

IMPLEMENTASI MEDIA PERMAINAN TAPAK GUNUNG UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN HOTS TERHADAP LITERASI BAHASA

Putri Rahayu S, Virna Alfina Dewi, Annur Nanda Arsy, Yasfi Muyasaroh

Institut Daarul Qur'an Jakarta, Indonesia

E-mail: putrirahayus@idaqu.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi memberikan tantangan baru bagi pendidikan dasar, khususnya dalam menumbuhkan kemampuan berpikir kritis siswa melalui media pembelajaran yang inovatif. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan Tapak Gunung dan menguji kelayakan, kepraktisan, serta efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan literasi dan kemampuan analitis siswa sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN Marga Mulya, Kabupaten Tangerang. Data diperoleh melalui observasi, angket, validasi ahli, serta uji coba skala kecil dan besar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Tapak Gunung memenuhi kriteria valid dengan persentase penilaian ahli media, bahasa, dan materi di atas 80%. Selain itu, respon siswa pada uji coba kelompok kecil dan besar mencapai 80–86% dengan kategori praktis dan efektif. Implementasi media juga meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman pola kalimat S-P-O-K, serta menstimulasi keterampilan berpikir kritis melalui aktivitas literasi yang menyenangkan. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran Tapak Gunung berbasis literasi dapat menjadi alternatif inovatif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Produk ini diharapkan tidak hanya mendukung pencapaian kurikulum merdeka, tetapi juga melestarikan nilai-nilai budaya lokal sebagai bagian dari pembentukan karakter peserta didik.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Permainan Tradisional, Tapak Gunung, ADDIE

ABSTRACT

The development of science and technology in the era of globalization provides new challenges for basic education, especially in fostering students' critical thinking skills through innovative learning media. One of the efforts that can be made is to integrate traditional games as learning media. This study aims to develop learning media based on the Tapak Gunung game and test its feasibility, practicality, and effectiveness in improving literacy skills and analytical abilities of elementary school students. The type of research used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects were fifth grade students of SDN Marga Mulya, Tangerang Regency. Data were obtained through observation, questionnaires, expert validation, and small and large scale trials. The results showed that the Tapak Gunung learning media met the valid criteria with the percentage of media, language, and material expert assessments above 80%. In addition, student responses in small and large group trials reached 80-86% with practical and effective categories. The implementation of the media also increased student engagement, strengthened understanding of the S-P-O-K sentence pattern, and stimulated critical thinking skills through fun literacy activities. This study concludes that literacy-based Tread Mountain learning media can be an innovative alternative in the learning process.

Keywords: Learning Media, Traditional Games, Tapak Gunung, ADDIE

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi ini, ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan sangat pesat. Segala informasi dapat dengan mudah tersebar ke berbagai penjuru dunia. Hal ini menimbulkan berbagai dampak, terutama menyebarnya nilai-nilai budaya luar yang tidak sesuai nilai bangsa Indonesia. Permainan tradisional Tapak Gunung merupakan salah satu warisan budaya Indonesia yang kaya akan nilai-nilai edukatif. Dengan pengembangan media permainan yang tepat, Tapak Gunung dapat menjadi alat pembelajaran efektif dan dapat membantu mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak dan membentuk karakternya. Permainan ini juga dapat menstimulasi keterampilan motorik kasar anak untuk mengembangkan kemampuan analitis dan kritis pada anak. Artikel ini membahas konsep implementasi media permainan Tapak Gunung dan manfaatnya dalam meningkatkan kemampuan analitis dan kritis.

Proses pembelajaran memerlukan media yang berfungsi sebagai perantara atau perkenalan antara pengirim pesan, guru, dan penerima pesan yaitu siswa (Afandi, 2022). Hal ini berkaitan dengan media pendidikan yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa selama proses pembelajaran, sehingga menumbuhkan minat, rasa ingin tahu, dan keterlibatan mereka untuk mencapai jenjang pendidikan setinggi-tingginya. Proses pembelajaran difasilitasi oleh kombinasi kegiatan yang telah direncanakan secara strategis.

Guru sebagai pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan peserta didik sehingga menjadi determinan peningkatan kualitas pendidikan di sekolah (Sari et al., 2024). Pentingnya peran guru dalam pendidikan diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 3 yang berbunyi: *"Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab."* Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen mengamanatkan adanya pembinaan dan pengembangan profesi guru sebagai aktualisasi dari profesi pendidik (Khobir et al., 2025). Sudah sangat jelas fungsi guru dalam mengembangkan kemampuan peserta didik dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Mendikbud Bapak Muhadjir Effendy dalam sebuah kesempatan menyampaikan bahwa bobot pada soal-soal UNBK, terutama mata pelajaran Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam memang berbeda dengan penilaian biasanya. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sudah mulai menerapkan standar internasional, baik itu untuk soal-soal Matematika, literasi, maupun untuk Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yaitu: yang memerlukan daya nalar tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS). Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (*Higher Order Thinking Skills*/HOTS) juga diterapkan menyusul masih rendahnya peringkat Programme for International Student Assessment (PISA) dan Trends in International Mathematics and Science Study (TIMSS) dibandingkan dengan negara lain, sehingga standar soal UN ditingkatkan untuk mengejar ketertinggalan (Umami et al., 2021).

METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian ini adalah Research and Development untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Penelitian ini dilakukan pada siswa SDN Marga Mulya, Kabupaten Tangerang. Penelitian ini menggunakan model ADDIE

karena produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran dan tahap pelaksanaan penelitian melalui analisis, desain dan pengembangan. Model ADDIE cocok digunakan dalam proses pengembangan. Model ADDIE merupakan model kerangka sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran yang efisien dan efektif (Nurmiati et al., 2021).

Langkah-langkah Model ADDIE dalam penelitian ini terdiri dari 5 tahapan (Hidayat & Nizar, 2021). sebagai berikut: 1) *Analyze* (Analisis), kebutuhan siswa untuk mengetahui dalam mewadahi dengan menggunakan media sesuai kebutuhan dari siswa tersebut menggunakan instrumen validasi kelayakan media sejauh mana kelayakan tersebut untuk memenuhi kebutuhan. Tahap pertama pada penelitian ini adalah tahap analisis, pada tahap awal peneliti menggali kebutuhan dari pendidik dan peserta didik sesuai dengan sekolah rujukan; 2) *Design* (Perancangan), penggunaan design tersendiri di aplikasi canva. Tahap ini, perancangan produk awal (design), merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan kebutuhan; 3) *Develop* (Pengembangan) dengan editing sendiri dari konsep design itu sendiri menjadi suatu pengembangan dari peneliti. Tahap ketiga yaitu peneliti merealisasikan rancangan produk dengan cara akan diuji atau divalidasi oleh para ahli; 4) *Implementation* (Implementasi) ke peserta didik dengan konsep anak-anak menjawab soal dalam setiap warna yang tertera di media tersebut. Pada tahap ini produk di uji oleh ahli pakar yaitu pendidik dan peserta didik didalam proses pembelajaran; dan 5) *Evaluate* (Evaluasi), tahap ini produk direvisi atau evaluasi produk akhir setelah uji oleh ahli pakar yaitu pendidik dan peserta didik.

Pengembangan model ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Data kuantitatif adalah pengujian yang diukur dengan menggunakan variable-variabel yang dikaji pada suatu objek berbentuk desain awal (*draft*) yang diberikan kepada ahli dan angket respon siswa untuk uji coba pada skala kecil dan besar (lapangan). Sedangkan deskriptif kualitatif berdasar hasil evaluasi berupa saran dari kegiatan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran dalam penelitian ini dikatakan layak digunakan apabila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif.

Pada kegiatan perencanaan kegiatan yang dilakukan peneliti adalah membuat perangkat pembelajaran, lembar observasi, membuat tes hasil belajar, melakukan validasi, membuat LKPD, membuat bahan tayang. Tahap pelaksanaan pertama observasi berisi kegiatan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dan pengamatan terhadap kemampuan berpikir kritis peserta didik, dan diakhiri dengan refleksi berisi kegiatan diskusi tentang hasil penelitian dan menganalisis kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik. Tujuannya untuk melihat sejauh mana pengaruh tindakan terhadap kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik.

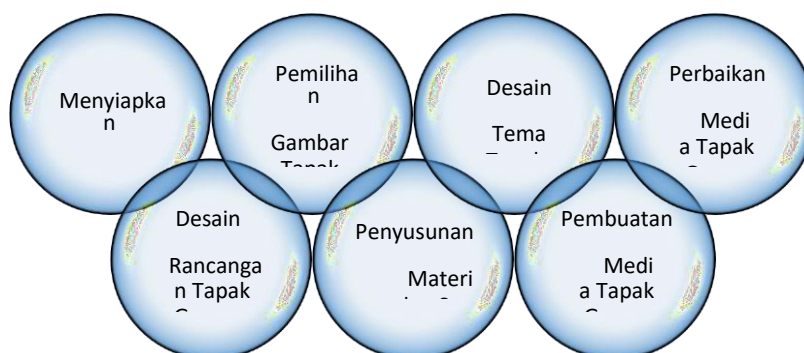
HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran pada penelitian ini dikembangkan berlandaskan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu: *Analyze*, *Design*, *Develop*, *Implementation*, dan *Evaluate*. Pengembangan media pembelajaran penelitian ini menuju pada tiga syarat kualitas, yaitu: valid, praktis, dan efektif. Adapun hasil yang diperoleh pada setiap fase pengembangan media pembelajaran Tapak Gunung yang dimaksud diuraikan dalam berikut:

Pertama, Tahap *Analyze*. Pada tahap ini peneliti melakukan 3 kegiatan sekaligus, diantaranya sebagai berikut: 1) *Analisis Kebutuhan*, penelitian ini diawali dengan melakukan observasi pada peserta didik SDN Marga Mulya Kabupaten Tangerang. Berdasarkan hasil yang telah dilakukan, diketahui bahwasanya sebagian guru yang mengajar dikelas masih kurang memanfaatkan media pembelajaran dalam bentuk tapak gunung. Media pembelajaran yang digunakan seperti buku teks dan menulis di papan tulis dengan metode ceramah yang sederhana

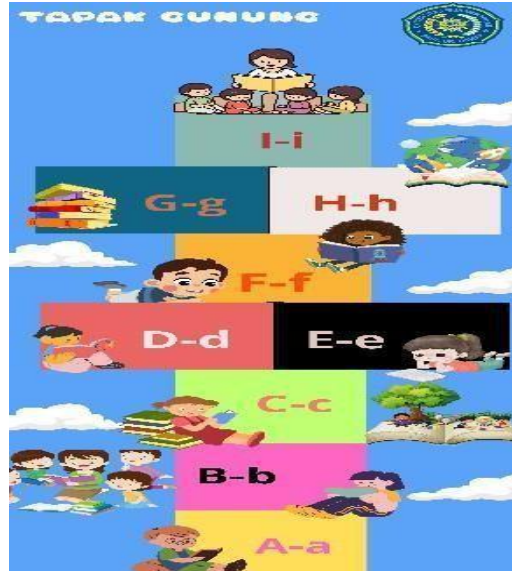
(Ramadhan, 2022). 2) *Analisis Peserta Didik*, mereka sangat penting dilakukan analisa untuk mengetahui karakteristik mereka sesuai dengan rancangan dan pengembangan media pembelajaran (Septianti & Afiani, 2020). Berdasarkan hasil observasi mengenai karakteristik peserta didik yaitu sebagai berikut: a) Usia rata-rata 9-10 tahun dalam kelompok usia seperti itu berada dalam tahap mulai menambah keterampilan sosial, kepercayaan dan tanggung jawab, dan b) Kemampuan akademik peserta didik SDN Marga Mulya Kecamatan Mauk Kabupaten Tangerang Provinsi Banten bersifat heterogen, yaitu berkemampuan tinggi, sedang dan rendah. 3) *Analisis Pembuatan Media*. Pada tahap ini dilakukan analisis pembuatan media tapak gunung berbasis literasi membaca memerlukan bahan yang sesuai alat yang digunakan untuk pembuatan tapak gunung (Marcellia & Meilana, 2024) ini adalah sebagai berikut: a) membuat design bertemakan literasi seperti huruf abjad di platform canva. b) bahan yang digunakan dalam pembuatan media tapak gunung adalah : banner dengan ukuran 1 x 1,5 m sebelum di revisi, namun ketika direvisi menjadi 2 x 5 m dan 4) Analisis Spesifikasi. Media pembelajaran tapak gunung dapat digunakan dengan spesifikasi aman digunakan oleh peserta didik serta dapat disimpan dimana saja dan tidak membutuhkan ruang dan tempat yang sangat besar.

Kedua, Tahap Design. Pada tahap ini dihasilkan sebuah rancangan media yang akan dikembangkan, tahap desain merupakan tahap perencanaan media yang meliputi pembuatan tapak gunung, materi, penyusunan soal dan gambar. Langkah-langkah dalam merancang media sebagai berikut: 1) Pembuatan Desain Media Tapak Gunung. Berikut ini merupakan *flowchart* proses pembuatan media tapak gunung yang digunakan dapat dilihat pada visual berikut:



Gambar 1. *Proses Pembuatan Media Tapak Gunung*

2) Penyusunan Materi dan Soal yang digunakan pada media ini merupakan materi mengenai pola kalimat diantaranya mencakup tata letak S-P-O-K sebagian soal-soal dimuat bersifat menjawab, dan 3) Pengumpulan Gambar. Pada tahap ini, gambar yang disajikan dalam media tapak gunung ini sebagian dirancang sendiri oleh peneliti dan dikombinasikan dengan komponen-komponen dari canva dan gambar tidak memiliki hak cipta. Setelah gambar yang sudah diunduh lalu dicetak untuk proses pembelajaran. **Ketiga, Tahap Develop.** Pada tahapan ini dihasilkan bentuk akhir media pembelajaran melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut: 1) Tahapan pertama ini menetapkan design media tapak gunung dengan menggunakan tema literasi yang dapat diperbaiki seperti berikut:



Gambar 2. *Design Media Tapak Gunung*

2) Pada tahap ini, pembuatan media tapak gunung menggunakan aplikasi Canva (Azzahra et al., 2025). Setelah menetapkan design kemudian media tapak gunung dicetak menjadi banner, dan 3) Tahap ini merupakan proses akhir yang menghasilkan produk media pembelajaran tapak gunung mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV. Hasil akhir produk media siap digunakan dan siap diuji cobakan ke peserta didik di kelas.

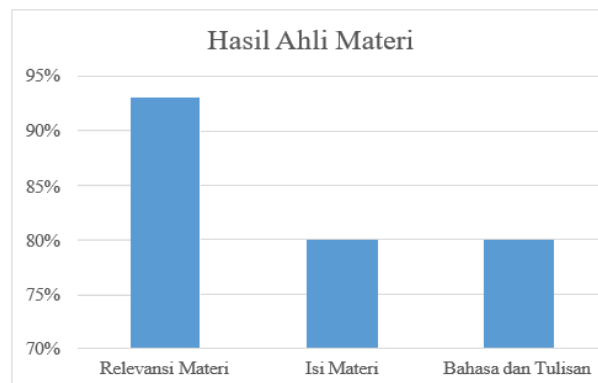
Setelah produk media pembelajaran telah selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi produk oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tahap ini meliputi pengujian dan pengesahan dari para ahli. Hasilnya berupa saran dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media yang dikembangkan agar media dapat menjadi lebih baik lagi. Dalam hal ini penulis mengacu pada saran-saran serta petunjuk dari para ahli. Dari hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa ke-3 aspek yaitu tampilan media sebesar 70%, penyusunan media sebesar 80% dan penggunaan bahasa 80%. Hasil ahli bahasa memiliki 3 aspek yaitu lugas sebesar 92%, dialogis dan interaktif sebesar 100%, komunikatif sebesar 100%. Hasil validasi ahli materi mempunyai 3 aspek yaitu relevansi materi sebesar 93%, isi materi 80%, bahasa dan tulisan 80%, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan ke siswa. Berikut ini disajikan diagram hasil validasi ahli media, bahasa, dan materi pada Gambar 3, 4, dan 5.



Gambar 3. Hasil Validasi Ahli Media



Gambar 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa



Gambar 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi ahli media, bahasa, dan materi yang ditunjukkan pada Gambar 3, 4, dan 5 mengindikasikan bahwa media tapak gunung memenuhi kriteria valid. *Keempat, Tahap Implemention.* Pada tahap ini dilakukan implementasi pada kelompok kecil sebelum diujicobakan pada kelompok besar (lapangan). Berdasarkan hasil analisis respon siswa pada lembar angket penilaian siswa terhadap penggunaan media tapak gunung yang digunakan. Diperoleh hasil respon siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa nilai 80% dengan kategori layak, hal ini menunjukkan bahwa media memenuhi kriteria kepraktisan. Hasil analisis respon siswa terhadap media pembelajaran tapak gunung disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2 berikut:

No	Nama Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Siswa 1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
2	Siswa 2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	Siswa 3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	Jumlah	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12
	Skor						120				
	Skor Maksimal	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
	100%	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	Persentase	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%	80%
Rata-Rata Persentase						80%					
Predikat						Layak					

Tabel 1. Hasil Analisis Respon Siswa Kelompok Kecil

No	Nama Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Siswa 1	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
2	Siswa 2	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
3	Siswa 3	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
4	Siswa 4	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
5	Siswa 5	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
6	Siswa 6	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
7	Siswa 7	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
8	Siswa 8	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
9	Siswa 9	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
10	Siswa 10	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
11	Siswa 11	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
12	Siswa 12	4	5	5	4	5	4	4	4	4	4
	Jumlah	48	60	60	48	60	48	48	48	48	48
	Skor					516					
	Skor Maksimal	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
	100%	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
	Persentase	80%	100%	100%	80%	100%	80%	80%	80%	80%	80%
Rata-Rata Persentase						86%					
Predikat						Layak					

Tabel 2. Hasil Analisis Respon Siswa Kelompok Besar

Peneliti mengawali penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan divalidasi sebelumnya untuk mengevaluasi hasil produk yang dikembangkan pada tahap ini. Pada tahap ini, media pembelajaran dievaluasi dalam satu kelas. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Marga Mulya, Kecamatan Mauk, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten. Media awalnya dikenalkan dengan mengajarkan pola kalimat. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok akibat keterbatasan jumlah media yang digunakan. Pembagian kelompok ini dilakukan agar semua siswa dapat menggunakan media dengan baik. Penggunaan media tapak gunung dilakukan secara bergantian sesuai kelompok yang sudah ditentukan (Iswari et al., 2025). Berikut merupakan salah satu penerapan media pembelajaran tapak gunung ditunjukkan pada visual berikut:.



Gambar 6. *Kegiatan Siswa Menggunakan Media Tapak Gunung*

Kelima, Tahap Evaluate selama fase ini, hasil penilaian validasi dan ujicoba dianalisis dan diambil kesimpulan. Media pembelajaran tapak gunung pada materi literasi ini dinyatakan layak digunakan, dibuktikan dengan draft rancangan/desain media tapak gunung yang diberikan kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi memenuhi kriteria valid dan layak (Marcellia & Meilana, 2024). Selain itu, hasil respon siswa memenuhi kriteria kepraktisan dan keefektifan.

Penelitian pengembangan media pembelajaran tapak gunung melalui lima tahap utama. Pertama, analisis, dilakukan dengan studi lapangan berupa wawancara guru Bahasa Indonesia di SDN Marga Mulya Kabupaten Tangerang serta telaah kurikulum merdeka, ditambah studi literatur untuk mencari referensi relevan. Kedua, perancangan, meliputi penyusunan flowchart, materi, dan bahan pendukung. Ketiga, pengembangan, yaitu pembuatan media dengan Canva bertema literasi, kemudian divalidasi oleh ahli media, bahasa, dan materi dengan hasil memenuhi kriteria valid (Ayu, 2024). Keempat, implementasi, media diuji pada kelompok kecil dan besar dengan hasil respon siswa rata-rata 80%–86%, menunjukkan media praktis dan efektif. Kelima, evaluasi, menyimpulkan media pembelajaran tapak gunung valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran literasi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan model ADDIE yang telah dilakukan, media pembelajaran tapak gunung yang dibuat dengan menggunakan Canva dinilai memenuhi syarat valid, praktis dan efektif. Langkah pertama melibatkan analisis pendahuluan, yang

merupakan syarat mutlak untuk merancang media pembelajaran tapak gunung. Dilanjutkan dengan pembuatan media dengan mendesain media tapak gunung. Selanjutnya, dihasilkan media untuk divalidasi oleh para ahli di bidang media, bahasa, dan materi. Langkah selanjutnya melibatkan penyempurnaan media melalui tinjauan ahli untuk mendapatkan informasi tentang kelayakan media. Ahli media, bahasa, dan materi telah menetapkan bahwa media pembelajaran tapak gunung berbasis literasi telah memenuhi standar yang sesuai dan relevan. Selain itu, temuan respon siswa terhadap media pembelajaran tapak gunung menunjukkan respon baik dan memenuhi kriteria layak.

Temuan penelitian ini menjadi usulan untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam skala yang lebih luas. Selain itu, hasil produk ini dapat digunakan oleh para pendidik dalam konteks pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran bahasa Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT. yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan program kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang merupakan bentuk pengabdian terbaik kami kepada masyarakat, serta atas segala kemudahan yang diberikan sehingga penyusunan laporan ini dapat berjalan dengan lancar. Puji syukur juga kami panjatkan kepada Rasulullah SAW. Laporan ini merupakan pertanggung jawaban kelompok kami atas pelaksanaan KKN yang telah dilaksanakan dengan berlokasi di Desa Marga Mulya, Kecamatan Mauk, Kabupaten Tangerang, Provinsi Banten selama kurang lebih satu bulan lamanya, sejak tanggal 18 November sampai dengan 19 Desember 2024.

Kami menyadari bahwa pelaksanaan dan keberhasilan program yang kami jalankan bukan semata-mata merupakan prestasi satu orang, satu kelompok, dan untuk itu kami sangat berterima kasih kepada Yth.: 1) Bpk. Dr. H. Muhammad Anwar Sani, S.Sos.I., M.E. selaku Rektor Institut Doorul Quran Jakarta, 2) Bpk. Muhammad Fauzan Muttaqin, M.Pd. selaku Ketua LPPM Institut Daarul Qur'an Jakarta, 3) Bpk. Miftachudin, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan (DPL), 4) Bpk. Kepala Desa Marga Mulya beserta seluruh perangkat desa yang telah membantu memperlancar program-program KKN kami, 5) Tokoh-tokoh masyarakat dan seluruh warga Desa Marga Mulya yang telah bersedia menerima dan membantu kami selama melaksanakan program KKN, 6) anak-anak didik Desa Marga Mulya yang selalu berpartisipasi dengan antusias dalam setiap program kegiatan KKN, 7) Rekan-rekan sejawat di KKN kelompok 04 yang senantiasa terus-menerus memberikan bantuan, dukungan dan bekerja sama dalam melaksanakan setiap program kerja, dan 8) Tidak lupa juga kepada semua pihak yang telah mendukung dan support pelaksanaan program KKN di Lokasi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 10(2), 14–28. <https://ejournal.kopertais4.or.id/mataraman/index.php/alibtida/article/view/5237>
- Ayu, P. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS CANVA PADA KETERAMPILAN MEMBACA NARASI TEMA 6 DI KELAS III.A SDN 31 JATI TANAH TINGGI KOTA PADANG* [Univ. Muhammadiyah Sumatra Barat]. [http://eprints.umsb.ac.id/3323/1/SKRIPSI PUTRI AYU FIX %2820050029%29.pdf](http://eprints.umsb.ac.id/3323/1/SKRIPSI%20PUTRI%20AYU%20FIX%202820050029%29.pdf)
- Azzahra, N., Prasetyo, T., & Ichsan, M. (2025). Pengembangan Media Gambar Seri Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Bercerita Siswa Kelas III. *JIPSD: Jurnal Inovasi Pendidikan Sekolah Dasar*, 2(1), 41–53.

<https://journal.innoscientia.org/index.php/jipsd/article/view/207/189>

- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Iswari, F., Paksi, G. R., & Cahyadi, W. (2025). Jurnal Asimilasi Pendidikan. *Revitalisasi Pendidikan Jasmani Dalam Mengembangkan Motorik Kasar Anak Usia Dini*, 3(3), 128–135. <https://doi.org/10.61924/jasmin.v3i3.62>
- Khobir, A., Saniyyah, S. R., Adji, M. A., & Saputra, W. C. (2025). Implementasi UU . No . 14 Tahun 2005 dalam Pengembangan Kompetensi Profesional Guru Era Modern. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(4), 820–829. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v7i4.8238>
- Marcellia, S. E., & Meilana, S. F. (2024). Pengembangan Media Tapak Gunung Berbasis Literasi Membaca Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 4(2), 1286–1299. <https://doi.org/10.51574/jrip.v4i2.1799>
- Nurmiati, W., Nurhasanah, N., & Saladin, A. A. (2021). Pengembangan Media Permainan Tapak Gunung Berbasis Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PPKN Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 81–96. <https://doi.org/10.31326/jipgsd.v5i2.1261>
- Ramadhan, M. A. (2022). Metode Ceramah Untuk Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 2(3), 1–8. <https://doi.org/10.31219/osf.io/zk7y4>
- Sari, J., Tidore, R., & Umasugi, Y. (2024). Pentingnya Profesionalisme Guru dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial (Jupendis)*, 2(3), 288–293. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v2i3.2056>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Umami, R., Rusdi, M., & Kamid, K. (2021). Pengembangan Instrumen Tes untuk Mengukur Higher Order Thinking Skills (HOTS) Berorientasi Programme for International Student Assessment (PISA) pada Peserta Didik. *JP3M (Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika)*, 7(1), 57–68. <https://doi.org/10.37058/jp3m.v7i1.2069>