mandarin Untuk SMP/MTs. *Education Journal : Journal Education Research and Development*, 5(1), hal: 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.31537/ej.v5i1.415>.
- Fono, Y. M., & Ita, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Loose Parts untuk Menstimulus Kreativitas Anak Kelompok B di Kober Peupado Malanua. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), hal: 9291. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2465>.
- Husniyah, R., Widiatsih, A., Fajarisman, Kunrozazi, & Kurniawan, N. (2022). Pengembangan Website Menggunakan Google Sites Materi Produksi Pada Tumbuhan dan Hewan Untuk SMP/MTs Pada Masa Pandemi COVID 19.

- Education Journal : Journal Education Research and Development*, 6(1), hal: 47–58.
- Legiowati, T., Fajarisman, & Citra P, N. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Materi Penjumlahan dan Pengurangan Dengan Media Pembelajaran Video Youtube Untuk Kelas I SD/MI. *Laplace: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), hal: 148–158.
- Lisa, D. R., Suryana, D., & Mahyuddin, N. (2023). Pengaruh Hasta Karya Miniatur Alat Kebersihan dalam Meningkatkan Kreativitas Seni di Taman-Kanak Sadar Bahkti Kecamatan Talamau. *Journal on Education*, 05(02), hal: 2390–2398.
- Luthfillah, N., & Rachman, B. (2022). Pentingnya Penanaman Nilai-Nilai Nasionalisme dan Patriotisme pada Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 3(1), hal: 35–41.
- Mayar, F., Roza, D., & Delfia, E. (2019). Urgensi Profesionalisme Guru PAUD dalam Mengembangkan Kreativitas Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 3(5), hal: 1113–1119. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/328>.
- Ningsih, N. V., & Lusy, N. (2021). Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kepemimpinan Siswa. *Jurnal Mentari*, 1(1), hal: 44–50.
- Pratiwi, N. H., Muarif, S., Fajarisman, & Widiatsih, A. (2023). The Use Of Autoplay Studio 4 Learning Media To Improve Student Learning Outcomes In Productive Computer Graphics Subjects At SMK NEGERI 7 JEMBER. *JETI Journal Of Education Technology & Inovation*, 6(2), hal: 56–65.
- Setyosari, H. P. (2016). *Metode penelitian pendidikan & pengembangan*. Prenada Media.
- Sholeh, A. N., & Aditya, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Infografis Pada Mata Pelajaran Teknik Animasi 2 Dimensi Dan 3 Dimensi Kelas XI Multimedia Di SMKN 1 Driyorejo. *Jurnal IT-EDU*, 08(01), hal: 17–25.
- Sudarto, B., Widiatsih, A., & Fajarisman. (2022). Pengambnagan Media Pembelajaran Intraktif Berbasis Autoplay Pada Tema III Peduli Terhadap Makhluk Hidup Untuk Kelas IV SD/MI. *Elementeris: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam*, 4(1), hal: 1–13.
- Sugiyono. (2020). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wibowo, B. A., & Miranti, M. (2023). Pembelajaran sejarah melalui folklore Ki Ageng Mangir untuk penanaman nilai kearifan lokal. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 13(2), hal: 221. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v13i2.14368>.
- Yani, O. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Miniatur Mesin Conveyor Untuk Praktik Programmable Logic Controller (PLC) Di SMK. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 3(09), hal: 2067–2076.