



PENGEMBANGAN MEDIA PALANEL (PAPAN FLANEL) MATERI PROFESI PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Oleh:

Nurul Lailatul Arofah¹, Ismail Marzuki²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Gresik

*Email: nurularofah485@gmail.com -

*Email: ismailmarzuki@umg.ac.id

DOI: 10.37081/jipdas.v3i03.1605

Article history:

Submitted: 29 Juli 2023

Accepted: 01 Agustus 2023

Published: 06 Agustus 2023

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat papan flanel untuk digunakan pada mata pelajaran IPS kelas IV di sekolah dasar. Metodologi penelitian yang digunakan adalah Development Research. Partisipan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD 98 Gresik. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan lembar validasi dan angket respon siswa sebagai instrumen penelitiannya. Nilai rata-rata dari validasi ahli media adalah 89,5% yang menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Begitu pula dengan validasi ahli materi menghasilkan skor 94,5% juga termasuk dalam kategori sangat valid. Angket respon siswa menghasilkan skor 83,79%, menunjukkan respon yang sangat positif terhadap papan flanel.

Kata Kunci: Media Palanel, Model ADDIE, Profesi.

1. PENDAHULUAN

Peningkatan standar pendidikan di tingkat nasional dicapai dengan berfokus pada beberapa bidang utama. Pertama, ada kebutuhan untuk meningkatkan kurikulum untuk memastikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan efektif bagi siswa. Selain itu, peningkatan kualitas guru melalui pelatihan dan pengembangan profesional sangat penting. Selain itu, penyediaan sarana dan prasarana yang memadai sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal. Penting juga untuk memprioritaskan kesejahteraan guru, karena hal ini berdampak langsung pada kualitas pendidikan yang mereka berikan. Terakhir, manajemen yang efektif memainkan peran penting dalam memastikan kelancaran fungsi lembaga pendidikan. Pendidikan, sebagai proses transformatif, tidak hanya melibatkan perolehan pengetahuan dan pengalaman, tetapi juga pengembangan perilaku dan kemampuan untuk mengambil tindakan (Putri et al., 2018). Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk masa depan anak dengan memberi mereka pengalaman berharga. Ini memungkinkan anak-anak membuka kemampuan bawaan mereka dan memperoleh keterampilan penting yang dibutuhkan untuk pertumbuhan pribadi, serta memberikan kontribusi positif bagi masyarakat, bangsa, dan negara.

Guru dapat memanfaatkan berbagai inovasi untuk meningkatkan praktik pengajarannya, seperti memperbarui strategi, metode, dan model pembelajaran. Inovasi ini berfungsi sebagai platform untuk mendorong pertumbuhan dan kemajuan dalam pendidikan. Di tingkat sekolah dasar, siswa menjalani tahap pendidikan yang penting, biasanya antara usia 7 dan 11 tahun. Pada tahap ini, proses belajar mengajar yang efektif berlangsung melalui interaksi aktif antara guru dan siswa. Untuk memastikan pengalaman belajar yang bermakna, penting bagi siswa untuk memiliki akses terhadap bahan ajar yang disampaikan melalui berbagai media pembelajaran.



Untuk memfasilitasi pembelajaran yang efektif dan efisien, sangat penting untuk menggunakan bahan pembelajaran yang tepat dan tidak rumit. Materi-materi tersebut tidak hanya mendukung siswa dalam proses belajarnya, tetapi juga membantu pendidik dalam meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Nurruta, 2018; Silalahi, 2020). Dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai, siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang materi pelajaran. Oleh karena itu, sangat penting untuk memadukan berbagai materi pembelajaran, termasuk metode dan media, untuk menarik perhatian siswa dan memberi mereka pengalaman belajar yang bermakna. Pembelajaran berbasis tematik, yang mengintegrasikan banyak mata pelajaran melalui penggunaan tema menyeluruh, selanjutnya memungkinkan siswa untuk membuat koneksi dan memperoleh pengetahuan yang mendalam (Fernandes, 2017).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Pradani, Nugroho, dan Alfiansyah (2022), ditemukan bahwa mata pelajaran IPS wajib ada dalam buku tematik SD/MI. Namun, banyak siswa menganggap IPS sebagai mata pelajaran yang menantang karena peran guru yang dominan dalam proses pembelajaran. Ilmu Sosial mencakup berbagai aspek kehidupan manusia dalam masyarakat, termasuk pengetahuan sosial dan sejarah. Seperti yang disebutkan oleh Saidiharjo (1996), ilmu sosial merupakan bidang interdisipliner yang menggabungkan pengetahuan sosial, budaya, sejarah, dan ekonomi. Salah satu tujuan utama pendidikan ilmu sosial adalah untuk menumbuhkan keterampilan berpikir kritis di kalangan siswa, memungkinkan mereka untuk menganalisis dan mengatasi masalah yang ada di lingkungan terdekat mereka.

Para peneliti di UPT SDN 98 Gresik mendapatkan temuan yang patut dicatat dari pengamatan mereka. Terlepas dari keterbatasan sumber daya pengajaran dan ketergantungan pada metode tradisional seperti ceramah dan sesi tanya jawab, siswa secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka dengan penuh perhatian mendengarkan guru dan rajin mencatat. Namun, ada kebutuhan mendesak akan media pembelajaran inovatif yang dapat memikat minat siswa dan membuat proses pembelajaran menonjol dari yang lain. Tujuan dari media pembelajaran ini adalah untuk memperkenalkan unsur-unsur baru kepada siswa, mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagaimana dicatat oleh Setiawati et al. (2020), guru mengakui adanya tantangan untuk menyampaikan konsep yang sulit tanpa bantuan media pembelajaran, sehingga mempersulit siswa untuk memahami dan menginternalisasi materi

Menurut wawancara yang dilakukan dengan Ibu Devy Ayu Aisyah, S.Pd, wali kelas IV SDN 98 Gresik, ditemukan bahwa beberapa siswa menghadapi tantangan dalam memahami mata pelajaran IPS, khususnya terkait dengan berbagai jenis profesi. Kesulitan dalam pemahaman ini berdampak signifikan pada nilai 29 siswa di kelas tersebut, dengan 60% dari mereka berjuang untuk memahami materi profesional. Akibatnya, kurangnya penguasaan ini menyebabkan penurunan minat siswa dalam mempelajari IPS, karena materi tersebut membutuhkan hafalan yang cukup banyak. Selama pelajaran, siswa menunjukkan kurangnya perhatian terhadap guru. Para siswa sendiri menyatakan bahwa mereka merasa kesulitan untuk memahami materi pembelajaran dan hanya mengandalkan buku tema, yang ternyata tidak cukup. Oleh karena itu, solusi yang tepat untuk mengatasi masalah tersebut adalah penerapan media pendukung pembelajaran, seperti pemanfaatan media PALANEL (papan flanel).

Sebelum memilih bahan pembelajaran, peneliti biasanya menyelidiki studi yang ada pada media PALANEL (Papan Flanel). Studi-studi ini berfungsi sebagai referensi yang berharga bagi para peneliti saat mereka memulai penyelidikan mereka sendiri. Peneliti memilih untuk memanfaatkan media PALANEL (papan flanel) sebagai salah satu sarana pembelajaran IPS, berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Fitriani pada tahun 2017. Kajian Fitriani yang berjudul "PENGEMBANGAN TEMA KERJA PAPAN FLANEL KELAS III" memberikan hasil yang cukup membanggakan. Data uji pra lapangan yang dinilai oleh ahli validasi media dan ahli validasi materi mencapai standar sangat baik masing-masing 98% dan 100%. Analisis selanjutnya dari data kuesioner yang dikumpulkan selama uji lapangan, yang melibatkan siswa dari dua sekolah dasar, mengungkapkan tingkat kepuasan yang tinggi, dengan skor masing-masing 96% dan 98%, memenuhi



kriteria keunggulan. Pemanfaatan media papan flanel dapat bervariasi dari segi unsur visual yang digunakan untuk bercerita. Dalam satu pendekatan, ikon utama dua dimensi yang terbuat dari kain flanel disusun secara tematis dan dikemas dalam peti bertema. Metode ini diterapkan di Kelas III SD melalui kurikulum KTSP dengan pendekatan tematik. Di sisi lain, penelitian ini mengeksplorasi alternatif penggunaan media papan flanel. Dalam pendekatan ini, boneka tangan profesional digunakan sebagai ikon, dan dilekatkan ke papan menggunakan magnet alih-alih dikemas dalam peti. Boneka dimanipulasi dengan menggesernya melintasi papan. Metode ini diterapkan di Kelas IV SD melalui pendekatan kurikulum K13.

Media pembelajaran visual mencakup berbagai alat dan sumber daya yang secara efektif menyampaikan pesan dan informasi, terutama dengan cara yang menawan dan inovatif (Susanti et al., 2017). Salah satu media tersebut adalah papan flanel, juga dikenal sebagai papan media visual. Papan ini dilapisi kain flanel dan dihiasi dengan gambar atau ikon yang biasa disebut barang flanel (Daryanto, 2016). Penerapan media PALANEL yang meliputi papan flanel terbukti dapat meningkatkan proses pembelajaran dengan meningkatkan efisiensi. Akibatnya, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih besar, kebosanan berkurang, dan guru dapat secara efektif menyampaikan konten IPS profesional dengan mudah (Sukiman, 2011). Akibatnya, pembelajaran IPS menjadi menarik dan menyenangkan, melebihi metode ceramah tradisional.

Dari uraian yang diberikan, terlihat jelas bahwa penulis bermaksud melakukan penelitian dengan judul yang ditentukan. "Pengembangan Media PALANEL (Papan Flanel) Materi Profesi pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV di Sekolah Dasar".

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian pembangunan mengacu pada jenis penelitian khusus yang difokuskan pada proses pembangunan. Menurut (Sukmadinata, 2016) Penelitian pengembangan didefinisikan sebagai penelitian yang meningkatkan produk yang sudah ada dan menghasilkan yang baru. Peneliti membuat materi pendidikan, seperti papan flanel khusus, yang dapat memengaruhi kemampuan siswa untuk mempertahankan konten profesional. Berdasarkan kajian Angdala pada tahun 2007 (sebagaimana dikutip dalam Pudjawan et al., 2019), proses pengembangan terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Setiap tahap perkembangan diuraikan di bawah ini:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)
Selama fase ini, peneliti mengumpulkan data yang relevan untuk mengembangkan materi pendidikan, sekaligus menilai kesesuaian materi tersebut berdasarkan kriteria media pembelajaran yang telah ditentukan.
2. Tahap Desain (*Design*)
Pada tahap ini, peneliti memulai proses dengan membuat desain media awal berdasarkan materi yang ada. Ini melibatkan pemanfaatan Corel Draw X7 untuk menghasilkan desain media, memilih materi yang sesuai dengan hati-hati, dan menentukan format media pembelajaran yang optimal.
3. Tahap Pengembangan (*Development*)
Pada tahap ini akan dibuat panel media pembelajaran yang kemudian akan direview baik oleh ahli media maupun ahli materi. Media panel direview oleh dua orang guru dari SDN 98 Gresik dan dua orang dosen program Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Gresik, yang bertugas sebagai validator.
4. Tahap Implementasi (*Implementation*)
Selama fase ini, peneliti melanjutkan dengan uji coba produk sebagai langkah nyata untuk menerapkan produk. Desain dan alat bantu multimedia seperti papan flanel yang telah dibuat kemudian dipraktikkan dalam skenario kehidupan nyata, khususnya di ruang kelas.
5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)



Selama fase ini, peneliti menilai kualitas media PALANEL untuk menentukan apakah memenuhi standar yang diharapkan. Untuk melakukan evaluasi ini, kuesioner meminta umpan balik dibagikan kepada siswa.

Penelitian dilakukan di UPT SDN 98 Gresik, dengan fokus pada kelompok siswa kelas IV. Total mahasiswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah 29 orang, beserta 4 orang validator. Untuk mengumpulkan data, peneliti menggunakan dua teknik: memvalidasi media pembelajaran dan menggunakan angket untuk mengumpulkan tanggapan siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi media dan angket respon siswa. Analisis data meliputi pemeriksaan hasil validasi media dan angket respon siswa.

a. Kevalidan Media Pembelajaran

Hasil validasi media pembelajaran dapat dihitung menggunakan rumus dibawah ini.

$$\text{Validitas (v)} = \frac{\text{Total Skor Validasi}}{\text{Total Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Setelah diketahui penyajian media pembelajaran yang telah divalidasi, hasilnya kemudian dibandingkan dengan beberapa kriteria berikut.

Tabel 1 Tabel Presentase Hasil Validasi

No	Skor	Kriteria Validitas
1.	85– 100	Sangat Valid
2.	69 – 84	Valid
3.	53 – 68	Cukup Valid
4.	36 – 52	Kurang Valid

Sumber: B, Subali, dkk 2012

b. Respon Peserta Didik

Dalam penelitian Arikunto (2019), analisis data dilakukan dengan menggunakan kuesioner. Temuan mengungkapkan bahwa ada lima tingkat yang berbeda, dengan masing-masing alternatif diberi arti tertentu sebagai berikut:

- 1) SS = Sangat Setuju, diberi nilai 5
- 2) S = Setuju, diberi nilai 4
- 3) KS = Kurang Setuju, diberi nilai 3
- 4) TS = Tidak Setuju, diberi nilai 2
- 5) STS = Sangat Tidak Setuju, diberi nilai 1

$$\text{Presentase Peserta Didik} = \frac{(5xSS)+(4xS)+(3xKS)+(2xTS)+(1xSTS)}{(5x\sum n) \times \text{jumlah peserta didik}} \times 100\%$$

Kriteria penentuan tingkat pencapaian digunakan dalam penetapan makna dalam ketentuan.

Tabel 2 Tabel Presentase Respon Peserta Didik

No	Skor	Kriteria
1.	81% – 100%	Sangat Baik
2.	61% – 80%	Baik



3.	41% – 60%	Cukup Baik
4.	21% – 40%	Kurang Baik
5.	0% – 36%	Sangat Kurang Baik

Sumber: (Arikunto, 2019)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan beberapa analisis, diantaranya :

1. Analisis Media Pembelajaran

Tahap analisis media pembelajaran bertujuan untuk menentukan pemanfaatan bahan ajar sebelumnya oleh pengajar mata pelajaran ilmu sosial, khususnya materi profesi. Informasi yang dikumpulkan selama analisis media ini meliputi data berikut:

- 1) Dalam pelajaran IPS, guru menahan diri dari memanfaatkan media sebagai sarana untuk meningkatkan pengalaman belajar di kelas. Hal ini terutama disebabkan terbatasnya ketersediaan sumber belajar di sekolah, seperti peta, buku, papan tulis, dan gambar.
- 2) Kurangnya kegembiraan di kalangan siswa selama pembelajaran di kelas dapat dikaitkan dengan satu-satunya ketergantungan pada buku teks untuk pengajaran. Akibatnya, siswa kehilangan minat ketika guru menyajikan materi dengan cara ini.

Menurut penelitian tersebut, telah diamati bahwa pengalaman belajar mengajar siswa kurang keterlibatan. Selain itu, telah dicatat bahwa guru gagal memasukkan materi pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Akibatnya, hal tersebut berdampak pada menurunnya prestasi siswa. Dari 29 siswa di kelas, 60% yang signifikan belum sepenuhnya memahami materi pelajaran di tingkat profesional. Akibatnya, hal ini menyebabkan menurunnya minat siswa untuk mempelajari IPS. Akibatnya, siswa menghadapi tantangan dalam memahami materi karena sangat bergantung pada hafalan, ditambah dengan kurangnya antusiasme terhadap pembelajaran.

2. Analisis Kurikulum

UPT SD Negeri 98 Gresik menggunakan kurikulum 2013 yang mencakup berbagai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Kompetensi tersebut terdiri dari:

1) Kompetensi Inti

- a) Merangkul dan menerapkan doktrin-doktrin iman yang mereka ikuti.
- b) Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, bertanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri saat berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru adalah hal yang sangat penting.
- c) Untuk memahami pengetahuan faktual, seseorang dapat mengamati (melalui mendengar, melihat, atau membaca) dan mengajukan pertanyaan yang didorong oleh rasa ingin tahu mengenai kegiatannya sendiri maupun benda-benda yang ditemuinya baik di lingkungan rumah tangga maupun pendidikannya.
- d) Dalam berbagai ekspresi dan gerak estetik yang menganut cita-cita anak sehat serta nilai-nilai keimanan dan kesusilaan, pengetahuan faktual disampaikan melalui bahasa yang lugas dan runtut.

2) Kompetensi Dasar

3.3 Mengidentifikasi kegiatan ekonomi dalam meningkatkan kehidupan masyarakat di bidang pekerjaan, sosial dan budaya di lingkungan sekitar sampai provinsi.

3. Analisis Materi Pembelajaran

Selama tahap analisis bahan ajar, peneliti mengidentifikasi komponen-komponen khusus yang perlu diperoleh siswa dan menyusunnya secara sistematis untuk disajikan



dalam bahan ajar. Analisis peneliti terhadap bahan ajar berfokus pada mata pelajaran IPS yang berkaitan dengan materi keprofesian, khususnya jenis pekerjaan, untuk siswa kelas IV UPT SD Negeri 98 Gresik, mengikuti kurikulum 2013. Materi dan indikator pembelajaran diuraikan di bawah ini:

- 1) Materi Pelajaran
 - a. Jenis-jenis Pekerjaan
 - b. Kegiatan Ekonomi
- 2) Indikator Pembelajaran
 - a. Ada berbagai jenis pekerjaan yang dapat dikategorikan berdasarkan kegiatan ekonomi. Kategori ini mencakup berbagai sektor dan industri di mana individu terlibat dalam kegiatan produktif untuk menghasilkan pendapatan. Beberapa jenis yang umum termasuk pekerjaan pertanian, yang meliputi bercocok tanam dan beternak; pekerjaan manufaktur, yang melibatkan pengubahan bahan mentah menjadi barang jadi; dan pekerjaan pelayanan, yang mencakup berbagai kegiatan seperti perawatan kesehatan, pendidikan, perhotelan, dan layanan profesional. Selain itu, ada juga kategori pekerjaan informal yang mengacu pada tenaga kerja yang tidak diatur oleh kontrak kerja formal atau dilindungi undang-undang ketenagakerjaan. Ini dapat mencakup wiraswasta, pekerja lepas, dan penjual jalanan. Setiap jenis pekerjaan memainkan peran penting dalam perekonomian secara keseluruhan dan berkontribusi pada produksi dan distribusi barang dan jasa.
 - b. Mengenali berbagai usaha ekonomi yang membentuk kehidupan sehari-hari individu.
 - c. Berikan ilustrasi berbagai kategori tenaga kerja berdasarkan kegiatan ekonomi.
4. Analisis Peserta Didik

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas di UPT SD Negeri 98 Gresik. Terlihat bahwa ada sejumlah siswa yang menghadapi tantangan dalam pembelajaran mereka, yang pada akhirnya mempengaruhi kinerja keseluruhan dari 29 siswa di kelas tersebut. Secara spesifik, 60% siswa belum sepenuhnya memahami materi profesional yang berpusat pada berbagai jenis materi kerja. Selain itu, proses pembelajaran itu sendiri kurang memasukkan alat bantu pembelajaran untuk memfasilitasi pembelajaran yang sedang berlangsung. Akibatnya, dapat disimpulkan bahwa siswa menunjukkan antusiasme dan keterlibatan yang lebih besar ketika diberikan produk yang meningkatkan fokus mereka..

Pembahasan

Penelitian tersebut berpusat pada pemanfaatan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap berbeda: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk bahan ajar profesional berupa panel untuk pembelajaran IPS di tingkat kelas IV sekolah dasar. Diharapkan bahwa produk ini akan memupuk pengetahuan dan pemahaman yang lebih tinggi, serta tingkat keterlibatan yang lebih tinggi di kalangan siswa, khususnya di bidang studi sosial. Dengan menggabungkan media panel ini, dapat berfungsi sebagai katalis untuk inovasi dan diversifikasi dalam praktik pengajaran ke depan.

Sebelum diimplementasikan untuk digunakan siswa, media panel mengalami proses validasi yang sangat teliti. Hal ini menyangkut penilaian dan evaluasi media baik oleh ahli media maupun ahli materi. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui tingkat validitas media. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media menghasilkan skor sebesar 87,5%, sedangkan validasi yang dilakukan oleh ahli materi menghasilkan skor sebesar 91,6%. Skor rata-rata yang diperoleh dari kedua kelompok validator adalah 89,5%. Berdasarkan



skor tersebut, dapat disimpulkan bahwa media panel memenuhi kriteria sangat valid sehingga layak untuk diuji.

Setelah menganalisis tanggapan siswa kelas empat, ditentukan bahwa 83,79% dari mereka memiliki reaksi yang sangat positif terhadap media panel profesional. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV sangat mengapresiasi jenis media ini.

4. SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran papan flanel untuk bahan ajar IPS kelas IV menggunakan model ADDIE yang diformulasikan oleh Robert Maribe Branch. Model ini meliputi lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Penelitian dilakukan di UPT SDN 98 Gresik, dengan jumlah peserta didik sebanyak 29 orang sebagai subjek, serta dua validator ahli media dan dua validator ahli materi pelajaran. Media pembelajaran panel materi profesional mendapat skor tinggi dari validator, dengan skor validitas 87,5% dari validator ahli media I dan skor 91,6% dari validator ahli media II. Rata-rata skor validitas yang dihitung sebesar 89,5% menunjukkan validitas yang tinggi dari media pembelajaran Panel. Dengan demikian, media tersebut dinilai “Sangat Valid” untuk diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Selain itu, hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran panel materi profesional memperoleh skor 83,79% yang termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hasil angket respon siswa memenuhi persyaratan media pembelajaran Panel, menegaskan kepraktisannya

5. DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto, 2016. media pembelajaran: Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran, Yogyakarta:Gaya Media
- Dini Palupi Putri. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar vol.2, No. 1, 2018, 2(1)*.
- Fernandes, J. (2017). Penerapan Pembelajaran Tematik Kelas Rendah SD N 1 Blunyanan, Sewon, Bantul, Yogyakarta. *BASIC EDUCATION, 6(9)*.
- Pradani, Arya Setya Nugroho, and Iqnatia Alfiansyah. 2022. “Pengembangan Media Pohon Interaksi Rainbowsalt Untuk Kelas V SD.”
- Pudjawan, & dkk. (2019). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Inovatif IV*.
- Sukmadinata, N. S. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.