ASATIDZUNA
Jurnal Pendidikan Guru Madarasah Ibtidaiyah
Vol. 08 No. 01 Maret 2026 e-ISSN: 2963-3966

ANALISIS EFEKTIFITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA PEMBELAJARAN TEMATIK DI KELAS III SEKOLAH DASAR

[1]Irmawati, [2]Zul Andrivat
Universitas Terbuka
irmawati17390@gmail.com
zulandrivat468@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengkaji keefektifan penerapan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan capaian belajar siswa pada mata pelajaran tematik di kelas III sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain pretest-posttest control group yang melibatkan 60 siswa kelas III dari dua kelas berbeda. Kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media konvensional. Instrumen penelitian berupa tes hasil belajar, lembar observasi aktivitas siswa, dan angket respons siswa. Data dianalisis menggunakan uji-t paired sample dan independent sample t-test. Temuan menunjukkan terdapat perbedaan signifikan ($p<0,05$) antara kelompok eksperimen dan kontrol, dengan peningkatan nilai rata-rata kelompok eksperimen sebesar 28,5 poin dibandingkan 15,2 poin pada kelompok kontrol. Aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan mencapai 82% pada kategori sangat aktif. Respons siswa terhadap penggunaan media interaktif menunjukkan tingkat antusiasme tinggi dengan persentase 89% menyatakan sangat termotivasi. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan pemahaman konsep, keterlibatan aktif, dan motivasi belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas III sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, Pembelajaran Tematik, Sekolah Dasar, Hasil Belajar, Motivasi Siswa

Abstract

This study aims to examine the effectiveness of using interactive learning media in improving student learning outcomes in thematic subjects in third-grade elementary school. The study employed a quasi-experimental method with a pretest-posttest control group design involving 60 third-grade students from two different classes. The experimental group used technology-based interactive learning media, while the control group used conventional media. Research instruments included a learning achievement test, a student activity observation sheet, and a student response questionnaire. Data were analyzed using the paired-sample t-test and the independent-sample t-test. The findings indicated a significant difference ($p < 0.05$) between the experimental and control groups, with an increase in the average score of 28.5 points for the experimental group compared to 15.2 points for the control group. Student learning activities increased to 82% in the “very active” category. Student responses to the use of interactive media showed a high level of enthusiasm, with 89% stating they were highly motivated. The research results indicate that interactive learning media are effective in improving conceptual understanding, active engagement, and student learning motivation in third-grade elementary school thematic learning.

Keywords: Interactive Learning Media, Thematic Learning, Elementary School, Learning Outcomes, Student Motivation

PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada kelas rendah, memerlukan pendekatan yang mampu mengakomodasi karakteristik perkembangan kognitif anak yang masih berada pada tahap operasional konkret. Siswa kelas III sekolah dasar berada pada rentang usia 8-9 tahun yang membutuhkan pengalaman belajar melalui objek nyata atau representasi visual yang menarik untuk membangun pemahaman konsep. Pembelajaran tematik yang diterapkan dalam Kurikulum 2013

mengintegrasikan berbagai muatan pelajaran dalam satu tema sentral, sehingga menuntut kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan bagi siswa.

Permasalahan yang sering muncul dalam implementasi pembelajaran tematik adalah kesulitan guru dalam menyajikan materi secara menarik dan kontekstual, keterbatasan media pembelajaran yang variatif, serta rendahnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Kondisi ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran menjadi kurang optimal. Observasi awal yang dilakukan di beberapa sekolah dasar menunjukkan bahwa metode pembelajaran masih didominasi oleh ceramah dengan penggunaan media konvensional seperti gambar diam dan buku teks, sehingga kurang mampu membangkitkan minat dan partisipasi aktif siswa.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membuka peluang luas bagi dunia pendidikan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Media pembelajaran interaktif merupakan sarana yang menggabungkan berbagai elemen multimedia seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio yang dapat memberikan umpan balik langsung kepada pengguna. Keunggulan media interaktif terletak pada kemampuannya menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, memfasilitasi pemahaman konsep abstrak menjadi konkret, serta mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan dampak positif penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa. Namun, kajian spesifik mengenai efektivitas media pembelajaran interaktif pada pembelajaran tematik di kelas III sekolah dasar masih perlu diperdalam, terutama dalam konteks karakteristik perkembangan siswa dan kompleksitas materi tematik yang mengintegrasikan berbagai muatan pelajaran. Penelitian ini menjadi penting untuk memberikan bukti empiris tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis perbedaan hasil belajar siswa antara yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan media konvensional pada pembelajaran tematik kelas III; (2) mendeskripsikan tingkat aktivitas belajar siswa dalam penggunaan media pembelajaran interaktif; dan (3) mengidentifikasi respons siswa terhadap implementasi media pembelajaran interaktif pada pembelajaran tematik di kelas III sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen, mengingat keterbatasan dalam melakukan randomisasi subjek penelitian secara penuh pada setting kelas yang sudah terbentuk. Desain penelitian yang dipilih adalah pretest-posttest control group design, di mana terdapat dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media pembelajaran interaktif dan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri di wilayah perkotaan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 selama delapan minggu. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III yang berjumlah 120 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling dengan mempertimbangkan kesetaraan kemampuan akademik berdasarkan nilai rapor semester sebelumnya, sehingga

diperoleh 60 siswa yang terbagi dalam dua kelas, masing-masing 30 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 30 siswa sebagai kelompok kontrol.

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas yaitu media pembelajaran interaktif, dan variabel terikat meliputi hasil belajar, aktivitas belajar, dan respons siswa. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan berbasis aplikasi multimedia dengan fitur animasi, kuis interaktif, simulasi, dan permainan edukatif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran tematik tema "Perkembangan Teknologi" dan "Peduli Lingkungan Sosial".

Instrumen pengumpulan data mencakup: (1) tes hasil belajar berbentuk pilihan ganda dan uraian yang telah divalidasi ahli dengan koefisien validitas 0,78 dan reliabilitas 0,82; (2) lembar observasi aktivitas siswa yang memuat aspek perhatian, partisipasi, interaksi, dan penyelesaian tugas dengan reliabilitas antar-rater 0,85; dan (3) angket respons siswa yang mengukur aspek kemudahan penggunaan, kemenarikan, dan motivasi belajar dengan validitas 0,76 dan reliabilitas 0,80.

Prosedur penelitian dimulai dengan pemberian pretest pada kedua kelompok untuk mengukur kemampuan awal. Selanjutnya, kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran menggunakan media interaktif yang ditampilkan melalui proyektor dan dapat diakses siswa secara individu melalui tablet, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media konvensional berupa gambar, kartu, dan alat peraga manual. Pembelajaran dilakukan sebanyak 16 pertemuan dengan durasi 3x35 menit per pertemuan. Aktivitas siswa diamati oleh dua observer pada setiap pertemuan. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest dan kelompok eksperimen mengisi angket respons.

Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif untuk menggambarkan rata-rata, standar deviasi, dan persentase, serta statistik inferensial. Sebelum uji hipotesis, dilakukan uji prasyarat meliputi uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk test dan uji homogenitas menggunakan Levene's test. Uji hipotesis menggunakan paired sample t-test untuk melihat perbedaan pretest-posttest dalam kelompok, dan independent sample t-test untuk membandingkan hasil posttest antar kelompok dengan taraf signifikansi 0,05. Analisis data menggunakan bantuan software SPSS versi 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil belajar siswa, **a**nalisis data hasil belajar menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kedua kelompok penelitian. Pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata pretest sebesar 62,4 dengan standar deviasi 8,3 meningkat menjadi 90,9 dengan standar deviasi 5,2 pada posttest. Sementara kelompok kontrol mengalami peningkatan dari rata-rata 63,1 (SD=8,6) menjadi 78,3 (SD=7,4). Hasil uji paired sample t-test menunjukkan peningkatan signifikan pada kedua kelompok ($p<0,001$), namun besaran peningkatan (gain score) kelompok eksperimen (28,5 poin) jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol (15,2 poin).

Uji independent sample t-test terhadap gain score menunjukkan perbedaan signifikan antara kedua kelompok ($t=7,245$; $p<0,001$), yang mengindikasikan bahwa media pembelajaran interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar dibandingkan media konvensional. Analisis per aspek kognitif menunjukkan bahwa kelompok eksperimen unggul signifikan pada aspek pemahaman konsep ($p=0,002$) dan penerapan ($p<0,001$), sementara pada aspek pengetahuan faktual tidak terdapat perbedaan signifikan ($p=0,124$).

Keefektifan media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan hasil belajar dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, visualisasi konsep melalui

animasi dan simulasi membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa kelas III yang masih memerlukan representasi visual. Kedua, fitur interaktif seperti kuis dengan umpan balik langsung memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengevaluasi pemahaman mereka secara real-time dan melakukan perbaikan segera. Ketiga, integrasi berbagai modalitas (visual, auditori, kinestetik) dalam media interaktif mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam, sehingga memberikan peluang lebih besar bagi setiap siswa untuk mencapai pemahaman optimal.

Observasi aktivitas belajar siswa dilakukan pada 16 pertemuan dengan fokus pada empat aspek: perhatian terhadap pembelajaran, partisipasi aktif, interaksi dengan media/teman, dan penyelesaian tugas. Hasil observasi menunjukkan perbedaan pola aktivitas yang signifikan antara kedua kelompok. Pada kelompok eksperimen, persentase siswa dengan kategori aktivitas "sangat aktif" mencapai 82% pada akhir pembelajaran, meningkat dari 35% pada pertemuan awal. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya mencapai 48% pada kategori yang sama.

Aspek perhatian siswa menunjukkan perbaikan dramatis pada kelompok eksperimen, di mana rata-rata durasi fokus perhatian siswa meningkat dari 12 menit menjadi 28 menit per segmen pembelajaran. Partisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan dan mengajukan pertanyaan juga meningkat 65% pada kelompok eksperimen dibandingkan 23% pada kelompok kontrol. Interaksi siswa dengan media pembelajaran dan diskusi antar teman mencapai frekuensi rata-rata 18 kali per pertemuan pada kelompok eksperimen, jauh melampaui kelompok kontrol yang hanya 7 kali per pertemuan.

Tingginya aktivitas belajar pada kelompok yang menggunakan media interaktif dapat dipahami dari perspektif teori pembelajaran aktif. Media interaktif mendorong siswa untuk tidak hanya menjadi penerima informasi pasif, tetapi terlibat aktif dalam proses konstruksi pengetahuan melalui eksplorasi, percobaan, dan pemecahan masalah. Elemen gamifikasi yang diintegrasikan dalam media interaktif, seperti poin, level, dan badge, juga menciptakan motivasi intrinsik yang mendorong siswa untuk terus terlibat dan menyelesaikan tantangan pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pemahaman. Media interaktif menyediakan scaffolding yang tepat melalui petunjuk bertahap, clue, dan umpan balik, sehingga siswa dapat bekerja dalam zona perkembangan proksimal mereka dan mencapai pemahaman yang lebih dalam.

Pada angket respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif diisi oleh 30 siswa kelompok eksperimen dan menghasilkan data yang sangat positif. Dari aspek kemudahan penggunaan, 86% siswa menyatakan media sangat mudah dioperasikan, dengan antarmuka yang intuitif dan navigasi yang sederhana. Aspek kemenarikan mendapat respons sangat positif dari 91% siswa yang menyatakan bahwa tampilan visual, animasi, dan efek suara membuat pembelajaran menjadi sangat menyenangkan.

Pada aspek motivasi belajar, 89% siswa menyatakan merasa sangat termotivasi untuk belajar menggunakan media interaktif, dan 84% siswa mengungkapkan keinginan kuat untuk terus menggunakan media serupa dalam pembelajaran topik lainnya. Menariknya, 78% siswa melaporkan bahwa mereka menggunakan media pembelajaran di luar jam sekolah untuk mengulang materi atau mencoba tantangan tambahan yang disediakan, mengindikasikan dampak positif terhadap kemandirian belajar.

Wawancara mendalam dengan 10 siswa terpilih secara acak mengungkap beberapa alasan di balik respons positif tersebut. Siswa menyukai elemen permainan edukatif yang membuat pembelajaran terasa seperti bermain, karakter animasi yang lucu dan relatable, serta sistem reward yang memberikan apresiasi langsung atas usaha mereka. Beberapa siswa juga menyebutkan bahwa mereka dapat belajar dengan kecepatan sendiri dan mengulangi bagian yang belum dipahami tanpa merasa malu, berbeda dengan pembelajaran konvensional di mana mereka sering merasa tidak nyaman untuk meminta pengulangan penjelasan.

Respons positif siswa terhadap media pembelajaran interaktif memiliki implikasi penting bagi keberlanjutan dan keefektifan pembelajaran. Motivasi yang tinggi merupakan prediktor kuat bagi persistensi belajar dan pencapaian akademik jangka panjang. Ketika siswa merasa senang dan termotivasi dalam belajar, mereka cenderung mengembangkan sikap positif terhadap mata pelajaran dan sekolah secara umum, yang pada gilirannya membentuk identitas diri sebagai pembelajar yang efektif.

Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat tentang efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di kelas III sekolah dasar. Keunggulan media interaktif tidak hanya terletak pada peningkatan hasil belajar kognitif, tetapi juga pada pengembangan aspek afektif dan psikomotor melalui peningkatan aktivitas belajar dan motivasi siswa. Triangulasi data dari ketiga aspek yang diteliti (hasil belajar, aktivitas, dan respons) menunjukkan konsistensi yang tinggi, memperkuat validitas temuan penelitian.

Beberapa faktor kunci keberhasilan media pembelajaran interaktif yang teridentifikasi dalam penelitian ini meliputi: (1) kesesuaian desain dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa usia 8-9 tahun; (2) integrasi multisensori yang mengakomodasi berbagai gaya belajar; (3) pemberian umpan balik langsung yang memfasilitasi proses metakognisi; (4) elemen gamifikasi yang meningkatkan motivasi intrinsik; dan (5) fleksibilitas yang memungkinkan pembelajaran sesuai kecepatan individual.

Namun, penelitian ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan dalam implementasi media pembelajaran interaktif. Pertama, diperlukan ketersediaan infrastruktur teknologi yang memadai seperti perangkat komputer/tablet dan koneksi internet yang stabil. Kedua, guru memerlukan kompetensi digital yang cukup untuk mengoperasikan dan mengintegrasikan media interaktif secara efektif dalam pembelajaran. Ketiga, diperlukan desain media yang berkualitas dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip pedagogis dan psikologis, bukan sekadar transfer materi teks ke format digital.

Temuan penelitian ini memiliki relevansi teoritis dalam memperkuat konstruk teori pembelajaran multimedia dan teori beban kognitif. Desain media interaktif yang menggabungkan teks, gambar, dan narasi audio secara koheren terbukti mengurangi beban kognitif ekstrinsik dan meningkatkan kapasitas pemrosesan kognitif untuk pemahaman materi esensial. Selain itu, prinsip interaktivitas dan personalisasi dalam media pembelajaran mendukung proposisi teori konstruktivis sosial tentang pentingnya pembelajaran aktif dan kontekstual.

D. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif efektif meningkatkan kualitas pembelajaran tematik di kelas III sekolah dasar. Secara spesifik, kesimpulan penelitian adalah: (1) terdapat perbedaan signifikan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif dengan media konvensional, di mana kelompok eksperimen

mengalami peningkatan rata-rata 28,5 poin dibandingkan 15,2 poin pada kelompok kontrol; (2) penggunaan media pembelajaran interaktif meningkatkan aktivitas belajar siswa secara substansial, dengan 82% siswa mencapai kategori sangat aktif dalam aspek perhatian, partisipasi, interaksi, dan penyelesaian tugas; dan (3) siswa memberikan respons sangat positif terhadap media pembelajaran interaktif dengan 89% menyatakan sangat termotivasi dan 91% menilai media sangat menarik.

Keefektifan media pembelajaran interaktif bersumber dari kemampuannya menyajikan materi secara multisensori, memberikan umpan balik langsung, mengakomodasi kecepatan belajar individual, dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui elemen gamifikasi. Media interaktif terbukti unggul khususnya dalam memfasilitasi pemahaman konsep dan penerapan pengetahuan, dua aspek kognitif yang krusial dalam pembelajaran tematik yang mengintegrasikan berbagai muatan pelajaran.

Berdasarkan temuan penelitian, beberapa saran dapat diajukan. Bagi guru, disarankan untuk: (1) mengintegrasikan media pembelajaran interaktif secara sistematis dalam perencanaan pembelajaran tematik, terutama untuk materi yang memerlukan visualisasi dan simulasi; (2) mengembangkan kompetensi digital melalui pelatihan dan praktik berkelanjutan agar dapat memaksimalkan potensi media interaktif; dan (3) mengkombinasikan media interaktif dengan strategi pembelajaran aktif lainnya untuk menciptakan pengalaman belajar yang holistik.

Bagi sekolah, disarankan untuk: (1) menyediakan infrastruktur teknologi yang memadai termasuk perangkat, jaringan internet, dan ruang multimedia; (2) memfasilitasi pengembangan atau pengadaan media pembelajaran interaktif berkualitas yang sesuai dengan kurikulum; dan (3) membangun komunitas belajar guru untuk berbagi praktik baik dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk: (1) mengkaji efektivitas media pembelajaran interaktif pada jenjang kelas dan mata pelajaran yang berbeda; (2) meneliti dampak jangka panjang penggunaan media interaktif terhadap retensi pengetahuan dan transfer pembelajaran; (3) mengeksplorasi kombinasi optimal antara pembelajaran tatap muka dengan media interaktif dalam model pembelajaran blended; dan (4) mengembangkan kerangka desain media pembelajaran interaktif yang mempertimbangkan aspek pedagogis, psikologis, dan teknologis secara komprehensif.

Keterbatasan penelitian ini meliputi durasi implementasi yang relatif terbatas (8 minggu) dan fokus pada satu tema pembelajaran, sehingga generalisasi temuan perlu dilakukan dengan hati-hati. Penelitian lanjutan dengan durasi lebih panjang dan cakupan materi lebih luas akan memberikan pemahaman lebih mendalam tentang dampak media pembelajaran interaktif terhadap capaian pembelajaran siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal:

Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android pada mata pelajaran IPA untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran,* 53(2), 154-165.

Darmawan, D., Wahyudin, D., & Ruyadi, Y. (2018). Pengaruh multimedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik sekolah dasar. *Indonesian Journal of Curriculum and Educational Technology Studies, 6*(1), 25-32.

Hwang, G. J., & Tsai, C. C. (2021). Research trends in mobile and ubiquitous learning: A review of publications in selected journals from 2001 to 2020. *Educational Technology & Society, 24*(2), 1-17.

Prasetyo, T., Nisa, K., & Sulistyowati, R. (2019). Efektivitas media pembelajaran interaktif terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas rendah sekolah dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 9*(2), 110-123.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, H. (2021). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya: Studi kasus di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 12*(1), 45-58.

Wulandari, D. A., & Surjono, H. D. (2019). Keefektifan multimedia pembelajaran interaktif berbasis blended learning untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD. *Jurnal Prima Edukasia, 7*(2), 165-175.

Yilmaz, R. M., & Baydas, O. (2017). An examination of undergraduates' metacognitive strategies in pre-class asynchronous activity in a flipped classroom. *Educational Technology Research and Development, 65*(6), 1547-1567.

Buku:

Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Daryanto. (2016). *Media pembelajaran: Peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran* (Edisi ke-2). Yogyakarta: Gava Media.

Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2015). *Instructional media and technologies for learning* (10th ed.). Boston: Pearson Education.

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.

Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.

Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2018). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: Mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta: Rajawali Pers.

Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). New York: Pearson.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2015). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Trianto. (2017). *Desain pengembangan pembelajaran tematik bagi anak usia dini TK/RA & anak usia kelas awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.

Warsita, B. (2018). *Teknologi pembelajaran: Landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.