PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS *DISCOVERY LEARNING* SMP NEGERI 2 HILIDUHO

Adel Anugrah Zega[1], Arozatulo Bawamenewi[2]
Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia[1,2], Universitas Nias[1,2]
Email:adelanugrahzega@gmail.com[1], arozatulobawamenewi825@gmail.com[2]

Corresponding author:
Adel Anugrah Zega
Universitas Nias
adelanugrahzega@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan video pembelajaran bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* yang layak, praktis dan efektif. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Penelitian pengembangan video pembelajaran ini dilaksanakan di kelas VIII SMP Negeri 2 Hiliduho. Hasil penelitian ini berupa produk video pembelajaran berbasis *Discovery Learning* pada maateri mengidentifikasi struktur teks drama. Penilaian ahli materi revisi I mencapai 61,25%, pada revisi II mencapai 96,25%, dengan kriteria sangat layak. Penilaian Ahli bahasa revisi I 62,5%, pada revisi II mencapai 97,5%, dengan kriteria sangat layak. Penilaian ahli desain revisi I 37,5%, pada revisi II mencapai 91,25% dengan kriteria sangat layak. Hasil penilaian pada angket respon peserta didik uji coba kelompok memperoleh skor 93,69% kategori sangat praktis. Pada uji lapangan memperoleh skor 93,19 % kategori sangat praktis. Penilaian tes hasil belajar peserta didik memperoleh presentase ketuntasan klasikal pada uji coba kelompok 100 % dan uji coba lapangan 92,59 % dengan kriteria sangat efektif. Dari hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan video pembelajaran yang dikembangkan dengan berbasis *Discovery Learning* sangat layak, praktis, dan efektif digunakan sehingga memenuhi harapan atau tujuan penelitian. Adapun saran peneliti yaitu penelitian ini dapat mendorong peneliti lain untuk membuat video pembelajaran bahasa Indonesia yang interaktif dan menggunakan aplikasi pembuatan video yang lebih baik.
Kata Kunci: *Video Pembelajaran, Bahasa Indonesia, Discovery Learning*

Abstract: ***Development of Indonesian Language Learning Videos Based on The Discovery Learning of SMP Negeri 2 Hiliduho****. The purpose of this research is to develop video learning Indonesian based on Discovery Learning that is appropriate, practical and effective. This type of research is development research using the ADDIE model which consists of analysis (Analyze), Design (Design), Development (Development), Implementation (Implementation), and Evaluation (Evaluation). This learning video development research was carried out in class VIII of SMP Negeri 2 Hiliduho. The results of this study are in the form of learning video products based on Discovery Learning on material identifying the structure of drama texts. The material expert assessment in revision I reached 61.25%, in revision II it reached 96.25%, with very decent criteria. Assessment of language experts in revision I was 62.5%, in revision II it reached 97.5%, with very decent criteria. The design expert's assessment in revision I was 37.5%, in revision II it reached 91.25% with very feasible criteria. The results of the assessment on the response questionnaire of the group trial students obtained a score of 93.69% in the very practical category. In the field test, a score of 93.19% was obtained in the very practical category. Assessment of student learning outcomes tests obtained a percentage of classical completeness in group trials of 100% and field trials of 92.59% with very effective criteria. From the results of the research above, it can be concluded that learning videos developed on the basis of Discovery Learning are very feasible, practical and effective to use so that they meet the expectations or research objectives. The researcher's suggestion is that this research can encourage other researchers to make interactive Indonesian language learning videos and use better video-making applications.*
Keywords: *learning Video, Indonesian, Discovery Learning*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran agar efektif maka digunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pelajaran yang disampaikan, menyesuaikan dengan karakter siswa, dan suasana dan saranan pendukung Media sebagai sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa, (Hidayat Harefa et al., 2023). Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya dengan baik. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, baik berupa perangkat keras, komputer, televisi, dan proyektor.

Video pembelajaran adalah suatu media audio-visual berupa gambar hidup (bergerak) yang dapat dilihat dan didengar yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media video yang dipilih untuk dikembangkan karena masih ada sekolah yang belum memafaatkan penggunaan video pembelajaran. Penggunaan media video diharapkan untuk membantu menjelaskan topik, menciptakan keragaman dalam proses belajar, meningkatkan efektivitas belajar mengajar, dan menciptakan pengalaman belajar yang menarik, menarik, dan merangsang.

Penggunaan video sebagai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar yaitu dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa untuk memahami materi ajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, (Zendrato et al., 2023). Selain itu, penggunaan video sebagai media pembelajaran memudahkan guru dalam menyampaikan materi ajar.

Berdasarkan hal di atas, Pengembangan Video Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis *Discovery Learning* sangatlah efesien dan efektif dipergunakan dalam menghasilkan suatu produk yang baik. Proses pengembangan ini menggunakan model *ADDIE*. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul "**Pengembangan Video pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis *Discovery Learning* SMP Negeri 2 Hiliduho."**

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*), yang dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Uji coba terbatas dilakukan di SMP Negeri 2 Hiliduho kelas VIII. Kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan adalah tiga standar umum yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas hasil pengembangan. Menurut Nieveen (Rochmad 2012:68), penelitian tentang pengembangan model Pembelajaran harus memenuhi standar kualitas seperti validitas (validitas), praktisitas (secara praktis), dan keefektifan, (Linda et al., 2023).

Teknis Analisis Data

1. Analisis Data Angket Validitas

Validitas media ditentukan dengan mengubah skor rata-rata total menjadi nilai kualitatif. Ini dilakukan dengan menggunakan rumus dan kriteria yang diuraikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Kriteria Validitas Video Pembelajaran

Skor	Kriteria
$4{,}5 \leq Sr \leq 5{,}0$	Sangat Valid
$3{,}5 \leq Sr < 4{,}5$	Valid
$2{,}5 \leq Sr < 3{,}5$	Cukup Valid
$1{,}5 \leq Sr < 2{,}5$	Kurang Valid
$Sr < 1{,}5$	Sangat Tidak Valid

(Dimodifikasi dari Putri dan Suryati, 2019:113)

2. Analisis Data Angket Kepraktisan

Video pembelajaran yang dikembangkan di nilai kepraktisannya dengan menggunakan angket respon siswa dan guru. Jenis data yang dikumpulkan pada penelitian ini berupa data kualitatif yang diubah menjadi kuantitatif dengan melakukan pengubahan nilai mengikuti Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Pedoman Penilain Respon Siswa

Penilaian	Skor	Keterangan
SS	Sangat setuju	5
S	Setuju	4
C	Cukup	3
TS	Tidak setuju	2
STS	Sangat tidak setuju	1

(Dimodifikasi dari Usfiyana, 2019:65)

3. Analisis Efektivitas

Untuk mengukur keefektifan produk pegembangan digunakan teknik analisis data berupa ketuntasan hasil belajar peserta didik. Ketuntasan hasil belajar dalam penelitian ini berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik, peserta didik dikatakan tuntas jika skor minimal tuntas KKM 72. Presentasi nilai klasikal dihitung dengan rumus di bawah ini dan Tabel 3 adalah kriteria persentase ketuntasan hasil belajar.

$$PK = \frac{\text{jumlah Siswa Yang Tuntas}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \text{ x } 100\%$$

Keterangan:

PK: Persentase ketuntasan klasikal

Tabel 3. Kriteria Persentase Ketuntasan Hasil Belajar

No	% Kentutasan	Kriteria
1	76%-100%	Sangat Efektif
2	51%-75%	Efektif
3	21%-50%	Kurang Efektif
4	0%-20%	Tidak Efektif

(Dimodifikasi Arikunto dalam Rizky, dkk (2019:460)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan video pembelajaran ini dilakukan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis-Design-DevelopImplement-Evaluate*. Berikut adalah deskripsi langkah-langkah yang dilakukan setiap tahap.

1. Tahap Analisis *(Analysis)*

a. Analisis Kompetensi

Pada tahap ini, peneliti menentukan kebutuhan. Peneliti memilih materi pelajaran, kemampuan ini, dan kompetensi dasar berdasarkan silabus Kurikukulum 2013. Mereka juga membuat indikator yang sesuai. Peneliti menyesuaikannya dengan kurikulum 2013 SMP Negeri 2 Hiliduho. Materi yang dipilih untuk digunakan dalam pembuatan video pembelajaran sesuai dengan silabus. Di SMP Negeri 2 Hiliduho adalah materi mengidentifikasi Struktur Teks Drama. Dengan adanya pengembangan video pembelajaran ini, peserta didik lebih tertarik dan terbantu dalam proses pembelajaran. Pengembangan video pembelajaran ini merupakan salah satu media pembelajaran yang di butuhkan di SMP Negeri 2 Hiliduho sebagai panduan dalam meningkatkan kualitas belajar siswa di sekolah dan maupun di luar sekolah.

b. Analisis Karakteristik

Untuk membuat video pendidikan yang sesuai dengan kemampuan akademik dan motivasi belajar siswa, maka perlu dilakukan analisis terhadap karakteristik siswa tersebut. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan akademik, motivasi belajar dan minat belajar peserta didik yang menggunakan video pembelajaran.

Analisis ini dilakukan di kelas VIII B SMP Negeri 2 Hiliduho. Pengetahuan, minat, bakat dan gaya belajar mereka dalam mengidentifikasi struktur teks drama yang dibaca atau ditonton masih kurang. Oleh karena itu, peneliti berharap dapat menciptakan suasana belajar yang baru dengan mengembangkan produk video pembelajaran dan menggunakan produk tersebut dalam proses pembelajaran Kelas VIII.

c. Analisis Materi

Materi pembelajaran yang dipilih menyesuaikan adanya silabus di kelas VIII dengan KD 3.16 yaitu Mengidentifikasi teks drama berdasarkan struktur yang berbentuk naskah atau pentas. Analisis materi dalam video pembelajaran ini mencakup materi pokok, subbagian materi, dan seterusnya. Materi pokok termasuk pemahaman tentang drama, unsur dalam suatu pembangun drama dan struktur drama.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada langkah berikutnya, tahap desain, peneliti membuat, menyusun, dan mendesain video pembelajaran yang didasarkan pada teori-teori yang ada. Tahap desain ini meliputi:

a. Materi

Video pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan materi pilihan untuk menganalisis isi drama. Diharapkan siswa dapat mengidentifikasi struktur teks drama.

b. Strategi pembelajaran

Pada tahap ini, model pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* digunakan. Guru harus berkomunikasi dengan baik dengan siswa mereka untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang responsif.

c. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif video pembelajaran bahasa Indonesia yang dibuat. Ini juga digunakan sebagai alat evaluasi untuk materi pelajaran yang telah dipelajari, yang disusun dengan cara yang sesuai dengan materi yang dipelajari dan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

3. Tahap Pengembangan *(Development)*

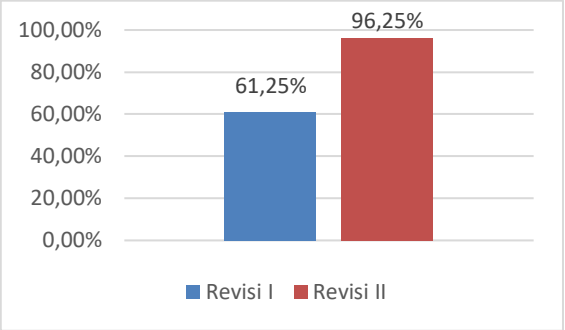
Untuk membuat dan mengembangkan video pembelajaran sesuai dengan model pembelajaran, tahap pengembangan dimulai dengan mengumpulkan sumber daya, seperti gambar, video, dan audio terkait materi, serta melakukan rekaman video. Salah satu fitur *KineMaster* digunakan untuk mengembangkan gambar dan animasi untuk setiap scane, (Zalukhu et al., 2023). Berikut ini hasil pengembangan media pembelajaran.

a. Ahli Materi

Validasi Bahasa dilakukan oleh 1 orang validator, dalam validasi ini dilaksanakan dengan mengisi lembar angket penilaian yang terdiri 7 indikator. Dalam validasi materi dilakukan validator sebanyak dua kali revisi produk. Hasil dari validasi pada kesesuain Materi dengan kompetensi Dasar: Revisi I 60% dan Revisi II 93,3%. Kesesuain Konsep Materi dengan kegiatan pembelajaran: Revisi I 60% dan Revisi II 100%. Keakuratan Materi: Revisi I 66,6% dan Revisi II 93,3%. Kesesuain contoh dengan uraian: Revisi I 66,6% dan Revisi II 100%. Keruntutan penyajian Materi: Revisi I 60% dan Revisi II 100%. Kejelasan tujuan pembelajaran dalam video pembelajaran: Revisi I 60% dan Revisi II 100%. Penyajian Materi memotivasi peserta didik: Revisi I 53,3% dan Revisi II 93,3%. Hasi validasi Materi pada produk video pembelajaran mulai dari revisi I dengan pencapaian 61,25% dan revisi II dengan pencapaian 96,25% dengan kriteria sangat layak. Dapat dilihat pada Tabel 4 dan Gambar 1 berikut.

Tabel 4. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Materi

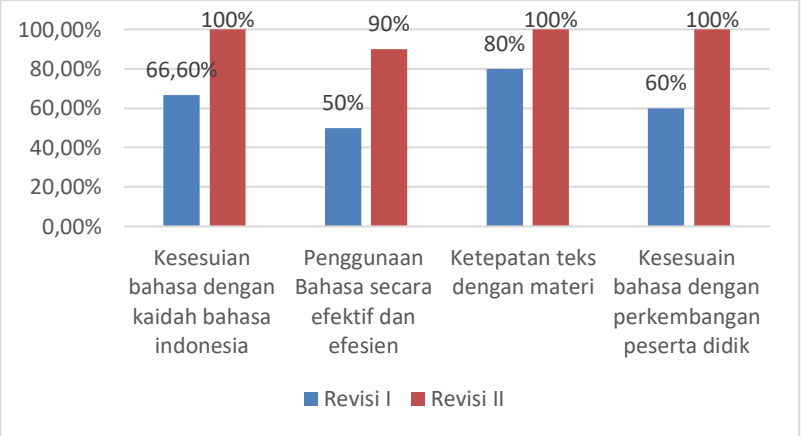
No	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	**Kriteria**	**Rata-rata**	**Kriteria**
1	61,25%	Sangat layak	96,25%	Sangat layak



Gambar 1. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II

b. Ahli Materi

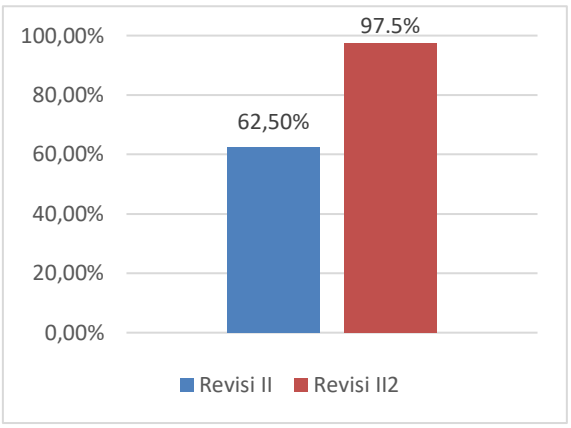
Penilaian ahli bahasa diperoleh dari hasil angket validasi bahasa serta saran dan komentar dari validator berdasarkan penggunaan bahasa dalam video pembelajaran yang telah dibuat. Video pembelajaran direvisi oleh ahli bahasa sebanyak dua kali. Hasil validasi pada kesesuaian bahasa dengan kaidah Bahasa Indonesia: Revisi I 66,6%% dan Revisi II 100%. penggunaan bahasa secara efekstif dan efisien: Revisi I 50% dan Revisi II 90%. Ketepatan teks dengan materi: Revisi I 80% dan Revisi II 100%. Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik: Revisi I 60% dan Revisi II 100%. Hasi validasi Materi pada produk video pembelajaran mulai dari revisi I dengan pencapaian 62,5% dan revisi II dengan pencapaian 97,5 % dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi setiap aspek oleh ahli bahasa pada revisi I sampai revisi II tersaji pada Gambar 2. Hasil rerata validasi ahli bahasa dapat dilihat pada Tabel 5 dan Gambar 3 berikut.



Gambar 2. Hasil Angket Penilaian Kelayakan Video Pembelajaran Tiap Indikator Oleh Ahli Bahasa Revisi I dan Revisi II

Tabel 5. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Bahasa

	Revisi I		Revisi II	
NO	**Rata-rata**	**Kriteria**	**Rata-rata**	**Kriteria**
1	62,5%	Sangat layak	97,5%	Sangat layak



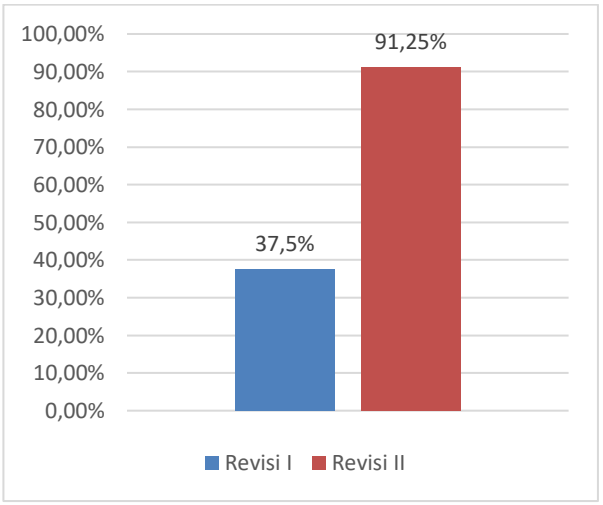
Gambar 3. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Bahasa

c. Ahli Desain

Hasil angket validasi media, serta rekomendasi dan komentar dari validator terkait tentang media dalam video pembelajaran yang telah dibuat, membentuk penilaian ahli media. Ahli media merevisi video pembelajaran sebanyak dua kali. Revisi I menghasilkan tingkat pencapaian 37,5%, sedangkan Revisi II menghasilkan tingkat pencapaian 91,25% kualifikasi sangat layak. Rerata validasi ahli desain pembelajaran tersaji dalam Tabel 6 dan Gambar 4 berikut.

Tabel 6. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Validasi Ahli Desain

No	Revisi I		Revisi II	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	37,5%	Cukup baik	91,25%	Sangat layak



Gambar 4. Presentase Hasil Revisi I dan Revisi II Ahli Desain

4. Tahap Implementasi (*Implementation*)

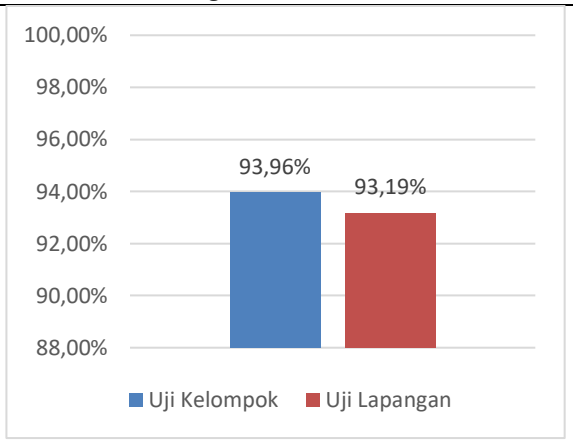
Uji coba produk dilakukan secara individu dan di lapangan untuk menguji validitas dan kepraktisan produk.

a. Dalam Uji coba produk kelompok, terdiri dari 6 orang peserta didik yang di ambil dari kelas VIII A SMP Negeri 2 Hiliduho. Pencapaian uji coba kelompok 93,96% dengan kriteria sangat praktis.
b. Dalam Uji coba lapangan, dilaksanakan terdiri dengan jumlah 27 siswa-siswi kelas VIII B SMP Negeri 2 Hiliduho. Maksud dari uji coba produk ini untuk diketahui kevalidan video pembelajaran yang telah dikembangkan. Dengan Pencapaian uji coba lapangan 93,19% dengan

kriteria sangat praktis. Rerata uji coba produk kelompok dan lapangan tersaji pada Tabel 7 dan Gambar 5 berikut.

Tabel 7. Presentase Kepraktisan Uji Coba Produk Kelompok, dan Lapangan

No	Uji Coba Kelompok		Uji Coba Lapangan	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	93,96%	Sangat Praktis	93,19%	Sangat Praktis



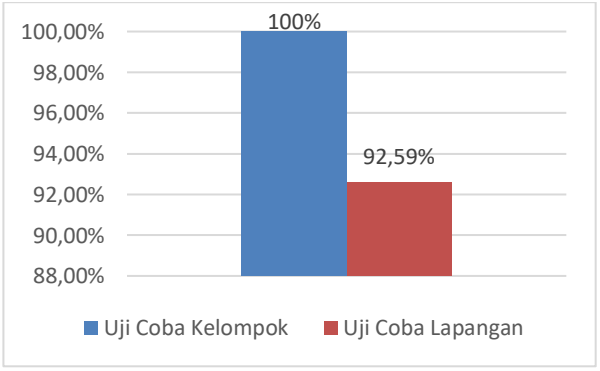
Gambar 5. Presentase Kepraktisan Uji Coba Produk Kelompok, dan Lapangan

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi ini peneliti melakukan evaluasi keefektifan terhadap video pembelajaran yang telah digunakan dengan mengisi angket respon peserta didik, serta hasil belajar peserta didik. Pada uji keefektifitas media memperoleh presentase ktuntasan klasikan. Untuk uji Perorangan dengan Pencapaian 100% dan uji Lapangan dengan Pencapaian 92,59% dengan kriteria sangat efektif yang tersaji pada Tabel 8 dan Gambar 6 berikut.

Tabel 8. Presentase Ketuntasan Belajar pada Uji Coba Kelompok, dan Lapangan

NO	Uji Coba Kelompok		Uji Coba Kelompok	
	Rata-rata	Kriteria	Rata-rata	Kriteria
1	100%	Sangat efektif	92,59%	Sangat efektif



Gambar 6. Presentase Kefektifan Uji Coba Produk Kelompok, dan Uji Lapangan

SIMPULAN DAN SARAN

Hasil penelitian ini menjadi sarana bagi seorang guru sebagai berpedoman pada media buku dan power point, tetapi harus menciptakan sesuatu media yang lebih menarik, salah satunya adalah

membuat video pembelajaran. Peserta didik harus memiliki banyak pedoman dalam belajar untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran, termasuk memanfaatkan video interaktif yang dibuat oleh guru. Karena video pembelajan bisa digunakan kapan saja. Mendorong peneliti lain untuk membuat video pembelajaran bahasa Indonesia yang interaktif dan menggunakan aplikasi pembuatan video yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Apriliani, Medhitya A, Arifin M, Prayuningtyas A, W, Selvia Y, and Setyowati S. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD Berbasis Powtoon Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(2):129. doi: 10.30659/pendas.8.2.129-145.

Arozatulo B, Agusman, Zebua, Mira K, G. 2023. *Journal on Education.* E-ISSN: 26545497. ANALISIS PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM MENULIS PUISI SISWA KELAS X IPS SMA Negeri 1 LOTU.

Harefa, Susi S, M, Agnes R, H, & Sadiana L. 2022. "Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Discovery Learning* Pada Materi Dimensi Tiga Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Lotu." *Formosa Journal of Applied Sciences* 1(5):637–52. doi: 10.55927/fjas. v1i5.1454.

Hasan, Muhammad, Milawati,Darodjat, &Tuti K, H. n.d. *Makna Peran Media Dalam Komunikasi Dan Pembelajaran │i MEDIA PEMBELAJARAN*.

Jannah, Diar M, Muhammad T, H, Muslimin I, & Suharmono K. 2021. "Pengaruh Kebiasaan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(5):3378–84. doi: 10.31004/basicedu. v5i5.1350.

Khaerudin, D. 2019. "PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MENULIS DRAMA BERDASARKAN PENGALAMAN PENGARANG SEBAGAI BAHAN AJAR DRAMA DI SMP/MTS." *Jurnal Tuturan* 8(2).

Marisya, A, & Elfia S. n.d. "Konsep Model *Discovery Learning* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar Menurut Pandangan Para Ahli."

Parlindungan, Doby P, Galang P,M, & Dita Y. n.d. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ Website: Http://Jurnal.Umj.Ac.Id/Index.Php/Semnaslit E-ISSN: 2745-6080 Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Di SD Islam An-Nuriyah*.

Purwasih, N. n.d. "Analisis Naskah Drama Lumpur Kemiskinan Karya Marjan Fariq Adaptasi Dari Cerpen Gerobak Karya Seno Gumira Ajidarma: Suatu Pendekatan Humaniora."

Putri, R, A, & Sri L, H. 2021. "Pengembangan Media SiMach Land Berbasis Android Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(4):2541–49. doi: 10.31004/basicedu. v5i4.1230.

Rapita, S, B. n.d.-a. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan Pengembangan Media Dokansi Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun Kelas IV SD*.

Sunardi, Dandi, Eka S, & Agung K, H. n.d. "Volume: 1; Nomor: 1, Tahun: 2021; Halaman." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)* 29–34.

Sunarto, Muhammad F, & Nur A. n.d.-a. "BAHTERA: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra." 21:2022.

Widiastika, Milda A, Nana H, & Ahmad S. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(1):47–64. doi: 10.31004/basicedu. v5i1.602.

Widiyono, A. n.d. *Penerapan Aplikasi Kinemaster Dalam Pembelajaran IPA Melalui LMS Pada Mahasiswa Prodi PGSD.*

Yudha, Jenny R, Putri A, & Sri S. 2021. "Manfaat Media Pembelajaran YouTube Terhadap Capaian Kompetensi Mahasiswa." *Journal of Telenursing (JOTING)* 3(2):538–45. doi: 10.31539/joting. v3i2.2561.

Hidayat H, R. T., Lase, W. N., Telaumbanua, R., & Bawamenewi, A. 2023. Pengembangan Media Augmented Reality untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Deskripsi Siswa SMP. *Journal on Education*, *6*(1), 3241–3247. https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.3379

Linda, A., Gea, A., Telaumbanua, E. C., Zendrato, A., & Bawamenewi, A. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Musikalisasi Puisi untuk Meningkatkan Kemampuan Belajar Siswa Kelas IX*. *06*(01), 3015–3021.

Zalukhu, F. F., Vierginia, E., Ningsih, A., Faebua, F., & Daeli, D. 2023. *Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi dengan Penerapan Model Project Based Learning*. *06*(01), 5793–5800.

Zendrato, N., Waruwu, Y., Zalukhu, L., & Telaumbanua, Y. 2023. *Pengembangan Penggunaan Media Wall Chart dalam Menulis Karangan Argumentasi*. *06*(01), 7130–7135.