



## Pengembangan Media Pembelajaran Kantong Literasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar



Jama'ah<sup>1</sup>, Angga Putra<sup>2</sup>, Khaerunnisyah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>STKIP Yapis Dompu, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Email: [jamaahyakub120575@gmail.com](mailto:jamaahyakub120575@gmail.com), [stkipangga@gmail.com](mailto:stkipangga@gmail.com), [khaerunnisyah07@gmail.com](mailto:khaerunnisyah07@gmail.com)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2023-12-11 Revised: 2024-01-20 Published: 2024-01-30  <b>Keywords:</b> Media; Pocket; Literacy; Result; Learn.	Literacy pocket learning media is a tool used to facilitate students in the learning process, the material contains the Theme seven events in Life, sub-themes three events filling independence by appreciating the services of heroes, the diversity of regional art and telling about the struggles of parents as a form of implementing values heroism and wrote down the arrangement of flag ceremony activities for fifth grade students at SDN 12 Dompu. The research method used is the 4-D model which consists of four stages, namely the Define, Design, Development, and Disseminate development models. The results of the recapitulation of the validity of literacy learning media are 83% in the "very valid" category. The results of the practicality recapitulation of literacy bag media are 88.75% in the "very practical" category. The results of the recapitulation of students' cognitive learning with a classical completeness score of 86%, student affective learning outcomes test, there are 8 students who are in the "very good" category with a percentage of 57%, 4 students who are in the "good" category with a percentage of 28%, 2 students students who are in the "good enough" category with a percentage of 15%, psychomotor learning outcomes, it is known that there are 6 students who are in the "very good" category with a percentage of 43% and 5 students who are in the "good" category with a percentage of 36%, 3 students are in the "good enough" category with a percentage of 21%.
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2023-12-11 Direvisi: 2024-01-20 Dipublikasi: 2024-01-30  <b>Kata kunci:</b> Media; Kantong; Literasi; Hasil; Belajar.	Media pembelajaran kantong literasi merupakan alat bantu yang digunakan untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran, materi memuat Tema 7 peristiwa dalam Kehidupan subtema 3 peristiwa mengisi kemerdekaan dengan cara menghargai jasa para pahlawan, keberagaman seni rupa daerah dan menceritakan perjuangan orang tua sebagai wujud penerapan nilai-nilai kepahlawanan serta menuliskan susunan kegiatan upacara bendera untuk siswa kelas V SDN 12 Dompu. Metode penelitian yang digunakan adalah model 4-D yang terdiri atas empat tahap yaitu model pengembangan Define (Pendefinisian), Design (Rancangan), Development (Pengembangan), Disseminate (Penyebarluasan). Hasil rekapitulasi kevalidan media pembelajaran kantong literasi yaitu 83% dengan kategori "sangat valid". Hasil rekapitulasi kepraktisan media kantong literasi yaitu 88,75% dengan kategori "sangat praktis". Hasil rekapitulasi belajar kognitif siswa dengan nilai ketuntasan klasikal 86%, tes hasil belajar afektif siswa, terdapat 8 orang siswa yang termasuk kategori "baik sekali" dengan presentase 57%, 4 orang siswa yang termasuk kategori "baik" dengan presentase 28%, 2 orang siswa yang termasuk kategori "cukup baik" dengan presentase 15%, hasil belajar psikomotorik, diketahui bahwa hasil psikomotor siswa terdapat 6 orang siswa termasuk kategori "baik sekali" dengan presentase 43% dan 5 orang siswa termasuk kategori "baik" dengan presentase 36%, 3 orang siswa termasuk kategori "cukup baik" dengan presentase 21%.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



### I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Penerapan media pembelajaran dapat menumbuhkan minat belajar siswa untuk belajar hal baru dari materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018: 182).

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti pada hari Senin tanggal 1 November 2022 di SD Negeri 12 Dompu menunjukkan bahwa, keterbatasan dalam ketersediaan media menjadi salah satu yang dihadapi oleh guru kelas V SDN 12 Dompu terlihat pada saat proses belajar mengajar menggunakan sumber belajar buku dan media pembelajaran yang belum banyak tersedia serta belum pernah menggunakan media pembelajaran kantong literasi. Dalam pengajarannya menggunakan kurikulum K13 dalam proses pembelajaran, dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang. Solusi yang dihadirkan oleh peneliti yaitu dengan mengembangkan media kantong literasi untuk diterapkan disekolah tersebut.

Penelitian lainnya yaitu dilakukan oleh Wahyu nur hidayah (2018) pengembangan media kantong literasi pada pembelajaran tematik tema 6 subtema 3 kelas 3 SDN lowokwaru 2 malang yang dikembangkan dikategorikan sangat menarik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran kantong literasi pada pembelajaran tematik untuk kelas 3 SDN. Adapun kesamaan sama-sama menggunakan kantong literasi, yang menjadi pembeda penelitian dengan peneliti adalah bentuk dari medianya dan model untuk media yang berbentuk media visual 3 dimensi pada umumnya dengan menggunakan kain flanel sebagai alas dan juga sebagai kantong yang ditempel langsung ke dinding kelas serta Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan dalam penelitian antara lain analysis (analisis), design (perancangan), development (pengembangan), implemation (penerapan), dan evaluation (evaluasi) sedangkan peneliti sekarang adalah media visual 3 dimensi yang secara fisik menggunakan papan Styrofoam sebagai alas dan botol bekas sebagai pengganti kantong yang dilapisi dengan kain sutra tidak ditempel di dinding melainkan hanya digantung didepan kelas ketika pembelajaran dilakukan, penelitian ini menggunakan Model 4-D yang terdiri atas empat tahap yaitu model pengembangan Define (pendefinisian), Design (rancangan), Development (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran).

Penelitian lainnya juga dilakukan oleh Putri handayani (2022) tentang pengembangan media pakali (Kantong literasi) dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V MI al huda gumukmas jember tahun pelajaran 2021/2022. Hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan presentase yang didapat dari ahli media dan ahli materi dikategorikan sangat valid. Pada penelitian-penelitian sebelumnya bahwa media kantong literasi bisa mempengaruhi keefektifan belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa, adapun kesamaan penelitian putri dengan peneliti adalah sama-sama melakukan penelitian menggunakan media kantong literasi. Adapun yang menjadi pembeda penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang yaitu membuat papan dari

kardus yang dilapisi oleh kertas minyak kemudian kantongnya hanya disediakan satu buah berukuran sedang kemudian siswa mengisi kantong tersebut setelah mendapat arahan serta bimbingan dari guru. Sedangkan peneliti sekarang yaitu kantongnya tersedia 12 buah sesuai dengan jumlah siswa/siswi yang ada dalam kelas V.

Kata media berasal dari bahasa latin medius yang secara harfiah berarti tengah "perantara". Menurut Gortach & Ely (dalam Arsyad 2017: 3) bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Artinya bahwa guru, buku teks, lingkungan sekolah dan berbagai sesuatu yang menunjang terjadinya proses pembelajaran merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat baik itu berupa gambar, benda-benda, suara maupun video. Hamalik dalam buku Arsyad (2016:19) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membangkitkan minat, hasrat, motivasi dan rangsangan kegiatan belajar bahkan mendatangkan pengaruh psikologis yang baru terhadap siswa. Lebih lanjut Daryanto, (2016:5) menyatakan bahwa media merupakan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima. Batasan mengenai pengertian media dalam pendidikan yakni media yang digunakan sebagai alat dan bahan kegiatan pembelajaran. Hal pertama yang harus dilakukan guru saat ingin menggunakan media dalam proses belajar mengajar secara efektif dan efisien adalah mencari, menemukan, dan memilih media yang tepat, sesuai, menyenangkan, dan memenuhi kebutuhan perkembangan belajar siswa, menarik minat serta terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

Fungsi media pembelajaran menurut Hamalik dalam Arsyad (2017:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Manfaat media pembelajaran dalam Proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran adalah dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih efektif dan lebih banyak melakukan kegiatan belajar. Selain itu, media pembelajaran memiliki manfaat sebagai alat bantu mengajar supaya lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan serta guru tidak kehabisan tenaga dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Media Pembelajaran Kantong Literasi. Media ini diharapkan mampu memudahkan peserta didik dalam memahami materi dan menumbuhkan

antusias peserta didik dalam proses pembelajaran. Media kantong literasi adalah media pembelajaran tematik yang merupakan media visual berupa papan berkantong. Kelebihan dari media ini diantaranya, media ini termasuk media pembelajaran yang mudah dibuat dan menggunakan bahan yang mudah didapatkan. Media kantong literasi dibuat dengan menggunakan papan triplek/kardus sebagai bahan dasar, lem perekat, kotak segiempat/kain flannel untuk kantong warna-warni di dalamnya berisi tentang materi pelajaran. Media berfungsi a) Memperkuat nilai kepribadian dengan membaca dan menulis b) Dapat mengembangkan dan menumbuhkan budi pekerti yang baik. c) Memberikan penilaian kritis pada karya tulis seseorang. d) Dapat mengembangkan dan menumbuhkan budaya literasi di sekolah maupun masyarakat. e) Mengisi waktu dengan literasi agar lebih berguna. f) Dapat meningkatkan pengetahuan yang dimiliki dengan cara membaca segala macam informasi yang bermanfaat. Dapat meningkatkan pemahaman seseorang dalam mengambil intisari dari suatu bacaan.

Manfaat media kantong literasi yaitu melatih dalam hal menulis serta juga merangkai kata yang bermakna, Menambah kosa kata, Meningkatkan fokus dan konsentrasi seseorang, Mengoptimalkan kerja otak, Mempertajam diri didalam menangkap makna dari suatu informasi yang sedang dibaca, Melatih kemampuan berpikir dan menganalisa, Menambah wawasan dan informasi baru, mengembangkan kemampuan verbal, meningkatkan kemampuan siswa. Berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan di atas peneliti berpendapat, Menurut peneliti kebutuhan guru di kelas V yaitu menampilkan media atau alat bantu untuk mempermudah belajar siswa, maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media kantong literasi sebagai alat bantu siswa untuk mempermudah saat mengikuti pembelajaran. penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran kantong literasi untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 12 Dompu yang berkualitas baik.

## II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan yaitu model pengembangan 4-D pendefinisian (Define), perancangan (Design), pengembangan (develop), dan penyebaran (Disseminate). Model 4-D merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis menurut Thiagarajan (Trianto, 2017:64) peneliti menggunakan model 4-D bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Kantong literasi dengan materi peristiwa dalam kehidupan terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 12 Dompu yang berkualitas baik yaitu valid, efektif dan praktis.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Uji Validitas Media

Rekapitulasi hasil validasi instrumen oleh dua ahli media digambarkan pada tabel berikut:

**Tabel 1.** Rekapitulasi Hasil Validasi II Ahli Media

No	Penilaian	Skor	Skor Ideal	%	Kategori
1	Ahli Media I	41	50	82	Sangat Valid
2	Ahli Media II	42	50	84	Sangat Valid
Hasil Akhir		83	100	83	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas bahwa rekapitulasi hasil validasi instrumen oleh dua ahli media dapat disimpulkan secara keseluruhan hasil validasi media kantong literasi adalah 83% dengan kategori sangat valid. Dengan ini media layak diujicobakan.

#### 2. Hasil Observasi Kepraktisan Media

Rekapitulasi hasil observasi kepraktisan oleh II observer dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa hasil observasi kepraktisan media pembelajaran kantong literasi dari kedua observer adalah 88,75% dengan kategori sangat praktis. Dengan ini media kantong literasi praktis digunakan untuk diimplementasikan saat proses pembelajaran pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan sub tema 3 peristiwa mengisi kemerdekaan.

#### 3. Keefektifan Media Pembelajaran Kantong Literasi

##### a. Hasil belajar kognitif

Media pembelajaran kantong literasi dikatakan efektif jika nilai rata-rata skor tes hasil belajar kognitif siswa memenuhi ketuntasan klasikal, yaitu 75% dari seluruh siswa mendapatkan skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ketuntasan individu dapat tercapai apabila hasil belajar siswa mencapai  $\geq 75$  dari skor maksimum sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah siswa dikelas telah mencapai skor  $\geq 75$ . Hasil tes belajar siswa diakumulasikan pada lampiran 14 halaman 54, penilaian hasil belajar kognitif siswa kelas V dengan rician 12 orang siswa yang tuntas, 2 orang siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), 12 orang siswa dengan nilai tertinggi. Berdasarkan rumus ketuntasan klasikal yang digunakan, disimpulkan rata-rata tes hasil belajar siswa adalah 85,71%.

Sehingga memenuhi ketuntasan klasikal yang ditetapkan sekolah, yaitu 75% siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan KKM.

b. Afektif

Rekapitulasi data penilaian afektif siswa dapat diketahui terdapat 8 siswa yang termaksud baik sekali dengan presentase 57% yaitu siswa yang berani tampil didepan kelas dengan percaya diri, tanggung jawab atas pertanyaan yang diambil dari kantong literasi sesuai dengan materi dan dapat menjawabnya dengan sangat baik dan benar. Terdapat 4 orang siswa yang termaksud kategori baik dengan presentase 28% yaitu siswa yang berani tampil didepan kelas dengan percaya diri, tanggung jawab atas pertanyaan dan harus menjawab sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan terdapat 2 siswa yang termaksud kategori cukup baik dengan presentase 15% yaitu siswa yang berani tampil didepan kelas dengan percaya diri, tanggung jawab atas pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru dan menghargai setiap pertanyaan yang diperoleh.

c. Psikomotorik

Rekapitulasi data penilaian psikomotor siswa dapat diketahui bahwa terdapat 6 siswa yang termaksud kategori baik sekali dengan presentase 43% terdapat 5 siswa yang termaksud kategori baik dengan presentase 36%, serta terdapat 3 siswa yang termaksud kategori perlu bimbingan dengan presentase 21%.

## B. Pembahasan

Menurut Nieveen (dalam Rochmad, 2012) kevalidan suatu perangkat pembelajaran dapat merujuk pada dua hal, yaitu apakah perangkat pembelajaran yang dikembangkan sesuai teoritiknya serta terdapat konsistensi internal pada setiap komponennya. Hasil validasi yang dilakukan dua ahli media didapatkan hasil presentase ahli media pertama sebesar 82% (Sangat Valid), ahli media kedua 84% (Sangat Valid). Hasil rekapitulasi dari dua ahli tersebut adalah 83% dengan kategori sangat valid. Selain itu diberikan masukan oleh ahli media pertama adalah dengan menambahkan alas berupa triplex agar media lebih tahan lama sedangkan saran dari ahli media kedua bahwa pemberian warna yang cerah terhadap media mampu menarik perhatian siswa.

Nieveen (dalam Rochmad, 2012) mengemukakan bahwa kepraktisan suatu perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dilihat dari tingkat kemudahan dan keterbantuan dalam penggunaannya. Hasil observasi kepraktisan yang dilakukan dengan uji coba 14 siswa kelas V SDN 12

Dompu. Tahap uji coba dilakukan selama 6JP (2X pertemuan) pada mata pelajaran PPKN, Bahasa dan Sbdp pada tema 7 peristiwa dalam kehidupan sub tema 3 peristiwa mengisi kemerdekaan. Kegiatan pembelajaran menggunakan media kantong literasi, ketika proses pembelajaran berlangsung wali kelas dan guru pendamping yang sebagai observer mengisi lembar observasi kepraktisan media kantong literasi. Berdasarkan hasil observasi kepraktisan yang dilakukan oleh kedua observer bahwa, yang pertama mendapatkan 87,5% (Sangat Praktis) sedangkan observer kedua dengan presentase 90% dengan kategori sangat praktis.

Hamzah B.Uno (2008:138) menyatakan bahwa keefektifan proses pembelajaran diukur dengan tingkat pencapaian siswa pada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hasil keefektifan media pembelajaran kantong literasi, diperoleh setelah pengimplementasian media untuk mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran kantong literasi, Untuk mengetahui tingkat keefektifan yaitu dengan melakukan tes akhir (postest), tes pertama adalah tes kognitif untuk mendapatkan hasil belajar siswa dengan nilai ketuntasan klasikal 86% sehingga memenuhi ketuntasan klasikal yang ditetapkan oleh sekolah, yaitu 75% siswa mendapatkan skor lebih besar atau sama dengan KKM (75-80). Tes kedua yaitu afektif diperoleh 8 orang siswa yang termaksud kategori sangat berkembang dengan presentase 70%, 4 siswa yang termaksud kategori berkembang sesuai harapan dengan presentase 20%, dan 2 orang siswa yang termaksud kategori mulai berkembang dengan presentase 10%. Tes ketiga psikomotorik diperoleh 6 orang siswa yang termaksud kategori sangat berkembang dengan presentase 50%, 5 orang siswa yang termaksud kategori berkembang sesuai harapan dengan presentase 35%, dan 3 orang siswa yang termaksud kategori mulai berkembang dengan presentase 15%.

Berdasarkan pemaparan diatas, menunjukan bahwa media pembelajaran kantong literasi layak digunakan pada proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini didukung oleh penelitian Putri handayani (2022) tentang pengembangan media pakali (Kantong literasi) dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V MI al huda gumukmas jember tahun pelajaran 2021/2022. Hasil penelitian ini menunjukan bahwa media kantong literasi telah memenuhi kategori layak menurut hasil kevalidan, kepraktisan dan keefektifan presentase yang didapat dari ahli media dan ahli materi dikategorikan sangat valid.

Hasil yang diperoleh secara keseluruhan dari penelitian ini menunjukkan bahwa materi pelajaran yang disajikan dengan media pembelajaran katong literasi akan lebih jelas, lengkap dan menarik minat siswa. Dengan media ini dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton, tidak membosankan, dan guru dapat mengatur kelas

sehingga bukan guru saja yang aktif tetapi juga siswa.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan yang dilakukan dalam penelitian yaitu menghasilkan satu produk yaitu media pembelajaran kantong literasi pada pembelajaran PPKN, Bahasa Indonesia dan Sbdp tema 7 peristiwa dalam kehidupan sub tema 3 peristiwa mengisi kemerdekaan meliputi pembelajaran menggunakan sistem belajar sambil bermain dengan lempar bola sambil bernyanyi kalau guru bilang stop maka siswa tersebut yang akan maju dan mengambil pertanyaan dari kantong literasi dan menjawabnya sesuai dengan pertanyaan yang diambil. Hasil validasi pengembangan media kantong literasi oleh dua ahli media adalah 83% dengan kategori sangat valid. Pada hasil observasi kepraktisan oleh kedua observer adalah presentase 88,7% dikategori sangat praktis. Sedangkan media pembelajaran dikatakan efektif apabila memenuhi tes yang diberikan, tes kognitif yaitu untuk mendapatkan hasil belajar siswa dengan nilai ketuntasan klasikal 86% sehingga memenuhi ketuntasan klasikal yang ditetapkan disekolah, yaitu 75% siswa mendapatkan skor lebih besar atau sama dengan KKM (75-80).

##### B. Saran

Berdasarkan hasil pengembangan media pembelajaran kantong literasi, maka peneliti memberikan saran hendaknya guru dapat memperhatikan waktu sesuai dengan tahapan pembelajaran yang direncanakan. Ketika memanfaatkan media pembelajaran kantong literasi pada pembelajaran di kelas. Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi kegiatan pembelajaran siswa dan memberikan dukungan kepada guru untuk lebih semangat memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini khususnya dalam pembuatan media pembelajaran.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Alamsyah, Cepi. (2016). Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Sikap Kerjasama dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv pada Pembelajaran Ips (Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan di Kelas IV SDN Cibodas 02 Kecamatan Pasir Jambu Kabupaten Bandung). Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Arsyad, Azhar, Media Pembelajaran (Jakarta: PT.Raja grafindo Persada), 10. Sumantri Moh. Syarif, Strategi Pembelajaran (Kota Depok: PT Rajagrafindo, 2015), 2. Jihad, Asep & Haris, Abdul, Evaluasi Pembelajaran (Yogyakarta Multi pressindo, 2013), 1.
- Arsyad, Azhar. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aunurrahman, Belajar dan Pembelajaran (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 35.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Departemen Agama RI Undang-undang dan Peraturan Pemerintah RI tentang Pendidikan (Jakarta, 2006), hal. 8-9
- Fathurrohman, Muhammad. (2017). Belajar & Pembelajaran Modern Konsep Dasar, Inovasi dan Teori Pembelajaran. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Gall.B. 2018. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan 4D. Bandung: Alfabeta.
- Ginawati, Dina. (2017). Penggunaan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas IV Semester II Tahun Ajaran 2016/2017 SDN 1 Dangdeur Kecamatan Bungursari Kabupaten Purwakarta). Bandung: Tidak Diterbitkan.
- Hamzah B, Uno. 2008, belajar dengan pendekatan PAILKEM. Jakarta: pustaka belajar.
- Ihsana, (2017 hlm 1). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Julhadi. (2021). Hasil Belajar Peserta Didik: Ditinjau dari Media Komputer dan Motivasi. Jawa Barat: Edu Publisher
- Khairani (2017:5) Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lefudin. (2017). Belajar dan Pembelajaran Dilengkapi dengan Model Pembelajaran, Strategi Pembelajaran, Pendekatan Pembelajaran dan Metode Pembelajaran. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA. Made,
- Nieveen, N. 2012 prototyping to reach product Quality, Jan Van den Akker, Robert Maribeh Braneh, Kent Gustafson, and Tjeerd Plomp (Ed), London: Kluwer Academic Publisher.
- Nurita. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Media Pembelajaran. 9(1): 20.
- Prastowo, Andi. (2017). Menyusun Rencana

- Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 untuk SD/MI. Jakarta: KENCANA.
- Rafika, Yuniarti. Auly. (2017). Penerapan Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas V Pada Subtema Peristiwa-peristiwa Penting. Bandung.
- Rahyubi, Heri. (2012). Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Bandung: Nusa Media.
- Rusmono. (2014). Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Rusmono. (2017). Strategi Pembelajaran Dengan Problem Based Learning Itu Perlu (Edisi Kedua). Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sadirman. (2017). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Rajawali Press. 42
- Suardi, Moh. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Sudjana, Nana. (2013). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018:117). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018:81). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Ahmad. (2013). Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Tim Dosen. (2015). Ragam Model Pembelajaran di Sekolah Dasar. Sumedang: UPI Sumedang Press.
- Zaenal Fais, M., Listyarini, I., & Nashir Tsalatsa, A. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 3(1), 26.