

Pengembangan Media Pembelajaran Pumkabuja (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa) Untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas IV

¹Fenny Anindya, ²Nurita Primasatya, ³Wahid Ibnu Zaman

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri

Email:

¹fennyandya88@gmail.com²nurita.primasatya@gmail.com³wahidibnu@unpkediri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa pembelajaran IPS di SD masih didasari oleh minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar dan pembelajaran masih didominasi pada peran guru. Akibatnya suasana kelas monoton, pasif dan membosankan. Penelitian ini menggunakan menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D dengan menggunakan model ADDIE . Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas IV SDN Senden 1 Kayenkidul Kabupaten Kediri. Instrumen pengumpulan data penelitian ini adalah observasi dan wawancara.

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan teknik analisis data berupa instrumen angket validasi media dan materi, soal posttest, angket respon guru dan siswa. Hasil penelitian ini adalah (1) Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media PUMKABUJA dinyatakan valid, dapat dibuktikan dengan hasil validasi ahli media memperoleh skor 85,4%, pada hasil validasi ahli materi IPS memperoleh skor 96%. Jadi rata-rata persentase skor yang diperoleh dari ahli media dan materi adalah 90,7% dengan kriteria sangat valid. (2) Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media PUMKABUJA dinyatakan praktis, dapat dibuktikan dengan hasil angket respon guru memperoleh skor 93,8%, pada hasil angket respon siswa memperoleh skor 95%. Jadi rata-rata persentase skor yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa adalah 94,4% dengan kriteria sangat praktis. (3) Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media PUMKABUJA dinyatakan efektif, dapat dibuktikan dengan hasil nilai posttest memperoleh skor rata-rata sebesar 86,25% dengan memperoleh ketuntasan belajar klasikal 90% termasuk dalam kriteria sangat efektif. Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini dapat dinyatakan media pembelajaran PUMKABUJA dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Kata kunci: *Media; Pop-Up; Monopoli; Keragaman Budaya*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan muatan pembelajaran pokok dalam Sekolah Dasar. Menurut (¹Susanto, 2016) menjelaskan bahwa hakikat IPS

¹Susanto, Ahmad *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. (Jakarta: Prenadamedia Group. . 2016.), hal, 71

di sekolah dasar memberikan pengetahuan dasar dan keterampilan sebagai media pelatihan bagi siswa sebagai warga negara sedini mungkin. Pendidikan IPS dari bagian kurikulum di sekolah yang bertujuan untuk membantu mendewasakan siswa supaya dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai dalam rangka berpartisipasi dalam masyarakat, Negara bahkan di dunia.

Keragaman budaya atau “cultural diversity” adalah keniscayaan yang ada di bumi Indonesia. Keragaman budaya di Indonesia adalah sesuatu yang tidak dapat dipungkiri keberadaannya. Dalam konteks pemahaman masyarakat majemuk, selain kebudayaan kelompok suku bangsa, masyarakat Indonesia juga terdiri dari berbagai kebudayaan daerah.

Pada materi Keragaman Budaya ini dapat dibuat media pembelajaran Pop-Up Monopoli. Media merupakan alat untuk guru dalam menyampaikan berbagai materi pelajaran kepada siswa supaya lebih mudah dan lebih jelas dalam menyampaikannya. Media pembelajaran berperan sangat penting dalam proses pembelajaran seperti memberikan stimulus yang sama, menciptakan persepsi yang sama, dan mempersamakan pengalaman belajar siswa. Dalam menggunakan media pembelajaran yang cocok dan sesuai kebutuhan dalam pembelajaran maka tujuan dari pembelajaran akan dapat tercapai secara mudah dalam suatu kurikulum pendidikan.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan serta sebagai alat bantu mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Keberadaan media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap proses pembelajaran sehingga mempengaruhi pula hasil dari belajar siswa di sekolah, agar penggunaan media dalam pembelajaran bisa memberi pengaruh positif maka harus dilakukan pengembangan untuk media pembelajaran yang akan digunakan sehingga tercipta media pembelajaran yang inovatif agar proses pembelajaran memberikan hasil belajar yang maksimal² Media dalam pembelajaran meliputi

²Rusman. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. (Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2013), hal, 24

secara fisik adalah alat yang dipakai untuk mengirimkan isi materi pembelajaran, mulai dari buku, kaset, tape recorder, camera video, film, video recorder, slide (gambar bingkai), gambar, grafik, dan computer.³

Pengembangan sebuah media dalam pembelajaran harus ada perencanaan yang baik, agar media yang dihasilkan inovatif dan mempunyai kriteria yang diharapkan sesuai kebutuhan pembelajaran. Media dalam pembelajaran dihasilkan menarik, maka media tersebut dapat membuat siswa lebih antusias didalam proses pembelajaran, yang perlu diperhatikan dalam hal ini adalah pemilihan media dalam pembelajaran dengan mempertimbangkan jenis dan model dari media yang akan digunakan apakah cocok untuk pelajaran ataupun materi pembelajaran yang akan diajarkan. Ada beragam jenis media pembelajaran yaitu, mulai dari media Audio, Visual, dan Audio-Visual, serta bermacam - macam bentuk mulai dari 2 dimensi dan 3 dimensi.

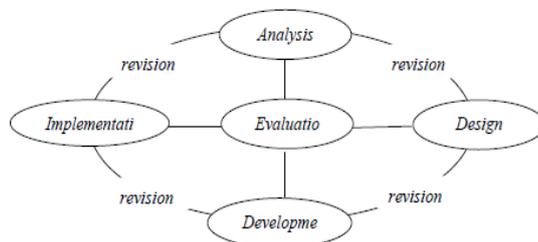
Pada proses pembelajaran IPS yang berlangsung di SDN Senden 1 dalam cara penyampaian materi Keragaman Budaya khususnya mata pelajaran IPS yang dalam pelaksanaan pembelajarannya guru masih menggunakan metode konvensional, penyajian konsep kurang mendalam, kebanyakan siswa tidak menyukai mata pelajaran IPS. Guru belum menggunakan sebuah alat bantu pengajaran atau media pembelajaran dalam melakukan proses pembelajaran di kelas, guru hanya menggunakan buku bahan ajar yang disediakan sekolah. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran dan siswa juga menjadi mudah bosan dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

METODE PENELITIAN

Pada prosedur pengembangan peneliti menggunakan langkah-langkah prosedural, prosedur penelitian dan pengembangan ini secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah prosedur yang dilalui mulai dari tahap awal sampai ke produk yang sudah bisa untuk digunakan. Model ADDIE meliputi

³ Arsyad, A. *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajagrafindo Persada. 2013), hal,4

(Analysis, Design, Development, Implementasion, dan Evaluation). Adapun tahapan model pengembangan ADDIE menurut ⁴Mukmin (2020:214) sebagai berikut:



Gambar 4.1 Model Pengembangan ADDIE

1. Analysis (Tahap analisis)

Tahapan ini dibagi menjadi dua tahapan yaitu analisis kebutuhan, dan analisis kinerja (⁵Pribadi, 2009). Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui kinerja guru dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahapan ini dilakukan untuk mengetahui dan mendeskripsikan permasalahan yang ada dengan memerlukan solusi berupa penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan observasi untuk menentukan kebutuhan pada pembelajaran. Pada analisis kebutuhan ini digunakan untuk mengetahui ketersediaan sumber belajar, perlunya media pembelajaran dalam proses pembelajaran dan peneliti memutuskan membuat media pembelajaran PUMKABUJA dalam materi IPS Keragaman Budaya Pulau Jawa Kelas IV.

2. Design (Tahap Perencanaan)

Tahap perencanaan ini merupakan tahap untuk mendesain produk yang telah di analisis untuk mengatasi permasalahan kegiatan pembelajaran pada siswa⁶. Pada tahap perencanaan ini peneliti akan merancang media pembelajaran dari hasil analisis secara konseptual dan

⁴ Mukmin, B.A., & Primasatya, N. (2020). Pengembangan Multimedia interaktif Macromedia Flash Berbasis k-13 Sebagai inovasi pembelajaran tematik untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal pendidikan dasar Nusantara*, 5(2), 211-226

⁵ Pribadi, Benny A. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Dian Rakyat 2009)

⁶ Pribadi, Benny A. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Dian Rakyat 2009)

menyusun instrumen yang akan digunakan dalam menilai produk tersebut perencanaannya antara lain sebagai berikut:

- a. Pemilihan materi disesuaikan dengan hasil analisis kebutuhan langkahnya sebagai berikut yang pertama penentuan desain awal media yang kedua dilakukan penyusunan peta konsep yang menjadi keseluruhan gambaran media yang akan dibuat dan yang terakhir penentuan kerangka media PUMKABUJA. Disini peneliti memilih materi IPS Keragaman Budaya Pulau Jawa Kelas IV Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku, Subtema 2 Indahya Keragaman Budaya Negeriku.
- b. Penentuan desain tampilan media disesuaikan dengan media yang dipilih sendiri sesuai dengan temanya. Disini peneliti menggunakan tampilan monopoli yang memuat pop-up.
- c. Pengembangan media menggunakan referensi yang berhubungan dengan pokok bahasan materi-materi tersebut.

3. Development (Pengembangan Produk)

Tahap Pengembangan yaitu tahap yang terdapat beberapa kegiatan seperti membuat, membeli, dan memodifikasi media agar tercapainya tujuan pembelajaran yang direncanakan (⁷Pribadi, 2009). Dalam tahap pengembangan terdapat 3 kegiatan sebagai berikut:

- a. Pembuatan produk Pengembangan PUMKABUJA dengan menyiapkan bahan untuk papannya seperti papan catur yang bisa dilipat, banner monopoli yang berukuran sesuai papan, gambar-gambar dari materi keragaman budaya Pulau Jawa, komponen-komponen monopoli seperti monopoli biasanya dan kertas karton untuk bahan pembuatan pop-up. Kemudian disusunlah media pembelajaran dalam bentuk PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa).

⁷ Pribadi, Benny A.. *Model Desain Sistem Pembelajaran.*(Jakarta: Dian Rakyat 2009),hal 16

- b. Validasi yang terdapat validasi ahli materi dan validasi ahli media. Adapun validasi ini dibedakan menjadi dua yaitu:
- c. Validasi ahli materi merupakan prasyarat sebelum di uji cobakan pada pengguna. Media pembelajaran PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa) yang dikembangkan akan di validasi oleh ahli materi.
- d. Validasi ahli media merupakan validasi yang dilakukan oleh ahli dalam media pembelajaran. Ahli media akan menilai aspek kevalidan dan kelayakan dari media PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa).

4. Implementasion (Tahap Penerapan)

Tahap Implementasi yaitu penerapan dan penyampaian materi dari seorang guru kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran (⁸Pribadi, 2009). Tahap Implementasi ini dapat diterapkan dalam media pembelajaran untuk mengetahui seberapa berpengaruhnya terhadap kualitas pembelajaran yang meliputi kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran. Pada tahapan ini peneliti melakukan penerapan kegiatan pembelajaran di kelas dengan menggunakan media pembelajaran PUMKABUJA sehingga dapat diketahui kekurangan-kekurangan pada media dan dapat direvisi kembali.

5. Evaluation (Tahap Evaluasi)

Tahap penelitian ini atau tahap evaluasi biasanya dilakukan di semua tahapan, proses evaluasi yang dilakukan yaitu melihat permasalahan yang ada di lapangan setelah melakukan analisis serta menilai hasil dari penelitian dan penilaian yang telah dilakukan pada tahap sebelumnya. Evaluasi dapat dimaknai sebagai proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap produk atau program pembelajaran (⁹Pribadi, 2009). Penilaian evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah media PUMKABUJA tersebut dapat mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan atau tidak. Jika dari hasil tersebut sudah dikategorikan layak

⁸ Pribadi, Benny A.. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Dian Rakyat 2009)

⁹ Pribadi, Benny A. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. (Jakarta: Dian Rakyat 2009)

dan menarik namun jika tidak layak maka perlu dilakukannya revisi kembali. Tahap evaluasi sangatlah penting karena kita akan mendapatkan saran untuk meningkatkan penelitian tersebut.

Instrument penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket validasi media, validasi materi, dan lembar kepraktisan yaitu angket guru dan siswa. Teknik analisis data dengan kualitatif digunakan untuk mengelompokkan informasi yang berupa kritik dan saran, tanggapan yang terdapat pada angket tentang kesesuaian dengan kompetensi yang akan di capai, ketepatan warna media atau kemenarikan, kata dan tata bahasa, desain dan penggunaan media pada media yang dikembangkan secara deskriptif kualitatif. Dengan menggunakan analisis data kualitatif, penelitian ini dapat di jadikan acuan untuk revisi atau perbaikan produk yang dikembangkan.

Penilaian pada angket validasi ini dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan atau kevalidan produk yang telah dikembangkan. Dalam hal ini, pemberi respon akan mengemukakan keadaan untuk setiap pertanyaan diberikan dengan memberi tanda (\surd) pada kolom angket yang tersedia. Data tersebut akan dijumlahkan guna mengetahui hasil validasi dengan di hitung nilai rata-ratanya.

Tabel 1. Skor Penilaian Kevalidan

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang Baik	2

(¹⁰Riduwan, 2015)

¹⁰ Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. (Bandung: AIFABETA, 2015.)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Studi lapangan merupakan langkah awal penelitian dengan tujuan untuk mengumpulkan data dengan perencanaan pengembangan media pembelajaran. Kegiatan penelitian ini diawali dengan kegiatan observasi. Kegiatan observasi dilaksanakan di SDN Senden 1 Kayenkidul. Langkah awal yang dilaksanakan peneliti dalam studi lapangan yaitu dengan melaksanakan analisis kinerja dan analisis kebutuhan siswa.

1. Analisis Kinerja

Tahap analisis kinerja dilaksanakan untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran pada materi keragaman budaya di Pulau Jawa siswa kelas IV SDN Senden 1 Kayenkidul. Dari hasil wawancara yang terlampir, ketika proses pembelajaran materi tersebut belum menggunakan media pembelajaran secara konkret untuk menjelaskan materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang digunakan juga sangatlah terbatas dan kurang berinovasi. Guru hanya menggunakan buku siswa dan buku guru sebagai media dan sumber belajar di kelas, selain itu guru juga hanya menggunakan globe, gambar-gambar, dan atlas sebagai media belajar serta pembelajaran masih berpusat pada guru. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi berupa pengembangan media yaitu dengan mengembangkan media PUMKABUJA pada materi Keragaman Budaya di Pulau Jawa.

2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam pengembangan suatu media pembelajaran. Proses pembelajaran IPS khususnya materi keragaman budaya di Pulau Jawa, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SDN Senden 1 Kayenkidul mengenai permasalahan atau kendala ketika proses pembelajaran. Diketahui bahwa masih kurangnya dalam pemahaman materi sehingga materi tidak mudah diserap oleh siswa dikarenakan guru belum bisa memberikan gambaran yang jelas pada siswa tentang macam-macam keragaman budaya yang ada di Pulau Jawa. Hal tersebut dikarenakan pada usia siswa kelas IV

masih dalam tahap operasional konkrit, yaitu siswa masih membutuhkan sesuatu yang nyata dalam memahami suatu hal, terutama pada materi keragaman budaya di Pulau Jawa. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pengembangan media yang konkrit supaya memudahkan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Penggunaan media ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi juga dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Media yang digunakan yaitu media PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa).

Dari hasil studi lapangan sebelum penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa diperlukannya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat menarik perhatian siswa pada proses pembelajaran dalam materi keragaman budaya di Pulau Jawa. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan dan sesuai dengan materi keragaman budaya di Pulau Jawa adalah media PUMKABUJA (Pop-Up Monopoli Keragaman Budaya Pulau Jawa). Dengan menggunakan media ini siswa akan diajak untuk lebih aktif dan berkolaborasi selama proses pembelajaran berlangsung, karena siswa akan aktif dan mudah berkolaborasi dalam bermain media PUMKABUJA.

Produk yang dikembangkan harus melalui tahap validasi untuk mengetahui kelayakan media PUMKABUJA. Validasi media pembelajaran dilakukan oleh dosen. Validator diminta untuk memvalidasi media pembelajaran PUMKABUJA, selanjutnya validator diminta untuk mengisi angket media pembelajaran dengan cara memberikan tanda centang (√) pada kolom yang disediakan.

3. Kevalidan

Penelitian pengembangan media PUMKABUJA dinyatakan valid apabila sudah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Kelayakan produk di uji coba apabila persentase validasi media dan materi di jumlah kemudian dibagi dua.

Dengan perhitungan sebagai berikut :

$$V = V\text{-ah1} + V\text{-ah2}$$

$$V = 85,4\% + 96\% \div 2 = 181,4\% \div 2 = 90,7\%$$

Produk dinyatakan layak di uji cobakan apabila menunjukkan skor 61.00% - 80.00% dengan kategori valid yang artinya boleh digunakan dengan revisi kecil, skor 81.00% - 100.00% dengan kategori sangat valid yang berarti produk sangat baik digunakan. Jadi dapat disimpulkan dari perhitungan diatas, bahwa media PUMKABUJA dinyatakan sangat valid dengan memperoleh skor akhir kevalidan 90,7%.

4. Kepraktisan

Penelitian pengembangan media PUMKABUJA dinyatakan praktis apabila sudah di uji cobakan kepada subjek uji coba dan memenuhi kriteria kepraktisan. Yang dilihat dari lembar angket respon guru dan lembar angket respon siswa.

$$V = R\text{-guru} + R\text{-siswa} \div 2$$

$$V = 93,8\% + 95\% \div 2 = 188,8\% \div 2 = 94,4\%$$

Produk dinyatakan praktis apabila menunjukkan skor 61.00% - 80.00% dengan kategori praktis yang artinya boleh digunakan dengan revisi kecil, skor 81.00% - 100.00% dengan kategori sangat praktis yang berarti produk sangat baik digunakan. Jadi dapat disimpulkan dari perhitungan diatas, bahwa media PUMKABUJA dinyatakan sangat praktis dengan memperoleh skor akhir kepraktisan 94,4%.

5. Keefektifan

Penelitian pengembangan media PUMKABUJA dinyatakan efektif apabila sudah di uji cobakan kepada siswa kelas IV sekolah dasar. Keefektifan produk tersebut diperoleh dari hasil tes siswa yang diberikan. Ketuntasan siswa diambil berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) \geq 75. Nilai rata-rata siswa = nilai hasil belajar siswa jumlah seluruh siswa x 100
 $= 1.72520 \times 100 = 86,25$

$KBK = \frac{\text{siswa yang mencapai KKM}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100 = \frac{1820}{2000} \times 100\% = 90\%$

Berdasarkan perhitungan di atas, bahwa ketuntasan belajar klasikal 90% masuk dalam kriteria sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Produk dinyatakan efektif apabila menunjukkan skor 61.00% - 80.00% dengan kategori efektif yang artinya boleh digunakan dengan revisi kecil, skor 81.00% - 100.00% dengan kategori sangat efektif yang berarti produk sangat baik digunakan. Berikut hasil akhir media pembelajaran.



Gambar 1. Media Pembelajaran PUMKABUJA

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media PUMKABUJA yang dilakukan di kelas IV SDN Senden 1 Kayenkidul Kabupaten Kediri dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran PUMKABUJA, dinyatakan valid setelah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media mendapat skor sebesar 85,4% dan ahli materi mendapat skor sebesar 96%, selanjutnya dihitung rata-rata kevalidan media dan materi menghasilkan skor kevalidan sebesar 90,7%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media PUMKABUJA sangat valid yang artinya sangat baik untuk digunakan.
2. Media PUMKABUJA dikatakan sebagai media yang praktis dalam penggunaannya. Kepraktisan ini diperoleh dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa. Angket respon guru mendapat skor sebesar 93,8% dan angket respon siswa mendapat skor sebesar 95%, selanjutnya dihitung rata-

rata kepraktisan dari hasil angket respon guru dan angket respon siswa menghasilkan skor kepraktisan sebesar 94,4%, sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan media PUMKABUJA sangat praktis yang artinya sangat baik untuk digunakan.

3. Media PUMKABUJA dikatakan sebagai media yang efektif dalam penggunaannya. Keefektifan ini diperoleh dari hasil nilai posttest setelah menggunakan media PUMKABUJA dengan mendapat skor rata-rata sebesar 86,25% dan mendapat ketuntasan belajar klasikal 90%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media PUMKABUJA sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. 2015. Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, A. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arikunto, S. (2021). Dasar-dasar evaluasi Pendidikan Edisi 3. Bumi Aksara
- Pribadi, Benny A. 2009. Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat
- Mukmin, B.A., & Primasatya, N. (2020). Pengembangan Multimedia interaktif Macromedia Flash Berbasis k-13 Sebagai inovasi pembelajaran tematik untuk siswa sekolah dasar. Jurnal pendidikan dasar Nusantara, 5(2), 211-226
- Riduwan, 2015. Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: ALFABETA.
- Rusman. 2013. Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Trianto, 2011. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif – Progresif. Prenada Media Group. Jakarta.