

**PENGEMBANGAN MEDIA *NATURE SMART* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR IPA (*STUDY* PADA TEMA 3 AYO CINTAI
LINGKUNGAN KELAS IV)**



UIN
STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Oleh: Jonata

NIM: 20204081002

TESIS

Diajukan kepada Program Magister (S2)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh

Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)

Program Studi Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah

YOGYAKARTA

2022



PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-424/Un.02/DT/PP.00.9/02/2022

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA NATURE SMART UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA (STUDY PADA TEMA 3 AYO CINTAI LINGKUNGAN KELAS IV)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : JONATA, S.Pd
Nomor Induk Mahasiswa : 20204081002
Telah diujikan pada : Selasa, 15 Februari 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Istingsih, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6221933748ea1



Penguji I
Dr. Murtono, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 621ed17184986



Penguji II
Dr. Drs. Ichsan, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 622194942dc7d



Yogyakarta, 15 Februari 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 622199369796a

PERSETUJUAN TIM PENGUJI

UJIAN TESIS

Tesis Berjudul :PENGEMBANGAN MEDIA NATURE SMART UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPA (STUDY PADA TEMA 3 AYO CINTAI LINGKUNGAN KELAS IV).


Nama : Jonata

Nim : 20204081002


Program studi : PGMI

Konsentrasi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Telah di setujui tim penguji munaqosah:

Ketua sidang dan pembimbing : Dr. Istiningsih, M.Pd. (.....)

Sekretaris dan penguji : Dr. Murtono, M.Si. (.....)

Penguji : Dr. Drs. Ichsan, M.Pd. (.....)

Diuji di yogyakarta pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 15 Februari 2022

Waktu : 14:00 s/d 15:00

Hasil : 95/A

IPK : 3,88

Predikat : Memuaskan/ Sangat Memuaskan/ Cumlaude*

*Coret yang tidak perlu



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp (0274) 589621. 512474 Fax, (0274) 586117
tarbiyah.uin-suka.ac.id Yogyakarta 55281

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada

Yth, Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu' alikum wr, wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulis tesis yang berjudul:

PENGEMBANGAN MEDIA *NATURE SMART* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPA (*STUDY* PADA TEMA 3 AYO CINTAI LINGKUNGAN KELAS IV)

Yang ditulis oleh:

Nama : Jonata, S.Pd.

Nim : 20204081002

Jenjang : Magister (S2)

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 18 Januari 2022

Pembimbing

Istiningsih, M.Pd

ABSTRAK

JONATA. Pengembangan Media *Nature Smart* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA (Study Pada Tema Ayo Cintai Lingkungan Kelas IV). **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2020.**

Pembelajaran kurang optimal karena minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran, suasana kelas selama pembelajaran cenderung pasif, siswa kurang fokus dalam mengikuti pelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa khususnya muatan IPA. Untuk itu perlu adanya pendukung media pembelajaran, agar hasil belajar siswa meningkat. Tujuan penelitian ini untuk mendesain media *nature smart* kemudian mengetahui kelayakan dan mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar IPA siswa dengan menggunakan media *nature smart* pada tema ayo cintai lingkungan.

Penelitian ini adalah penelitian *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan (*ADDIE*) Robert Maribe Brach. Pada tahap analisis (*analysis*) ada tiga bagian yaitu analisis kurikulum, kebutuhan siswa, dan materi, desain (*design*) yaitu meliputi mengumpulkan bahan, perencanaan, penyusunan media dan instrumen, tahap pengembangan (*development*) yaitu berupa validasi media dan merevisi masukan dari validator, tahap implementasi (*implementation*) yaitu meliputi uji lapangan kelompok kecil, tahap evaluasi (*evaluation*) yaitu mengevaluasi media berupa analisis sumatif untuk mengetahui kelayakan media berupa Uji normalitas, uji homogenitas, Uji *One Way Anova* dan Uji *Effect Size*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) validasi dan penilaian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh nilai 89,58, ahli materi memperoleh nilai 85,41, dan penilaian guru memperoleh nilai 89,70 dan 94,11. Uji coba produk memperoleh nilai 98,33 dan 96,66 rata-rata semua memperoleh nilai sangat baik (SB). (2) Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar IPA siswa di kedua sekolah yaitu SDM Karangploso (kelas kontrol) dan SDN Grojogan (kelas eksperimen) pada uji *One Way Anova* diperoleh 0,002 atau kurang dari 0,05. (3) Berdasarkan hasil perhitungan, dapat diketahui bahwa *Effect Size (ES)* yang diperoleh adalah 0,784. *Effect Size* yang diperoleh berarti kurang dari 0,8 dan lebih dari 0,2 ($0,2 < ES < 0,8$) dan tergolong sedang. Hal tersebut dapat diartikan bahwa tingkat efektifitas media *nature smart* yang dikembangkan termasuk kategori layak untuk digunakan dalam pembelajaran yang tak terbatas ruang dan waktu.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Nature Smart*, Hasil Belajar IPA, Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

JONATA. Development of Nature Smart Media to Improve Science Learning Outcomes (Study on the Theme Let's Love the Environment Class IV). **Thesis.** Yogyakarta: Faculty of Tarbiyah and Teacher Training at Sunan Kalijaga State Islamic University, 2020.

Less optimal learning is due to the lack of use of learning media in the learning process, the classroom atmosphere during learning tends to be passive, students are less focused in following lessons so that it affects student learning outcomes, especially science content. For this reason, it is necessary to support learning media, so that student learning outcomes increase. The purpose of this study was to design nature smart media and then find out the feasibility and find out how much the increase in students' science learning outcomes by using nature smart media on the theme let's love the environment.

This research is a Research and Development (R&D) research with the development model (ADDIE) of Robert Maribe Brach. At the analysis stage, there are three parts, namely curriculum analysis, student needs, and materials, design which includes collecting materials, planning, compiling media and instruments, development stage in the form of media validation and revising input from the validator, the implementation stage, which includes a small group field test, the evaluation stage, which evaluates the media in the form of a summative analysis to determine the feasibility of the media in the form of normality test, homogeneity test, One Way Anova test and Effect Size test.

The results of this study indicate that (1) the validation and assessment carried out by media experts scored 89.58, material experts scored 85.41, and teacher assessments scored 89.70 and 94.11. The product trial obtained a score of 98.33 and 96.66 on average all obtained a very good score (SB). (2) There are differences in student learning outcomes in science in the two schools, namely HR Karangploso (control class) and SDN Grojogan (experimental class) in the One Way Anova test obtained 0.002 or less than 0.05. (3) Based on the calculation results, it can be seen that the Effect Size (ES) obtained is 0.784. The effect size obtained means that it is less than 0.8 and more than 0.2 ($0.2 < ES < 0.8$) and is classified as moderate. This can be interpreted that the level of effectiveness of the developed nature smart category so that it is suitable for use in learning that is not limited by space and time.

Keywords: Learning Media, Nature Smart, Science Learning Outcomes, Elementary School Students

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jonata, S.Pd.

Nim : 20204081002

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 18 januari 2022

Yang menyatakan




Jonata, S.Pd.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Jonata, S.Pd.

Nim : 20204081002

Jenjang : Magister

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa naskah tesis ini benar-benar bebas dari plagiasi. Jika di kemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 18 januari 2022

Yang menyatakan



Jonata, S.Pd.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

“Kerjakan. Tidak peduli bagaimana akhirnya, itu adalah sebuah pengalaman.”

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَانْتِظِرُوا نَفْسَ مَا قَدَّمْتُمْ لِغَدٍ وَاتَّقُوا
اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ خَبِيرٌ بِمَا تَعْمَلُونَ

Hai orang-orang yang beriman, bertakwalah kepada Allah dan hendaklah Setiap diri memperhatikan apa yang telah diperbuatnya untuk hari esok (akhirat); dan bertakwalah kepada Allah, Sesungguhnya Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Hasyr : 18).¹

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

¹ Kementerian Agama et al., *Kementerian Agama Ri Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam Direktorat Pemberdayaan Zakat Tahun 2013* (CV Aneka Ilmu, 2013).

HALAMAN PERSEMBAHAN

**Tesis Ini Penulis Persembahkan Untuk Almamater Tercinta
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ وَعَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا

اللَّهُ وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ

وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ. أَمَّا بَعْدُ

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan nikmat-Nya yang tidak terbilang. Shalawat dan salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia menuju jalan yang lurus untuk mencapai kebahagiaan di dunia dan akhirat.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Phil. Al Makin, S.Ag., M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga yang telah memimpin instansi UIN Sunan Kalijaga dengan baik dan sangat luar biasa.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga yang sudah memberikan fasilitas selama kuliah dan memberikan izin untuk penelitian.
3. Ibu Dr. Siti Fatonah, M.Pd selaku Ketua Program Guru Madrasah Ibtidaiyah FITK UIN Sunan Kalijaga yang sudah amanah dalam membawa nama baik prodi.
4. Ibu Dr. Istiningsih, M.Pd sebagai dosen pembimbing tesis yang baik hati, sabar dalam mengarahkan dan membimbing kepada penulis dalam penyusunan tesis.
5. Bapak Amanu Budi Santosa, S.Pd selaku Kepala sekolah SD Muhammadiyah Karangploso yang telah memberikan kesempatan dan dukungan untuk melakukan penelitian ini

6. Bapak Kardi, M.Pd selaku Kepala sekolah SD Negeri Grojogan yang telah memberikan kesempatan dan dukungan untuk melakukan penelitian ini.
7. Kedua orang tuaku Bapak Kulup dan Ibu Rusmala Dewi yang telah merawat, membesarkan, dan membiayai pendidikan penulis, serta yang tidak lelah untuk mendoakan dan memotivasi penulis.
8. Kepada Retno Novitasari Kusumawardani S.Pd. yang telah memberi semangat dalam menyelesaikan tesis ini. Dan semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan tesis ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT membalas amal baik yang telah diberikan dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya. *Amiin yaa Mujibassailiin.*

Yogyakarta, 10 Januari 2022

Penulis



Jonata, S.Pd

NIM. 20204081002

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN DEKAN	ii
PENGESAHAN DEWAN PENGUJI.....	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	vii
SURAT PERNYATAAN PLAGIASI.....	viii
MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Pengembangan.....	7
D. Manfaat Pengembangan.....	7
E. Kajian Penelitian Relevan	8
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori.....	12
1. Media Pembelajaran.....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran	12

b. Fungsi Media Pembelajaran	14
c. Manfaat Media Pembelajaran	15
d. Kriteria Media Pembelajaran	16
e. Media Pembelajaran <i>Nature Smart</i>	18
f. Perwajahan Media / Tampilan Awal.....	19
3. Pembelajaran Tematik SD	19
a. Pengertian pembelajaran tematik	19
b. Tujuan dan Manfaat Pembelajaran Tematik SD	21
c. Karakteristik Pembelajaran Tematik SD	21
4. Pembelajaran IPA SD	22
a. Pengertian Pembelajaran IPA	22
b. Tujuan Pembelajaran IPA	23
c. Konsep Pembelajaran IPA	24
d. Ruang Lingkup Pembelajaran IPA	25
e. Faktor Pendukung Pembelajaran IPA	26
5. Hasil Belajar Siswa	27

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian	30
B. <i>Setting</i> Penelitian.....	31
C. Prosedur Pengembangan	31
D. Teknik Pengumpulan Data	37
E. Instrumen Penelitian.....	37
1. Lembar Observasi Guru	39
2. Lembar Observasi Siswa.....	39
3. Pedoman Wawancara.....	40
4. Lembar Angket	40
F. Validasi Produk	44

G. Teknik Analisis Data	45
H. Sistematika Pembahasan.....	51
BAB IV HASIL DAN PENGEMBANGAN	
A. Tahap Pengembangan	53
1. Tahap Analisis	53
2. Tahap Desain	54
3. Tahap Pengembangan	58
4. Tahap Implementasi.....	58
5. Tahap Evaluasi.....	59
B. Data Uji Coba.....	59
1. Data Hasil Penilaian Ahli.....	59
2. Data Hasil Uji Coba Produk (Kelompok Kecil)	63
C. Data Hasil Uji Coba Lapangan Operasional Kelompok Kecil	67
D. Analisis Data.....	70
1. Analisis Data Kualitatif.....	70
2. Analisis Data Kuantitatif.....	71
E. Revisi Produk	73
F. Kajian Produk Akhir.....	77
BAB V PENUTUP	
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN-LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Lembar Observasi Guru	39
Tabel 4.2 Lembar Observasi Siswa	39
Tabel 4.3 Pedoman Wawancara	40
Tabel 4.4 Kisi-Kisi Penilaian Media Terhadap Kelayakan Media.....	41
Tabel 4.5 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi Terhadap Kelayakan Media	42
Tabel 4.6 Kisi-Kisi Penilaian Guru Terhadap Kelayakan media	43
Tabel 4.7 Kisi-Kisi Penilaian Siswa Terhadap Kelayakan Media	44
Tabel 4.8 Skala Penilaian	47
Tabel 4.9 Kategori Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berdasarkan Analisis Presentase Validator.....	48
Tabel 4.10 Hasil Penilaian Ahli Media	60
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Ahli Materi	62
Tabel 4.12 Hasil Penilaian Guru	65
Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Siswa SDM Karangploso	66
Tabel 4.14 Hasil Angket Respon Siswa SDN Grojogan	68
Tabel 4.15 Hasil Penilaian Oleh Dua Ahli (Ahli Media dan Ahli Materi).....	68
Tabel 4.16 Hasil Keseluruhan Uji Coba Produk	72
Tabel 4.17 Hasil Akumulasi Kelayakan Produk Media <i>Nature Smart</i>	73
Tabel 4.18 Hasil Kuis Media Pembelajaran Ke Siswa SDM Karangploso.....	76
Tabel 4.19 Hasil Kuis Media Pembelajaran Ke Siswa SDN Grojogan.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Penelitian dan Pengembangan <i>ADDIE</i>	30
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Media <i>Nature Smart</i>	55
Gambar 3.3 <i>Storyboard</i> Media <i>Nature Smart</i>	56
Gambar 3.4 <i>Storyboard</i> Bagian Petunjuk, Identitas, Materi, dan Sub Materi	57
Gambar 3.5 <i>Storyboard</i> Bagian Video Pembelajaran, Kuis, Skor, dan Biografi	59
Gambar 3.6 Revisi Pada Tampilan Awal Yaitu <i>Slide</i> ke 1.....	73
Gambar 3.7 Revisi Pada Tampilan Menu Yaitu <i>Slide</i> ke 2	74
Gambar 3.8 Revisi Pada Tampilan Materi Yaitu <i>Slide</i> ke 11.....	74
Gambar 3.9 Revisi Pada Tampilan Evaluasi Yaitu <i>Slide</i> ke 26.....	75
Gambar 3.10 Revisi Pada Tampilan Video Pembelajaran Yaitu <i>Slide</i> ke 22.....	75
Gambar 3.11 Produk Media Pembelajaran Bagian Tampilan Awal, Pohon Menu, Petunjuk, Identitas Materi, Kompetensi Inti, KD & Indikator	78
Gambar 3.12 Produk Media Pembelajaran Bagian Tujuan, Materi, Pembelajaran 3, Halaman Tanaman Obat, Kencur, Kunyit dan Jahe	79
Gambar 3.13 Produk Media Pembelajaran Bagian Petualangan Siti, Kesimpulan, Perjalanan ke Desa 1, Perjalanan ke Desa 2, Perjalanan ke Desa 3, dan Perjalanan ke Desa 4	80
Gambar 3.14 Produk Media Pembelajaran Bagian Proses Pembuatan Pupuk Kompos, Video Proses Pembuatan Pupuk Kompos, Manfaat Peduli Lingkungan,	81
Gambar 3.15 pengantar mengerjakan evaluasi, soal benar salah, soal pilihan ganda, soal multiresponse, soal menjodohkan, tombol cek nilai	82
Gambar 3.16 Skor, Biografi, dan Referensi	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Persetujuan Validasi Instrumen.....	95
Lampiran 2 Hasil Instrumen Validasi Ahli Media	96
Lampiran 3 Hasil Instrumen Validasi Ahli Materi.....	99
Lampiran 4 Hasil Lembar Respon Guru SDM Karangploso	102
Lampiran 5 Hasil Lembar Respon Guru SDN Grojogan	105
Lampiran 6 Hasil Lembar Respon Siswa SDM Karangploso	108
Lampiran 7 Hasil Lembar Respon Siswa SDN Grojogan.....	112
Lampiran 8 Hasil Soal <i>Pretest</i> Siswa SDM Karangploso	117
Lampiran 9 Hasil Soal <i>Pretest</i> Siswa SDN Grojogan.....	129
Lampiran 10 Hasil Uji Normalitas, Uji Homogenitas,Uji <i>One Way Anova</i> ...	141
Lampiran 11 Surat Izin Penelitian SDM Karangploso.....	142
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian SDN Grojogan.....	143
Lampiran 13 Surat Keterangan Penelitian SDM Karangploso	144
Lampiran 14 Surat Keterangan Penelitian SDN Grojogan	145
Lampiran 15 Dokumentasi	146
Lampiran 16 CV	149

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini pendidikan menjadi kebutuhan wajib bagi setiap anak dengan demikian menjadi ujung tombak penerus bangsa, dalam suatu pendidikan adanya pembelajaran dilaksanakan secara sengaja menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan supaya siswa dapat mengembangkan kecerdasan, spiritual, keterampilannya. Pendidikan berasal dari kata “didik”, lalu kata ini mendapat awalan “me” sehingga menjadi “mendidik” artinya, memelihara dan memberi latihan.² Pendidik saat ini dituntut untuk bisa beradaptasi dengan perkembangan IPTEK yang terus berkembang di era informasi dan globalisasi.³ Demi terwujudnya hasil belajar yang maksimal juga tidak bisa terlepas dari peran pendidik. Dengan demikian harus memiliki kemampuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang bermanfaat membuat siswa terlibat aktif mengikuti segala proses pembelajaran.

Dalam penelitian ini terdapat desain dalam membuat media, menurut Richey dan Klein, adalah studi sistematis tentang bagaimana merancang suatu produk, membuat atau memproduksinya, dan menilainya dengan tujuan mengumpulkan data yang dapat dimanfaatkan untuk membuat produk yang dapat digunakan saat proses belajar berlangsung.⁴ Dimana perencanaan dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan pengetahuan secara metadis berdasarkan data dan praktik.

² Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010).

³ H. E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas* (PT. Remaja Rosdakarya, Cet. Ke. 3, 2010).

⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Dan Pengembangan* (Bandung: Alfabeta, 2017).

Maknanya, informasi akan dibuat melalui pendekatan studi ini berdasarkan penerapan item tertentu untuk membantu menciptakan produksi media pembelajaran dengan mengembangkan produk sesuai prosedur, model, strategi, dan alat yang inovatif berdasarkan pendekatan dan analisis pemecahan masalah. Fokus pada penelitian desain dan pengembangan dari konsep hingga penyelesaian, yakni perencanaan, produksi, dan penilaian.⁵

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diartikan bahwa penelitian pengembangan yakni sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi, dan menguji kelayakan produk yang telah dihasilkan. Penelitian dalam pengembangan ini terbagi menjadi empat level (tingkatan) yakni.⁶ Pada level 1 yakni peneliti melaksanakan penelitian untuk menghasilkan rancangan, namun produk tidak dibuat serta tidak diujicobakan. Pada level 2, yakni penelitian tidak dilaksanakan peneliti produk langsung diujicoba. Pada level 3, yakni peneliti melaksanakan penelitian untuk mengembangkan produk yang telah ada, membuat produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Pada level 4, yakni peneliti melaksanakan penelitian untuk menciptakan produk baru membuat produk dan menguji kelayakan atau keefektifan produk tersebut.

Adapun untuk pengembangan media pembelajaran yang dibuatkan peneliti ini termasuk dalam penelitian dan pengembangan pada level 4, yakni peneliti melaksanakan penelitian untuk menciptakan produk baru membuat dan menguji kelayakan produk pada siswa kelas IV A dan IV B di SD Muhaamadiyah Karagploso dan SD Negeri Grojogan.

Hasil belajar ialah suatu kemampuan yang didapatkan siswa melalui proses belajar dari pemahaman dan penerapan pengetahuan,

⁵ Ibid.

⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian*, n.d.

keterampilan, dan sikap berfikir kritis kreatif.⁷ Beberapa guru di sekolah mengatakan media pembelajaran memiliki komposisi yang dominan terhadap hasil belajar siswa dikelas. Sejalan dengan pendapat Sukiman dalam bukunya media pembelajaran ialah suatu hal yang bisa dipakai guna menyampaikan pesan dari pengirim dan penerima berfungsi untuk merangsang prasaan, pikiran, perhatian serta minat siswa sehingganya bisa optimal dalam menjalankan proses belajar.⁸ Tolak ukur berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran bisa dilihat dari jumlah siswa yang memahami pada materi yang disampaikan serta aktif mengikuti pembelajaran, tujuan pembelajaran bisa dikatakan berhasil dicapai apabila semakin banyak siswa yang menguasai materi bisa di ukur dengan soal evaluasi. Teknik dan metode belajar yang dipilih untuk menyampaikan materi berperan penting dalam keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.⁹ Sehingga peran sekolah, guru, dan siswa memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajarannya. Kolaboratif antara siswa dan guru sangat diperlukan guna terciptanya pembelajaran yang interaktif dan inovatif sesuai dengan perkembangan. Disini guru sangat dituntut untuk menciptakan situasi yang aktif dan menyenangkan sehingga berpegaruh pada pencapaian hasil belajar siswa. Peneliti menggunakan media pembelajaran *nature smart* ini untuk mempengaruhi hasil belajar siswa untuk mencapai tujuan, termasuk dalam pembelajaran tematik khususnya muatan IPA di sekolah dasar.

Pembelajaran tematik dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang menggabungkan tema atau model pembelajaran terpadu, dengan

⁷ Mega N, *Penelitian Tindakan Kelas* (Bogor: CV Regina, 2009).

⁸ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia Pustaka Insan Madan, 2012).

⁹ P. Sondang Siagian, *Manajemen Sumber Daya Manusia* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006).

tema yang berfungsi sebagai kegiatan pembelajaran pemersatu yang menyatukan beberapa konten pembelajaran dalam satu sesi tatap muka dengan tujuan memberikan siswa pengalaman belajar yang positif. Setiap pelajaran yang dikomunikasikan akan lebih relevan dan lebih mudah diingat jika siswa praktek secara langsung.¹⁰ Keterpaduan tema pembelajaran dapat dilihat dalam tiga hal yaitu, dalam proses, dalam kurikulum, dan dalam penerapan pembelajaran. Aspek pelaksanaan pembelajaran tentunya ialah media pembelajaran yang sangat penting untuk menunjang pembelajaran yang menghibur dan mudah dipahami oleh siswa. Demi menciptakan media pembelajaran yang interaktif bagi generasi sekarang.

Penunaan teknologi dalam pendidikan memungkinkan siswa untuk berinteraksi secara langsung satu sama lain sekaligus menampilkan aspek-aspek penting seperti fitur audio visual seperti grafik, animasi, video, dan media lainnya.¹¹ Ringkasnya, teknologi komputer ialah salah satu media pembelajaran yang dapat mendorong siswa untuk menjadi mahir dan memiliki keterampilan dalam mengakses kekayaan pengetahuan yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan pembelajaran.

Media pembelajaran *nature smart* merupakan modifikasi dari aplikasi *lectora* versi 17 yang di kolaborasikan dengan tema alam dan lingkungan sekitar sehingga membantu siswa memahami langsung secara kontekstual dalam pembelajaran tatap muka maupun daring. Dalam mendesain media ini diharapkan bisa membuat siswa menjadi menarik untuk di pelajari siswa usia sekolah dasar. Keunggulan *nature*

¹⁰ Trianto Ibnu Badar Al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konteksual* (Prenada Media, 2017).

¹¹ Wina Sanjaya, "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta: Kencana," *Cet. II* (2007).

smart sebagai media pembelajaran yang sangat mudah dioperasikan dengan mengikuti buku panduan yang ada, hemat biaya dalam memproduksinya. Media ini bisa digunakan secara online ataupun offline untuk mendukung kebutuhan pembelajaran mempercepat dan mempermudah penyampaian materi. Materi yang akan disampaikan bisa diletakkan didalam template yang sudah disiapkan oleh media *nature smart* ini tinggal kita yang mengkreasinya dengan tema yang sesuai dengan yang dijarkan.

Berdasarkan data dan informasi yang saya dapat dari guru kelas IV A SD Muhammadiyah Karangploso dan guru kelas IV B SD Negeri Grojogan, rata-rata nilai siswanya menurun dilihat dari nilai ulangan harian ataupun ulangan smester terjadi penurunan sekitar 30% hal ini terjadi karena saat pembelajaran berlangsung maupun ulangan yang daring siswa tidak diawasi orang tuanya sehingga ada beberapa siswa yang membuat proses pembelajaran menjadi tidak efektif serta metode yang digunakan yaitu ceramah.¹² Hasil data yang saya peroleh dari hasil wawancara yaitu sebelum daring siswa kelas IV SD Muhammadiyah Karangploso mendapatkan nilai rata-rata 90% tuntas mata pelajaran tematik khususnya muatan IPA dan setelah pembelajaran daring siswanya hanya 70% yang tuntas ini juga terjadi pada siswa kelas IV SD Negeri Grojogan.¹³ Jadi dari data ini saya selaku peneliti ingin mencari solusi persoalan diatas dengan membuat media pembelajaran *nature smart* untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran tematik muatan IPA.

Selain itu data yang saya dapatkan selama observasi maupun wawancara di SD Muhammadiyah Karangploso dan SD Negeri

¹² Taufik Dwi Kurniawan, *No Titl* (Yogyakarta, 2021).

¹³ Ita Wijiyana, *Wawancara Langsung* (Yogyakarta, 2021).

Grojogan menyatakan bahwa pembelajaran tematik telah diterapkan di semua kelas. Namun beragam persoalan masih ditemui selama jalannya pembelajaran diantaranya ketika pembelajaran berlangsung siswa cenderung pasif dan tidak menanggapi yang disampaikan oleh guru sebab memang metode ceramah masih menjadi metode utama yang dipakai menyampaikan materi jadi, sebagian siswanya asik main sendiri dan ada yang belajar sambil makan. Maka untuk menarik minat siswa untuk belajar memang diperlukan media yang dapat menunjang pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar IPA supaya nialinya meningkat.

Untuk saat ini pembelajaran sudah bisa tatap muka tetapi di buat menjadi 2 kelompok masuknya pagi dan siang dan tetap mematuhi prokes yang telah dianjurkan dari pemerintah. Di sekolah juga sudah memiliki fasilitas laboratorium komputer. Dengan demikian dalam pembelajaran perlu adanya suatu pendekatan yang tepat seperti menggunakan media pembelajaran berbasis computer seperti media *nature smart*. Sesuai dengan kebutuhan di sekolah yakni masih minim untuk media pembelajaran berbasis komputer.

Hal tersebut dikarenakan sekolah dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran memakai media pembelajaran berbasis komputer. Kemudian belum optimalnya pembelajaran yang memakai media pembelajaran berbasis komputer karena terhambat gurunya belum pernah mengembangkan atau membuat media pembelajaran yang dasarnya berbasis komputer misalnya membuat media *nature smart*. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dilaksanakan pengembangan produk media pembelajaran yang sesuai untuk kelas IV sekolah dasar yakni pengembangan media *nature smart* untuk meningkatkan hasil belajar IPA *study* pada tema ayo cintai lingkungan kelas IV SD

Muhammadiyah Karangploso SD Negeri Grojogan. Selain itu, pengembangan media pembelajaran *nature smart* ini bertujuan menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses mendesain media *nature smart* untuk meningkatkan hasil belajar IPA (*study* pada tema ayo cintai lingkungan kelas IV)?
2. Bagaimana kelayakan media *nature smart* untuk meningkatkan hasil belajar IPA (*study* pada tema ayo cintai lingkungan kelas IV)?
3. Seberapa peningkatan hasil belajar IPA siswa (*study* pada tema ayo cintai lingkungan kelas IV) dengan menggunakan media *nature smart*?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut.

1. Mengetahui proses mendesain media *nature smart* untuk meningkatkan hasil belajar IPA (*study* pada tema ayo cintai lingkungan kelas IV).
2. Mengetahui kelayakan media *nature smart* untuk meningkatkan hasil belajar IPA (*study* pada tema ayo cintai lingkungan kelas IV).
3. Mengetahui seberapa peningkatan hasil belajar IPA siswa (*study* pada tema ayo cintai lingkungan kelas IV) dengan menggunakan media *nature smart*.

D. Manfaat Pengembangan

Melalui penelitian dan pengembangan ini harapan peneliti dapat memberikan kemanfaatan bagi :

- a. Bersifat Teoritik
 1. Hasil penelitian pengembangan ini yang diharapkan bisa menambahkan wawasan bagi siswa tingkat sekolah dasar.
 2. Hasil penelitian yang diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam kajian media pengembangan bagi siswa di sekolah dasar.
- b. Secara praktis
 1. Hasil penelitian yang diharapkan dapat menjadikan bahan inovasi pembelajaran pengembangan media di sekolah serta alat untuk meningkatkan guru supaya menjadi kreatif dalam menciptakan media pembelajaran.
 2. Hasil penelitian yang diharapkan dapat sebagai alat bantu dalam mendukung proses pembelajaran secara tatap muka ataupun daring.

E. Kajian Penelitian Relevan

Kajian yang dibutuhkan bagi seorang peneliti untuk mencari titik perbedaan dari posisi penelitiannya dengan penelitian yang lain.

Berikut disajikan hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
Desy Nafiatul Rohmah,	Pengembangan Multimedia Berbasis <i>Lectora</i> Pada Mata	1. Sama-sama penelitian <i>Research and Development</i> .	1. Menggunakan model pengembangan Borg and Gall, modifikasi

(2020) ¹⁴	Pelajaran IPA Kelas 5 di MI Himatul Ulum Trenggalek.	<p>Dengan menggunakan <i>lectora</i> versi 17 dengan modifikasi pada templete.</p> <p>2. Kategori pada level 4 yaitu membuat atau mengembangkan produk dan menguji kelayakannya.</p> <p>3. Memiliki subyek yang sama yaitu siswa tingkat kelas atas siswa sekolah dasar.</p>	<p>sugiyono berhenti pada tahap ke 7.</p> <p>2. Metode penelitan pertama potensi dan masalah, kedua perancangan, ketiga pengembangan produk awal, keempat validasi, kelima, revisi produk ke 1, keenam, ujicoba, terakhir revisi prroduk ke 2.</p> <p>3. Strategi yang digunakan adalah studi strategi terpancang dengan pendekatan kualitatif deskriptif .</p>
Ahmad Syawaludin, (2019) ¹⁵	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi <i>lectora inspire</i> Pada mata pelajaran IPS Kelas V di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobari	<p>1. Memiliki kategori pada level 4 dan pengujian media berhenti pada tahapan uji kelayakan.</p> <p>2. Memakai satu aplikasi yang sejenis dan mengkreasikanya</p>	<p>1. Meggunakan model pengembangan Borg and Gall, berhenti pada tahap ke 8.</p> <p>2. Metode penelitian yang pertama yaitu, penelitian pendahuluan dan pengumpulan data,</p>

¹⁴ Desy Nafiatul Rohmah, "Pengembangan Multimedia Berbasis Lectora Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 Di MI" (UIN Satu Tukungagung, 2020).

¹⁵ Ahmad Syawaludin, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobari Bulukumba," *jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 3, no. 3 (2019).

	Bulukumba.	sesuai dengan tema pada materi. 3. Menggunakan komposisi yang sama hanya memasukan dua pembelajaran.	perencanaan, pengembangan produk, uji validitas, revisi I, uji kelompok kecil, revisi II, dan produk akhir. 3. Strategi dan pendekatan menggunakan deskriptif kuantitatif.
Prasetyo Sigit (2018) ¹⁶	Pengembangan Media <i>Lectora Inspire</i> dalam Pembelajaran Sains di Madrasah Ibtidaiyah	1. Menggunakan model pengembangan <i>EDDIE</i> 5 tahapan. 2. Materi yang di masukan kedalam media memiliki satu rumpun dan di kelas yang sama yaitu tingkat kelas atas sekolah dasar. 3. Memiliki kategori yang sama pada pengembangan level 4.	1. Pendalaman materi mengintegrasikan koneksi dengan muatan agama di Madrasah Ibtidaiyah. 2. Pada peneliti hanya menggunakan satu tema dengan muatan pembelajaran IPA. 3. Memiliki pengujian media yang berbeda pada uji kelayakan dan uji efektifitasnya lebih mendalam.
Risco Ardian	Pengembangan Media Interaktif	1. Penelitian <i>Research and Development</i> .	1. Peneliti saat ini menggunakan strategi

¹⁶ S Prasetyo, "Pengembangan Media *Lectora Inspire* Dalam Pembelajaran Sains Di Madrasah Ibtidaiyah.," *Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2018): 319–337.

Saputro (2018) ¹⁷	Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Daur Hidup Hewan di Kelas IV Sekolah Dasar	<p>Dengan menggunakan <i>lectora</i> versi 17 dengan modifikasi pada templete.</p> <p>2. Menggunakan model pengembangan <i>EDDIE</i> 5 tahapan yaitu, analisis, desain, development, implementation, and evaluation.</p> <p>3. Variabel yang sama pada mapel IPA dan siswa kelas IV sekolah dasar.</p>	<p>terbatas karena terkendala situasi dan kondisi pandemi dan subyek ujicoba hanya semial yang di izinkan.</p> <p>2. Pendekatan dan strategi pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket secara online dan offline.</p> <p>3. Jumlah validator tidak sama karena pandemi tidak menggunakan ahli pembelajaran.</p>
Ali Musafa (2018) ¹⁸	Pengembangan Media Berbasis Komputer Dengan <i>Lectora Inspire</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila di Kelas III Sekolah Dasar.	<p>1. Menggunakan satu aplikasi sejenis dan mengkreasiakanya sesuai dengan kebutuhan siswa</p> <p>2. Memiliki varibel yang sama yaitu media pembelajaran berbasis komputer dan meningkatkan</p>	<p>1. Menggunakan model pengembangan 4-D, meliputi tahapan pendefinisian, perancangan pengembangan, dan penyebaran.</p> <p>2. Pada subjek penelitian menggunakan kelas ekpesimen dan kelas</p>

¹⁷ Risco S. A, "Pengembangan Media Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Daur Hidup Hewan Di Kelas IV Sekolah Dasar" (Universitas Ahmad Dahlan, 2018).

¹⁸ Ali Musafa, "Pengembangan Media Berbasis Komputer Dengan Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas III Sekolah Dasar," *Jurnal review pendidikan dasar* 4, no. 3 (2018).

		kemampuan siswa. 3. Termasuk kategori yang sama pada tahap pengembangan level 4.	kontrol masih sekolahan. 3. Menggunakan uji efektifitas dan tingakt yang I gunakan kelas rendah yaitu kelas III sekolah dasar.
--	--	--	---

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Dari proses mendesain telah dihasilkan sebuah media pembelajaran *nature smart* untuk meningkatkan hasil belajar IPA *study* pada tema ayo cintai lingkungan kelas IV di SDM Karangploso dan SDN Grojogan untuk memahami materi ayo cintai lingkungan.
2. Hasil uji kelayakan dari penilaian ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa. Berdasarkan penilaian ahli media ialah sangat baik (SB) dengan skor 43 dan nilai **89,58**. Berdasarkan penilaian ahli materi ialah sangat baik (SB) dengan skor 41 dan nilai **85,41**. Berdasarkan penilaian siswa pada tahap uji coba kelompok kecil di SDM Karangploso dan SDN Grojogan sangat baik (SB) dengan presentase skor **89,70** dan **96,66**. Berdasarkan penilaian guru IV A dan IV B pada tahap uji coba kelompok kecil sangat baik (SB) dengan skor **89,70** dan nilai **94,11**. Secara keseluruhan, hasil penilaian dari masing-masing penilai dapat diakumulasikan dari penilaian kelayakan media *nature smart* memperoleh nilai rata-rata **92,29** termasuk dalam kategori sangat baik (SB).
3. Besarnya peningkatan hasil belajar siswa kelas IV dapat dilihat pada rata-rata nilai siswa SD Muhammadiyah Karangploso. Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar IPA siswa di kedua

sekolah yaitu SDM Karangploso (kelas kontrol) dan SDN Grojogan (kelas eksperimen) pada uji *One Way Anova* diperoleh 0,002 atau kurang dari 0,05. Berdasarkan hasil perhitungan, dapat diketahui bahwa *Effect Size* (ES) yang diperoleh adalah 0,784. *Effect Size* yang diperoleh berarti kurang dari 0,8 dan lebih dari 0,2 ($0,2 < ES < 0,8$) dan tergolong sedang. Hal tersebut dapat diartikan bahwa tingkat efektifitas media *nature smart* yang dikembangkan termasuk kategori layak untuk digunakan dalam pembelajaran menjadi solusi alternatif untuk pendukung meningkatkan hasil belajar IPA siswa pada ayo cintai lingkungan.

B. Saran

Adapun saran untuk peneliti selanjutnya ialah sebagai berikut.

1. Diharapkan perlunya pengembangan lebih lanjut mengemas materi-materi pembelajaran mencakup 1 tema atau lebih. Kemudian ukuran pada media seminimal mungkin agar penggunaanya bisa menginstal di laptop atau hp versi minimal, baik secara online atau offline.
2. Bagi guru, disarankan dapat memanfaatkan media pembelajaran *nature smart* yang telah teruji kelayakannya untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agama, Kementerian, R I Direktorat, Jenderal Bimbingan, Masyarakat Islam, Direktorat Pemberdayaan, and Zakat Tahun. *Kementerian Agama Ri Direktorat Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam Direktorat Pemberdayaan Zakat Tahun 2013*. CV Aneka Ilmu, 2013.
- AH, Snaky Hujair. *Media Pembelajaran Intraktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013.
- Al-Tabany, Trianto Ibnu Badar. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Konteksual*. Prenada Media, 2017.
- Anshory, Ichsan, Setiya Yunus Saputra dan Delora Jantung Amelia. *Pembelajaran Tematik Intergratif Pada Kurikulum 2013 Di Kelas Rendah SD*. Jakarta, 2013.
- Arief S. Sadiman. *Media Pendidikan: Pengertian Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali, 2016.
- Arsyad Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo, 2014.
- Arsyad, M. N. "Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Kuliah Pengantar Antropologi Terhadap Mahasiswa Kelas 2016 C Pendidikan Sejarah Dan Sosiologi Di IKIP Budi Utomo Malang 2016, Hlm 107-116." *Jurnal Edukasi* 2, no. 2 (2016): 107–116.
- Dkk., Purwono. "Penggunaan Media Audio Visual Pada Maple IPA Di SMAN 1 Pacitan." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan pembelajaran*. 2, no. 2 (2014): 129–130.
- Eka, Wisudawati Asih Widi dan Sulistyowati. *Metodologi Pembelajaran IPA*. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017.
- H. E. Mulyasa. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. PT. Remaja Rosdakarya,

Cet. Ke. 3, 2010.

Haji, Sun. "Pembelajaran Tematik Yang Ideal Di SD/MI." *Jurnal STITNU Al Hikmah Mojokerto*. 3, no. 1 (2015): 60–61.

———. "Pembelajaran Tematik Yang Ideal Di SD/MI." *Jurnal Program Studi PGMI* 2, no. 1 (2015): 56–69.

Indiriana, Dian. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Perss, 2011.

Jonata, J., & Fatmawati, L. "Pengembangan Media Pembelajaran Historical Heritage Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas IV Muhammadiyah Karangploso." *HEUTAGOGIA: Journal of Islamic Education* 1, no. 1 (2021): 32–45.

Kemendikbud. *Kerangka Dasar Kurikulum 2013. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar*. Jakarta, 2013.

Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.

Leo Sutrisno, Hery Kresnadi, & Kartono. *Pengembangan IPA SD*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

Ma'sud Muhammad. *Membuat Multimedia Pembelajaran Dengan Lectora*. Yogyakarta: Shonif, 2012.

Mahnun, Nunu. "Media Pembelajaran (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran)." *An-Nida'* 37, no. 1 (2012): 27–34.

Muklis, Mohamad. "Pembelajaran Tematik." *Jurnal Fenomena*, 4, no. 1 (2012): 66.

- Musafa, Ali. “Pengembangan Media Berbasis Komputer Dengan Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas III Sekolah Dasar.” *Jurnal review pendidikan dasar* 4, no. 3 (2018).
- N, Mega. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: CV Regina, 2009.
- Prasetyo, S. “Pengembangan Media Lectora Inspire Dalam Pembelajaran Sains Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Pendidikan Islam* 4, no. 2 (2018): 319–337.
- Prihatin, E. *Guru Sebagai Fasilitator*. Bandung: PT Karsa Mandiri Persada, 2008.
- Riadi, E. *Statistika Penilaian Analisis Manual Dan IMB SPSS*. Yogyakarta: Andi Offset, 2016.
- Risco S. A. “Pengembangan Media Interaktif Berbasis Lectora Inspire Pada Materi Daur Hidup Hewan Di Kelas IV Sekolah Dasar.” Universitas Ahmad Dahlan, 2018.
- Rivai, Nana Sudjana dan Ahmad. *Media Pengajaran*. Bandung: Bandung:Sinar Baru Algensindo, 2011.
- Rohmah, Desy Nafiatul. “Pengembangan Multimedia Berbasis Lectora Pada Mata Pelajaran IPA Kelas 5 Di MI.” UIN Satu Tukungagung, 2020.
- Rusman. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajawali Press, 2015.
- . *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Rajawali Press, 2015.
- Samatowa. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT Indeks Permata Putri Media, 2016.
- Samatowa, Usman. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta Barat: PT

- Indeks Permata Putri Media, 2016.
- Sanjaya, Wina. "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, Jakarta: Kencana." *Cet. II* (2007).
- Sharoon E. Smaldino dkk. *Intructional Technology and Media for Learning*, Terj. Arif Rahman *Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Siagian, P. Sondang. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Sobur, Alex. *Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah*. Jawa Barat: CV Pustaka Setia, 2013.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sugiyono. *Metode Penelitian*, n.d.
- . *Metode Penelitian Dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*,. Bandung: CV Alfabeta, 2017.
- . *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Keuantitatif Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia Pustaka Insan Madan, 2012.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2008.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Strategi Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013.

- Sulistiyowati, AR. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Problem Based Learning (Pbl) Dipadu Dengan Pendekatan Savi Pada Materi Analisis Enzim Hati." (Universitas Sebelas Maret, 2014).
- Sundayana, R. *Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran*,. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Suprihatiningrum, Jamil. *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-Ruzz media, 2013.
- Susanto. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: pt, 2016.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010.
- Syawaludin, Ahmad. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Lectora Inspire Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN 197 Sapolohe Kecamatan Bontobari Bulukumba." *jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan* 3, no. 3 (2019).
- Taufik Dwi Kurniawan. *No Titl*. Yogyakarta, 2021.
- Trianto, Model Pembelajaran. Terpadu. *Model Pembelajaran. Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Ula, Shoimatul. *Revolusi Belajar Optimalisasi Kecerdasan Melalui Pembelajaran Berbasis Kecerdasan Majemu*. Yogyakarta: AR-Ruzz media, 2013.
- Widoyoko, E, P. *Widoyoko, E, P, Teknik Pengumpulan Instrumen*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017.
- Widoyoko, S. Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.

Widyaningrum, Retno. "Model Pembelajaran Tematik Di MI/SD." *jurnal cendekia* 1, no. 10 (2012): 111.

Wijiyana, Ita. *Wawancara Langsung*. Yogyakarta, 2021.

