

EFEKTIVITAS MEDIA ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK PADA PESERTA DIDIK KELAS V UPT SPF SDN PAMPANG KOTA MAKASSAR

THE EFFECTIVENESS OF ANIMATION MEDIA IN THEMATIC LEARNING FOR CLASS V STUDENTS OF UPT SPF SDN PAMPANG MAKASSAR CITY

Yulia Nurmasita Devi¹, Asdar², Rahmaniah³

¹²³Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bosowa, Jl. Urip Sumoharjo Km 4, Makassar 90231, Indonesia.

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas media animasi dalam pembelajaran tematik pada peserta didik kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain penelitian One Group Pretest-Posttest Design, yaitu memberikan tes sebelum adanya perlakuan, kemudian memberikan tes setelah adanya perlakuan dengan menggunakan media animasi. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V sebanyak 27 orang. Penelitian dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan tes yang dianalisis dengan statistik deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi efektif digunakan dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar. Hal ini dapat dilihat berdasarkan hasil analisis diperoleh rata-rata nilai sebelum diberi perlakuan menggunakan media animasi soal pretest rendah dan setelah diberi perlakuan menggunakan media animasi soal posttest meningkat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Media Animasi efektif digunakan dalam pembelajaran tematik bagi peserta didik kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar.

Kata kunci: Media animasi, hasil belajar tematik peserta didik.

ABSTRACT

The purpose of this research was to determine the effectiveness of animated media in thematic learning in class V UPT SPF SDN Pampang, Makassar City. This type of research is a quantitative experimental research with a One Group Pretest-Posttest Design research design, namely giving a test before the treatment, then giving a test after the treatment using animation media. The sample of this research was 27 students of class V. The research was conducted in four meetings. Data collection techniques used in this study were observation, documentation and tests which were analyzed with descriptive statistics. The results of this study indicate that animated media is effectively used in thematic learning for students of class V UPT

*Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Bosowa*

SPF SDN Pampang, Makassar City. This can be seen based on the results of the analysis obtained that the average value before being treated using animated media about the pretest was low and after being treated using animated media the posttest questions increased. Thus it can be concluded that Animation Media is effectively used in thematic learning for fifth grade students of UPT SPF SDN Pampang, Makassar City.

Keywords: Animation media, student thematic learning outcomes.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Salah satu permasalahan yang sering terjadi antara peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran adalah belum tersedianya media pembelajaran terbaru, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang masih jarang digunakan dalam proses belajar-mengajar yang mengakibatkan kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif dan tidak menyenangkan. Peserta didik cenderung kurang aktif dan mudah bosan dalam proses pembelajaran karena hanya terpaku pada buku teks. Untuk itu tujuan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi adalah untuk membantu guru dalam mengomunikasikan pesan dan isi pembelajaran kepada peserta didik agar pesan lebih mudah dipahami, lebih menarik dan lebih menyenangkan. Berubahnya media pembelajaran merupakan salah satu hakikat pendidikan yang perlu untuk selalu dilakukan guna mengikuti perkembangan zaman. Media adalah salah satu alat yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran berbasis topik dan digunakan untuk mendistribusikan materi pembelajaran.

Guru harus lebih kreatif, terutama ketika memilih cara untuk menggunakan banyak media pembelajaran yang tersedia. Media memiliki fungsi dan bentuk yang berbeda untuk menyampaikan materi sesuai dengan topik dan tujuan pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari ketersediaan sarana yang mendukung, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Pada pembelajaran yang menarik pun menuntut peserta didik untuk memunculkan ide-ide terbaik, sehingga guru harus mampu menciptakan proses pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media dan metode pembelajaran yang sesuai. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional Indonesia dibutuhkan reformasi dan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

Konsep pembelajaran yang diterapkan pada kurikulum 2013 yang sedang digunakan saat ini adalah pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan jenis pembelajaran terkait topik atau berbasis tema yang digunakan untuk menghubungkan beberapa mata pelajaran untuk membantu peserta didik agar lebih mudah memahami gabungan konsep tersebut karena pada kurikulum sebelumnya setiap mata pelajaran dipisahkan sesuai topik berdasarkan mata pelajaran yang dipelajari. Pembelajaran tematik bertujuan untuk meningkatkan pemahaman konseptual peserta didik secara bermakna dan menuntut peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran agar mampu berpikir kritis sehingga pembelajaran

tidak lagi berpusat pada guru melainkan berpusat pada peserta didik. Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang terpadu, dengan menggabungkan materi dari beberapa muatan pelajaran dalam satu topik yang disebut dengan tema.

Peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang maksimal jika proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang tepat. Makin tepat medianya, diharapkan makin efektif pula pencapaian tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mendorong tumbuhnya semangat peserta didik dalam proses pembelajaran serta dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk memahami pelajaran sehingga memungkinkan peserta didik mencapai hasil belajar yang efektif. Ukuran keberhasilan mengajar guru terletak pada terjadi tidaknya peningkatan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat guru dapat memilih atau menyesuaikan jenis pendekatan dan metode pembelajaran dengan karakteristik materi yang disajikan.

Video animasi adalah rangkaian dari banyak gambar diam dan ketika diproyeksikan maka gambar akan bergerak dan tampak hidup, seperti kartun dalam televisi. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa animasi adalah benda diam yang bergerak. Video termasuk dalam kategori materi audiovisual yang merupakan media yang menggabungkan dua aspek, yaitu: aspek visual dan auditif. Alat bantu visual dirancang untuk merangsang penglihatan peserta didik, dan alat bantu auditif dirancang untuk merangsang indera pendengaran. Menggabungkan kedua aspek ini memungkinkan komunikasi yang lebih efektif dan efisien sehingga memungkinkan pendidik untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik dari pembelajaran yang dilakukan secara konvensional.

Dalam penggunaan media animasi di sekolah memerlukan sarana dan prasarana yang mendukung. Observasi awal yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa sarana untuk menunjang pembelajaran menggunakan media animasi sudah tersedia di SDN Pampang Kota Makassar, begitu pula dengan prasarana yang memadai dan dapat dibuktikan dengan terbukanya pihak kepala sekolah maupun para guru di SDN Pampang terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis digital. Namun, yang menjadi kendala adalah belum diterapkannya media animasi dalam proses pembelajaran tematik ditambah lagi dengan kurangnya minat belajar pada peserta didik yang terlihat kurang antusias ketika melakukan pembelajaran secara konvensional. Hal ini yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian menggunakan video animasi sebagai media yang digunakan dalam proses pembelajaran tematik kepada peserta didik di SDN Pampang Kota Makassar. Peneliti ingin mengetahui penggunaan video animasi pada pembelajaran tematik apakah dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen dengan desain One Groups Pretest-Posttest Design. Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V dengan jumlah 27 peserta didik yang dipilih menggunakan teknik random sampling.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Observasi digunakan untuk mengetahui data yang terdapat pada lapangan melalui proses pengamatan langsung sehingga diperoleh gambaran terlaksana atau tidaknya tiap tahap dalam penggunaan media pembelajaran yang sedang diteliti. Lembar tes ini berupa tes awal tes (pretest) yang diberikan sebelum proses pembelajaran dimulai dan tes akhir merupakan tes yang digunakan pada akhir pembelajaran (posttest) dan dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto-foto selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Foto-foto tersebut digunakan untuk bukti jika penelitian sudah dilaksanakan serta mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Analisis Statistik Deskriptif Data Hasil Pretest dan Posttest

Tabel 1 Data Hasil Pretest dan Posttest

No	Inisial Peserta Didik	Jenis Kelamin	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1	NH	P	27	60
2	WK	P	33	67
3	AS	P	60	73
4	MDIP	L	80	93
5	RA	L	80	73
6	NA	P	60	73
7	N	P	60	93
8	NAH	P	60	87
9	MA	L	60	80
10	SN	P	60	80
11	MH	L	67	87
12	AM	L	53	80
13	MI	L	27	60
14	MIS	L	33	67
15	SM	P	73	100
16	H	L	47	73
17	NAR	L	80	100
18	SAR	P	73	93
19	MAP	L	73	100
20	K	P	67	87
21	FAR	P	47	73
22	VVS	P	47	93

No	Inisial Peserta Didik	Jenis Kelamin	Nilai Pretest	Nilai Posttest
23	RAR	L	53	80
24	RHS	L	67	93
25	MZ	L	53	87
26	MA	L	67	80
27	R	L	53	80
Jumlah			1.619	2.258
Rata-Rata			59,96	83,62

Sumber: Nilai pretes dan posttes siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Lae-lae

Berdasarkan hasil di atas jumlah keseluruhan hasil pretest 1.619 dan posttest 2.258, setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Dengan nilai rata-rata pretest sebesar 59,96 dan posttest sebesar 83,62.

a. Rekapitulasi Data Pretest dan Posttest

Berdasarkan analisis data pretest dan posttest yang terdiri dari 27 siswa, diperoleh rekapitulasi data sebagai berikut:

Tabel 2 Rekapitulasi Data Pretest dan Posttest

Pemusatan dan Penyebaran Data	Pretest	Posttest
Valid (soal yang dikerjakan)	15	15
Missing (soal yang tidak dikerjakan)	0	0
Mean (nilai rata-rata)	59,96	83,62
Median (nilai tengah)	67	87
Modus (nilai yang sering muncul)	67	93
Minimum (nilai terendah)	27	60
Maximum (nilai tertinggi)	80	100
Jumlah keseluruhan	1.619	2.258

Sumber: Nilai pretest dan posttest siswa kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar

Berdasarkan data pada tabel tersebut, menunjukkan hasil pretest dan posttest pada peserta didik. Hasil data pretest memiliki sampel yaitu 27 dengan jumlah data nilai keseluruhan sebesar 1.619. Nilai mean sebesar 59,96 sedangkan median 67 dan modus sebesar 67. Sedangkan nilai minimum yang diperoleh sebesar 27 dan untuk nilai maximum sebesar 93.

Adapun hasil posttest yang ditunjukkan berdasarkan data di atas memiliki banyak sampel sebanyak 27 dengan jumlah data keseluruhan sebesar 2.258. Nilai mean sebesar 83,62. Nilai median 87 dan modus sebesar 93. Sedangkan nilai minimum yang diperoleh sebesar 60 dan untuk nilai maximum sebesar 100.

Dapat dilihat pada tabel bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar 24% dari 59,96 menjadi 83,62. Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan

media pembelajaran animasi didapatkan data yang memberikan gambaran bahwa adanya perubahan nilai yaitu peningkatan hasil belajar tematik pada tiga materi pembelajaran yaitu tentang materi rangkuman teks penjelasan, materi manusia dan lingkungannya, dan materi hak-hak anak.

2. Analisis Statistik Inferensial

Analisis Statistik Inferensial pada bagian ini digunakan untuk pengujian hipotesis yang telah dikemukakan pada bab II yakni dalam penelitian ini digunakan hipotesis yaitu media animasi efektif digunakan dalam pembelajaran tematik pada siswa kelas V SDN Pampang Kota Makassar. Adapun hipotesis dan ketentuan uji hipotesis adalah sebagai berikut:

H_1 = Berlaku jika penggunaan media animasi efektif digunakan dalam pembelajaran tematik pada peserta didik UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar.

H_0 = Berlaku jika penggunaan media animasi tidak efektif digunakan dalam pembelajaran tematik pada peserta didik UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar. Untuk mengetahui apakah penggunaan media animasi efektif digunakan dalam pembelajaran tematik pada peserta didik UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar.. Ditinjau dari aspek perolehan nilai, maka dilakukan uji-t pada data yang telah diperoleh.

Tabel 3 Hasil Analisis Skor Pretest dan Posttest

No	Pretest (X_1)	Posttest (X_2)	$D = X_2 - X_1$	d^2
1	27	60	33	1089
2	33	67	34	1156
3	60	73	13	169
4	87	93	6	36
5	80	93	13	169
6	60	93	33	1089
7	60	93	33	1089
8	60	87	27	729
9	60	80	20	400
10	60	80	20	400
11	67	87	20	400
12	53	80	27	729
13	27	60	33	1089
14	33	67	34	1156
15	80	93	13	169
16	47	73	26	676
17	93	100	7	49
18	80	93	13	169
19	73	93	20	400
20	67	87	20	400

EMBRIO PENDIDIKAN

Jurnal Pendidikan Dasar
ISSN: 2528-357X; E-ISSN: 2961-8495

Volume 8 No. 1 Juni 2023

No	Pretest (X_1)	Posttest (X_2)	$D = X_2 - X_1$	d^2
21	80	93	13	169
22	80	93	13	169
23	53	80	27	729
24	67	93	26	676
25	53	87	34	1156
26	67	80	13	169
27	53	80	27	729
Jumlah	1.660	2.258	598	15.360

Sumber: Nilai pretes dan posttes siswa kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota Makassar

Tahap-tahap pengujian hipotesis sebagai berikut:

- a. Mencari nilai mean dari perbedaan Pretest dan posttest dengan rumus:

$$\begin{aligned}Md &= \frac{\Sigma d}{N} \\ &= \frac{598}{27} \\ &= 22,14\end{aligned}$$

- b. Mencari nilai kuadrat deviasi dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}\Sigma x^2 d &= \Sigma d - \frac{(\Sigma d)^2}{N} \\ &= \Sigma d - \frac{(\Sigma d)^2}{N} \\ &= 15.360 - \frac{(598)^2}{27} \\ &= 15.360 - \frac{357.604}{27} \\ &= 15.360 - 13.244 \\ &= 2.116\end{aligned}$$

Mencari nilai db dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned}db &= n - 1 \\ db &= 27 - 1 = 26\end{aligned}$$

- c. Mencari nilai t dengan rumus:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\left[\frac{\Sigma x^2 d}{N(N-1)}\right]}}$$

Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Bosowa

$$t = \frac{22,4}{\sqrt{\frac{2116}{27(26)}}}$$
$$t = \frac{22,4}{\sqrt{\frac{2116}{702}}}$$
$$t = \frac{22,4}{\sqrt{3,01}}$$
$$t = \frac{22,4}{1,73}$$
$$t = 12,95$$

- d. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan kaidah pengujian signifikan:

$$H_0 \text{ diterima apabila } t_{\text{Hitung}} \leq t_{\text{Tabel}}$$

$$H_1 \text{ diterima apabila } t_{\text{Hitung}} \geq t_{\text{Tabel}}$$

Menentukan harga t_{Tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $db = n-1=27-1=26$. Maka diperoleh $t_{0,05} = 1,706$

- e. Kesimpulan

Setelah menentukan harga t_{Hitung} yaitu 12,59 dan t_{Tabel} yaitu 1,706. Maka dapat dilihat bahwa $t_{\text{Hitung}} \geq t_{\text{Tabel}} = 12,95 \geq 1,706$ dan dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima berarti bahwa hipotesis dalam penelitian ini diterima yakni media animasi efektif digunakan dalam pembelajaran tematik.

Pembahasan

Kecanggihan teknologi terutama pada bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi seharusnya dimanfaatkan semaksimal mungkin. Perubahan zaman yang terus berkembang dengan sangat cepat membuat generasi lintas zaman harus bisa menguasai penggunaan teknologi. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran merupakan salah satu pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan.

Hasil belajar yang berbeda dipengaruhi karena adanya perlakuan (treatment). Media pembelajaran merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media video animasi yang diharapkan sejalan dengan upaya peningkatan dan pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan.

Media animasi merupakan media berbentuk gambar bergerak dengan suara audio atau background yang menarik perhatian peserta didik, fungsi dari media ini adalah untuk menghindari kesalahan persepsi tentang suatu materi. Media animasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah animasi yang berisi ilustrasi dari penjelasan materi pembelajaran tematik yang berisi muatan tiga mata pelajaran sekaligus, yaitu: Bahasa Indonesia, IPS, dan Pendidikan Kewarganegaraan.

Pemberian treatment berupa penggunaan media animasi dilakukan sebanyak empat kali. Setelah pemberian treatment, penulis mendapatkan fakta bahwa penggunaan media animasi membuat peserta didik merasa gembira dan antusias dalam proses pembelajaran sehingga suasana kelas menjadi semakin hidup. Hal ini selaras dengan pendapat Agustini & Ngarti (2020) bahwa salah satu

aspek kelebihan dari media video adalah murid menjadi aktif dan percaya diri untuk menanggapi atau mengulangi materi pembelajaran yang ditonton dari layar sehingga murid yang lain ikut termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Proses pembelajaran yang menyenangkan membuat murid tidak lagi keluar masuk pada saat pembelajaran berlangsung dan mereka menjadi fokus dalam menyimak materi pembelajaran sehingga mampu untuk meningkatkan hasil belajarnya. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata posttest yang lebih besar dibandingkan dengan nilai rata-rata pretest.

Berdasarkan pretest, nilai rata-rata hasil belajar tematik peserta didik kelas V SDN Pampang adalah 59,96 dengan kategori yakni terdapat 0 siswa (0%) sangat tinggi, 14 siswa (51,8%) tinggi, 9 siswa (33,3%) sedang, 4 siswa (14,8%) rendah, 0 siswa (0%) sangat rendah. Dari hasil persentase yang ada dapat dikatakan bahwa hasil belajar peserta didik pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 pembelajaran 3 sebelum menggunakan media animasi tergolong sedang. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa media sangat berperan penting terhadap hasil belajar peserta didik, sebagaimana teori yang disampaikan oleh Nurfadhillah bahwa pemakaian media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan atau minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Sedangkan nilai rata-rata posttest setelah menggunakan media animasi adalah 83,62. Terjadi peningkatan dari presentase kategori hasil belajar yakni 15 siswa (55,51%) sangat tinggi, 10 siswa (37%) tinggi, 2 siswa (7,4%) sedang, 0 siswa (0%) rendah, 0 siswa (0%) sangat rendah. Peningkatan hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media animasi terjadi karena isi konten dari media yang sifatnya memorable sehingga meninggalkan kesan yang mendalam dan peserta didik lebih mudah memahami penjelasan yang dibuat menggunakan ilustrasi dalam media animasi. Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Kurniawan dkk, kelebihan video animasi dalam bidang pendidikan yaitu mampu menyampaikan suatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik, menarik perhatian peserta didik dengan mudah, meningkatkan motivasi serta merangsang pemikiran peserta didik yang lebih berkesan, animasi juga dapat membantu menyediakan pembelajaran secara maya.

Hasil analisis statistik deskriptif dan hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media animasi efektif digunakan dalam pembelajaran tematik pada peserta didik kelas V SDN Pampang Kota Makassar. Namun perlu diperhatikan kembali bahwa dalam penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran masih memiliki kekurangan sebagaimana teori yang disampaikan oleh Sukanta, beberapa kekurangan media animasi yaitu : memerlukan fasilitas yang memadai sehingga memerlukan biaya lebih, dapat menyebabkan kejenuhan apabila durasi terlalu panjang, sifat komunikasi yang searah juga tetap mengharuskan guru untuk menggabungkan media pembelajaran ini dengan model pembelajaran secara konvensional agar pembelajaran berlangsung secara optimal.

KESIMPULAN

Sesuai dengan rumusan masalah penelitian dan berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran tematik pada peserta didik kelas V UPT SPF SDN Pampang Kota

Makassar. Berdasarkan hasil temuan dari keseluruhan data yang diperoleh peneliti maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik dengan menggunakan media animasi efektif digunakan, hal ini dapat dilihat dari data posttest yang lebih tinggi dengan menggunakan media pembelajaran animasi dibandingkan data pretest yang tidak menggunakan media pembelajaran animasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyansyah, A., Sa'dijah, C., & Qohar, A. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Pendidikan Matematika Realistik Indonesia (PMRI) untuk Mendukung Kemampuan Pemecahan Masalah Operasi Hitung Pecahan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(12), 1827-1838.
- Burhan, & Putri, F. M. (2022). Potret Tenaga Pendidik dalam Inovasi Pendidikan Abad 21. *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 4(1), 74-88.
- Chaerudin, Ali. 2019. *Manajemen pendidikan dan Pelatihan SDM*. Sukabumi: CV Jejak.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Hafidhoh, N. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *At-Taahdzib: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(01), 50-58.
- Hidayah, Nurul. (2015). "Pembelajaran Tematik Integratif di Sekolah Dasar". *Jurnal Terampil*, Volume 2 No. 1 Juni 2015.
- Lestrijanah, dkk. 2017. Pengaruh Media pembelajaran Geoboard Terhadap hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Didaktika Tauhidi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 4, No. 2, Oktober 2017.
- Istiqlal, Abdul. (2018). "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahapeserta didik Di Perguruan Tinggi". *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, Vol 3 No 2.
- Lubis, E. L. S., & Asy'ari, M. N. (2020). Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Berbasis Tematik. *Jurnal Sintaksis*, 2(2), 1-8.
- Muhardini, S., Rahman, N., Mahsup, M., Sudarwo, R., Anam, K., & Fujiaturrahman, S. (2020). Pengembangan media pembelajaran box nusantara untuk membentuk kemampuan memahami konsep tematik pada peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(2), 284-291.
- Prastowo, A. (2019). *Analisis pembelajaran tematik terpadu*. Jakarta Timur: Prenada Media.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). "Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0". *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Tafono, Talizaro. (2018). "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahapeserta didik". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2: 108-109. (<http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113/101>. Diakses : 5 Desember 2022)