

WAWASAN PENDIDIKAN



<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA *PROBLEM BASED LEARNING* TEMA 3 MAKANAN SEHAT SUBTEMA 1 BAGAIMANA TUBUH MENGOLAH MAKANAN KELAS V SDN SIDOMULYO 2 DEMAK

Siti Rohmatul Ulfa¹⁾, Arfilia Wijayanti²⁾, Iin Purnamasari³⁾

DOI : 10.26877/wp.v2i2.9936

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah a) Mengembangkan Multimedia Interaktif pada model *Problem Based Learning* Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak. b) Menguji kevalidan c) Menguji kepraktisan dan kedayagunaan. Jenis penelitian adalah penelitian dan pengembangan (*research & development*). Penelitian dan pengembangan menerapkan prosedur ADDIE. Media dalam pengembangan harus melalui subjek penilai yaitu validasi ahli media, ahli materi, dan angket tanggapan guru untuk memperkuat validasi media. Data yang dikumpulkan dalam penelitian adalah data ahli media dan data ahli materi dan hasil uji coba produk. Instrumen pengumpulan data berupa angket. Data diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif. Hasil pengembangan Multimedia Interaktif berupa video berbasis *Problem Based Learning* pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan. Hasil penilaian angket Multimedia Interaktif pada *Problem Based Learning* dinyatakan valid. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi. Hasil validasi ahli media pembelajaran sebesar 92%. Validasi ahli materi sebesar 91%. Multimedia Interaktif pada *Problem Based Learning* dinyatakan praktis dan berdayaguna. Hal ini dibuktikan dengan hasil tanggapan guru sebesar 91% dan dari tanggapan siswa sebesar 90%. Hal ini menunjukkan bahwa Multimedia Interaktif pada *Problem Based Learning* valid, praktis, dan berdayaguna untuk pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, *Problem Based Learning*, Pembelajaran Tematik

History Article

Received 5 November 2021

Approved 8 November 2021

Published 31 Agustus 2022

How to Cite

Ulfa, S., R., Wijayanti, A. & Purnamasari, I. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Problem Based Learning Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak. *Wawasan Pendidikan*, 2(2), 485-493.

Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur no. 24, Dr. Cipto - Semarang

E-mail: sitirahmatululfa@gmail.com

PENDAHULUAN

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan menyatakan bahwa “ Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kemampuan kecerdasan, kepribadian, pengendalian diri, spiritual, akhlak mulia, keagamaan, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara” oleh karena itu, diperlukan upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa”.

Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik integratif. Pembelajaran tematik integratif yaitu pembelajaran yang memiliki karakteristik yang berpusat pada siswa dan memberikan pengalaman secara langsung kepada siswa dengan menerapkan model pembelajaran sesuai dengan prosedur kurikulum 2013.

Menurut Permendikbud No. 57 tahun 2014 pembelajaran tematik merupakan salah satu model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik

Menurut Anugraheni, dkk (2018:11) Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dalam model pembelajaran berbasis masalah merupakan suatu model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran dan mengutamakan permasalahan nyata baik dilingkungan rumah, sekolah, serta masyarakat sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep melalui kemampuan keterampilan dalam berpikir kritis dan memecahkan masalah. konsep melalui kemampuan dalam keterampilan berpikir kritis dan memecahkan masalah.

Arsyad (2014:3) menjelaskan bahwa media disebut alat perantara yang mengantarkan pesan dari pengirim kepada penerima. Reddi dan Mishra (dalam Munir, 2012: 110) menjelaskan bahwa multimedia interaktif sebagai perpaduan dari beberapa media (audio, grafik, animasi, teks dan lain-lain) menjadi satu kesatuan yang sinergis dan simbolis yang memberikan manfaat lebih bagi pengguna.

Saraswati (2018: 13) penggunaan media sangat penting dalam proses pembelajaran di era sekarang ini,. Penerapan kurikulum 2013 di sekolah mendorong guru untuk lebih kreatif dalam pembelajaran. Kurikulum 2013 merupakan pengembangan dari kurikulum sebelumnya untuk merespons berbagai tantangan internal dan eksternal. Peserta didik dituntut untuk berperan aktif bukan hanya sebagai penerima informasi saja saat pembelajaran. Media merupakan alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk memberikan informasi yang dibutuhkan peserta didik. Namun penggunaan media yang ada saat ini masih terbilang terbatas.

Berdasarkan kegiatan wawancara dengan guru kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak, pada 8 maret 2020, Bu Ferlanda Dwi Ayundani, S.Pd. Guru memberikan gambaran bahwa SDN Sidomulyo 2 Demak sudah menerapkan kurikulum 2013 pada pembelajaran Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengelola Makanan, tetapi dalam penerapannya masih kurang maksimal karena guru maupun mahasiswa harus penyesuaian baik dalam model, media, perangkat, maupun muatan materi pembelajaran. kesulitan guru pada pembelajaran tematik adalah cakupan materi pada buku kurang dan siswa belum bisa belajar mandiri atau mencari sumber belajar secara mandiri sehingga siswa masih memerlukan bimbingan dari

guru. Model dan metode pembelajaran tematik yang pernah digunakan oleh guru yaitu ceramah, diskusi, *jigsaw*, *problem based learning* dan tanya jawab.

Guru menerapkan model *Problem Based Learning* (PBL) belum sesuai dengan prosedur pembelajaran tematik kurikulum 2013 sehingga kurang maksimal. Guru memberikan permasalahan kemudian siswa ditugaskan untuk melakukan diskusi dan dilanjutkan presentasi, akan tetapi suasana kelas menjadi kurang kondusif karena kurang memanfaatkannya media sebagai sumber belajar dan antusias siswa untuk belajar. Proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan menerapkan *Problem Based Learning* (PBL) tersebut memberikan dampak positif bagi siswa maupun guru, mampu menumbuhkan rasa ingin tahu dari siswa terhadap jawaban dari permasalahan yang diberikan oleh guru, mengurangi kejenuhan siswa belajar dengan metode ceramah atau *konvensional*, mengembangkan kemampuan guru dalam proses mendidik sesuai prosedur kurikulum 2013. SDN Sidomulyo 2 Demak telah memiliki sumber belajar, fasilitas, serta sarana dan prasarana yang cukup lengkap, hal tersebut dibuktikan dengan adanya komputer, *white board*, *speaker*, *overhead projector*, hingga *wifi*/jaringan internet. Namun fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh pihak sekolah karena adanya guru yang belum menguasai teknologi.

Guru telah berupaya memaksimalkan proses pembelajaran selama pandemi Covid-19, namun terdapat siswa yang kurang antusias dengan pembelajaran sehingga peserta didik kurang semangat untuk belajar dan kesulitan memahami konsep materi tanpa media elektronik saat pembelajaran daring berlangsung pada Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengelola Makanan. Guru merasa kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis elektronik atau teknologi seperti multimedia interaktif karena belum memahami cara pembuatan media tersebut. Menurut beliau di musim pandemi seperti ini selain menggunakan *video conference*, media berupa video yang memuat materi pembelajaran juga sangat di perlukan ketika melakukan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Menurut Uden&Beaumont (dalam Suprihatiningrum, 2014: 222). Berdasarkan latar belakang peneliti berminat untuk melakukan penelitian pengembangan yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pada *Problem Based Learning* Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan Kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak”.

Rumusan masalah penelitian ini yaitu Bagaimana pengembangan Multimedia Interaktif pada model *Problem Based Learning* Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak?

Bagaimana kevalidan pengembangan Multimedia Interaktif pada model *Problem Based Learning* Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak?

Bagaimana kepraktisan dan keberdayagunaan Multimedia Interaktif pada model *Problem Based Learning* Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak?

Tujuan penelitian Mengembangkan Multimedia Interaktif pada model *Problem Based Learning* Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak. Menguji kevalidan Multimedia Interaktif pada model *Problem Based Learning* Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan

kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak. Menguji kepraktisan dan kedayagunaan Multimedia Interaktif pada model *Problem Based Learning* Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak.

Hasil penelitian Atminingsih (2019) menunjukkan keefektifan model *Problem Based Learning* (PBL) media Audio Visual terhadap hasil pembelajaran IPA kelas III SDN 1 Baturagung, menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media audio visual dapat membuat nilai *posttest* lebih baik dari nilai *pretest* sebelum menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media audio visual.

Hasil penelitian Mustikasari (2021) menunjukkan media video berbasis pendekatan kontekstual valid, praktis dan berdayaguna digunakan dalam pembelajaran pada tema 7 subtema 1 di kelas IV.

Hasil penelitian Wijayanti (2017) menunjukkan bahwa media pembelajaran perpindahan panas berdasarkan Android Application Inventor (AI) sangat layak, efektif, dan mendapat respon positif oleh siswa sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu pembelajaran sumber daya yang mampu menanamkan kemandirian siswa dalam belajar.

Hasil penelitian Kusumaningrum (2020) menunjukkan bahwa Pembelajaran dengan model *Project Based Learning* berbantu media montase menciptakan pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya, pembelajaran lebih efektif, menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran serta peserta didik lebih mudah dalam mengasah kemampuan berfikir, sehingga dapat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sidomulyo 2 Demak yang beralamat di Jl. Demak-Purwodadi Km 3,5 Desa Sidomulyo Kecamatan Wonosalam Kabupaten Demak.

Jenis penelitian yang digunakan peneliti adalah jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu (Sugiyono, 2017:407). Penelitian dan pengembangan pendidikan didalamnya meliputi proses pengembangan, validasi produk, revisi produk, dan uji coba produk. Peneliti akan mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang sudah ada.

Peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan metode ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Sesuai dengan namanya, terdiri dari lima fase atau tahapan utama yaitu (A)nalysis, (D)esign, (D)evelopment, (I)mplementation, dan (E)valuation. Kelima fase atau tahapan dalam model ADDIE dilakukan secara sistemik dan sistematis, Pribadi (2010: 125).

Subjek penelitian dan pengembangan multimedia interaktif adalah peserta didik kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak yang berjumlah 20 peserta didik, 11 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan.

Analisis data dilakukan untuk melihat nilai masing-masing aspek pada instrumen data bersumber dari ahli materi, ahli media dan tanggapan respon guru melalui instrumen yang

diberikan oleh peneliti. Data yang terkumpul dianalisis dengan cara menghitung rata-rata skor yang diperoleh.

Penilaian instrumen kevalidan menganalisis data dari lembar instrumen dengan skala *Likert* atau bentuk *Checklist* melalui langkah-langkah sebagai berikut:

Langkah 1 : peneliti menghitung skor setiap jawaban. Langkah 2 : menghitung jumlah skor yang diperoleh peneliti. Langkah 3 : menjumlahkan skor ideal item untuk seluruh item. Langkah 4 : membagi jumlah total skor dengan skor ideal kemudian dikalikan 100%. Langkah tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk menghitung persentase angka dari analisis data yang dilakukan dapat dituliskan sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{skor total}}{\text{skor ideal}} \times 100\%$$

Penilaian instrumen kepraktisan mengubah hasil tanggapan guru dan siswa yang berupa nilai kualitatif menjadi nilai kuantitatif kemudian dihitung dan diubah kembali menjadi nilai kualitatif, sehingga dapat diperoleh nilai kualitas Multimedia Interaktif berupa persentase keidealan melalui langkah-langkah: Hasil penilaian (tanggapan) guru terhadap Multimedia Interaktif untuk menganalisis data dari lembar instrumen tanggapan guru dengan skala *Likert* bentuk *Checklist* (√) dilakukan dengan perhitungan yang sama dengan cara penilaian pada instrumen kevalidan. Hasil penilaian (tanggapan) siswa terhadap Multimedia Interaktif untuk menganalisis data dari lembar instrumen tanggapan siswa dengan skala *Guttman* yang masih dalam bentuk huruf diubah menjadi skor.

Dokumentasi ini dilakukan untuk merekam/mengambil gambar pada keadaan siswa pada saat pembelajaran, proses pembelajaran yang berlangsung dan kondisi lingkungan sekolah yang akan digunakan dalam pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Multimedia Interaktif pada *Problem Based Learning* (PBL) adalah sebuah media yang disusun dengan memasukkan model *Problem Based Learning* kedalam sebuah video pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi *Sparkol Videoscribe*. Media ini dirancang untuk memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran dan dapat mengikuti pembelajaran dengan menyenangkan. Media ini tergolong dalam media yang sederhana dalam penggunaan dan pemanfaatannya karena dapat dilihat melalui *Handphone* masing-masing siswa maupun dapat ditampilkan oleh guru melalui LCD/Proyektor. Materi yang disajikan dalam media dikaitkan dengan sintak model *Problem Based Learning* yaitu mengorientasi, mengorganisasi, membimbing, menyajikan karya, mengevaluasi agar siswa dapat lebih mudah memahami materi yang akan disampaikan oleh guru, siswa mampu berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Desain pengembangan Multimedia Interaktif pada *Problem Based Learning* Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak ini berisi 39 scene dalam satu video. Berikut ini adalah contoh scene yang terdapat dalam Multimedia Interaktif:



Gambar 1 Tampilan Cover CD



Gambar 2 Tampilan Awal



Gambar 3 Media



Gambar 4 judul video



Gambar 5 pembuka materi

Kevalidan Multimedia Interaktif pada *Problem Based Learning* (PBL) dapat dilihat dari presentase hasil uji ahli media dan ahli materi terhadap Multimedia Interaktif pada *Problem*

Based Learning (PBL). Penilaian dilakukan oleh ahli media setiap validasi dapat diketahui rata-rata persentase keidealannya. Penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel:

Tabel 1. Rata-rata Persentase Keidelan Penilaian Ahli Media

Ahli Media	Validasi tahap 1	Validasi tahap 2	Rata-rata keidealannya
Validator 1	58%	95%	77%
Validator 2	-	-	86%
Validator 3	-	-	91%

Menentukan reliabilitas instrumen penilaian ahli media digunakan rumus *percentage of agreement Borich* (dalam Budiarmo, 17:2017)

$$\text{Percentage of agreement} = 1 - \frac{A - B}{A + B} \times 100\%$$

Keterangan :

A= Frekuensi penilaian ahli media tertinggi = 91%

B= Frekuensi penilaian ahli media terendah = 77%

Instrumen penilaian media dikatakan reliabel jika reliabilitasnya $\geq 75\%$ *Borich* (dalam Budiarmo, 17:2017)

$$\text{Percentage of agreement} = 1 - \frac{91 - 77}{91 + 77} \times 100\%$$

Berdasarkan penilaian oleh ahli media diatas diperoleh hasil 92% sehingga termasuk dalam kriteria sangat reliabel "Sangat Baik".

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi dalam setiap validasi dapat diketahui rata-rata persentase keidealannya. Penilaian tersebut dapat dilihat pada tabel:

Tabel 2. Rata-rata Persentase Keidelan Penilaian Ahli Materi

Ahli Materi	Validasi tahap 1	Validasi tahap 2	Rata-rata keidealannya
Validator 1	60%	96%	78%
Validator 2	-	-	87%
Validator 3	-	-	94%

Menentukan reliabilitas instrumen penilaian ahli media digunakan rumus *percentage of agreement Borich* (dalam Budiarmo, 17:2017)

$$\text{Percentage of agreement} = 1 - \frac{A - B}{A + B} \times 100\%$$

Keterangan :

A= Frekuensi penilaian ahli media tertinggi = 94%

B= Frekuensi penilaian ahli media terendah = 78%

Instrumen penilaian media dikatakan reliabel jika reliabilitasnya $\geq 75\%$ *Borich* (dalam Budiarmo, 17:2017)

$$\text{Percentage of agreement} = 1 - \frac{94 - 78}{94 + 78} \times 100\%$$

Berdasarkan penilaian oleh ahli media diperoleh hasil 91% sehingga termasuk dalam kriteria sangat reliabel “Sangat Baik”.

Hasil tanggapan guru dan siswa terhadap Multimedia Interaktif pada *Problem Based Learning* (PBL) juga dihitung rata-rata persentase keidealannya untuk mengetahui kepraktisan Multimedia Interaktif pada *Problem Based Learning* (PBL). Tanggapan guru kelas terhadap Multimedia Interaktif pada *Problem Based Learning* (PBL) dilakukan oleh Ferlanda Dwi Ayundani, S.Pd. guru kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak. Penilaian rata-rata dapat dilihat melalui tabel:

Tabel 3. Rata-rata Persentase Keidealan Hasil Tanggapan Guru Kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak terhadap Multimedia Interaktif pada *Problem Based Learning*

Responden	Kriteria	Rata-rata keidealan
Ferlanda Dwi Ayundani, S.Pd	Sangat Baik	91%

Berdasarkan tabel rata-rata persentase keidealan hasil tanggapan guru kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak Ibu Ferlanda Dwi Ayundani, S.Pd terhadap Multimedia Interaktif Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan pembelajaran 1 memperoleh rata-rata persentase keidealan yaitu 91% dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Rata-rata persentase keidealan hasil tanggapan siswa kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak terhadap Multimedia Interaktif dapat dilihat melalui tabel:

Tabel 4. Rata-rata Persentase Keidealan Hasil Tanggapan Siswa Kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak terhadap Multimedia Interaktif pada *Problem Based Learning*

Responden	Kriteria	Rata-rata keidealan
Siswa kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak	Sangat Baik	90%

Berdasarkan tabel rata-rata persentase keidealan hasil tanggapan siswa kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak terhadap Multimedia Interaktif pada *Problem Based Learning* (PBL) diperoleh rata-rata persentase keidealan yaitu 90% dengan kriteria “Sangat Praktis”.

SIMPULAN

Pengembangan Multimedia Interaktif pada *Problem Based Learning* Tema 3 Makanan Sehat Subtema 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan kelas V SDN Sidomulyo 2 Demak menghasilkan produk media berupa video pembelajaran tematik berbantu aplikasi *Sparkol Videoscribe*

Peneliti telah melakukan validasi produk sebagai tolak ukur kevalidan media. Validasi produk dilakukan oleh tiga ahli media dan ahli materi. Rata-rata validasi ahli media diperoleh kevalidan media sebesar 92% termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, dan rata-rata validasi ahli materi diperoleh kevalidan media sebesar 91% termasuk dalam kategori “Sangat Valid”.

Dalam penelitian ini dilakukan uji coba lapangan, sebagai tolak ukur kepraktisan dan keberdayagunaan media yang dilakukan di SDN Sidomulyo 2 Demak dengan menyebar angket tanggapan guru kelas V. Didapatkan hasil rata-rata persentase tanggapan dari guru

sebesar 91%. Dan rata-rata persentase dari siswa sebesar 90% dapat dinyatakan bahwa media “Sangat Praktis” digunakan dalam sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugraheni, Indri. dkk. 2018. *Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Pada Siswa Kelas 4 Sd: Kajian Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 287-293.
- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Atminingsih, D., Wijayanti, A., & Ardiyanto, A. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran PBL Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SDN Baturagung. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 7(2).
- Budiarso, A. S. (2017). *Analisis Validitas Perangkat Pembelajaran Fisika Model Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA pada Materi Listrik Dinamis*. *Jurnal Edukasi*, 4(2), 15-20.
- Kusumaningrum, A. Z., Rofian, R., & Wijayanti, A. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantu Media Montase Terhadap Hasil Belajar Tematik. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 8(3), 364-371.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Mustikasari, G., Wijayanti, A., & Agustini, F. (2021). Pengembangan Media Video Berbasis Pendekatan Kontekstual Tema 7 Sub Tema 1 Kelas IV SDN Mranggen 2 Demak. *Wawasan Pendidikan*, 1(2), 150-160.
- Permendikbud No. 22 tahun 2016. standar proses
- Permendikbud No. 57 tahun 2014. kurikulum 2013
- Pribadi, Benny A. (2010). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat
- Saraswati, D., & Wijayanti, A. (2018). The Developing Of Tematik Teaching Media Magic Puzzle Theme Berbagai Pekerjaan In Fourth Grade Of Primary School. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 4(1), 12-18.
- Sugiyono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprihatiningrum, Jamil. (2014). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Wijayanti, A., & Sukamto, S. (2017). Development of heat transfer learning media based on android application inventor (AI) to Instill student self directed learning. *Journal of Innovative Science Education*, 6(2), 205-211