

PENGEMBANGAN MEDIA KOKAMI (KOTAK DAN KARTU MISTERIUS) BERBASIS PROYEK PADA PEMBELAJARAN TEMATIK KELAS 3 SDN PUNIK

Anisa Fitri¹, Khairun Nisa², Abdul Kadir Jaelani³
^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Mataram

¹ *corresponding Author: aqj_fkip@unram.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the less than optimal use of learning media in the classroom. Judging from the lack of student motivation to learn, it affects the development of knowledge, creativity and learning achievement. The aim of this research is to find out the feasibility of developing project-based kokami media (mysterious boxes and cards) in thematic learning in class 3 at SDN Punik. This research uses the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation and Evaluation) development model. This feasibility is used as a reference before conducting media trials. The validation test was carried out by 2 validators including a media expert and a learning material expert. In the media expert validation test, there were suggestions and input so that the media should be improved. The front of the box was given an attractive picture and the card part was given a picture so that it doesn't look plain so that it got a score of 90.7% and in the validation test the material expert received suggestions and input in The development of the question cards is linked to project-based activities, namely in the form of activities to make mosaics as a product, resulting in a score of 94.4%, so Kokami media is categorized as very suitable for use in thematic learning. The feasibility of kokami media through the results of user trials, namely class 3 students, concluded that the level of interest of class 3 students in project-based kokami media was 90%. And the results of the teacher response questionnaire to project-based Kokami media were 95%. Based on the results of this research, it is said that the development of project-based kokami media in grade 3 thematic learning at SDN Punik is very feasible to be developed and applied in learning in elementary schools.

Keywords: Media Development, Project Based Kokami Media

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan media pembelajaran di kelas kurang optimal. Dilihat dari motivasi belajar siswa kurang sehingga berpengaruh terhadap perkembangan pengetahuan, kreativitas dan prestasi belajar. Adapun Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana kelayakan pengembangan media kokami (kotak dan kartu misterius) berbasis proyek pada pembelajaran tematik di kelas 3 SDN Punik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation). Kelayakan ini digunakan sebagai acuan sebelum melakukan uji coba media. Uji validasi dilakukan oleh 2 validator diantaranya yaitu terdapat ahli media dan ahli materi pembelajaran. Pada uji validasi ahli media yaitu terdapat saran dan masukan agar media diperbaiki pada bagian depan kotak diberi gambar yang

menarik serta pada bagian kartu diberi gambar supaya tidak terlihat polos sehingga memperoleh skor sebesar 90,7% dan pada uji validasi ahli materi memperoleh saran dan masukan dalam pengembangan di kartu soal dikaitkan dengan berbasis proyek yaitu berupa kegiatan membuat mozaik sebagai produk yang dihasilkan, sehingga memperoleh skor sebesar 94,4%, maka media kokami dikategorikan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran tematik. Kelayakan media kokami melalui hasil uji coba pengguna yaitu peserta didik kelas 3 menyimpulkan bahwa tingkat ketertarikan peserta didik kelas 3 terhadap media kokami berbasis proyek sebesar 90%. Dan hasil angket respon guru terhadap media kokami berbasis proyek sebesar 95%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dikatakan bahwa pengembangan media kokami berbasis proyek pada pembelajaran tematik kelas 3 SDN Punik sangat layak untuk dikembangkan dan diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Dasar.

Keywords: Pengembangan Media, Media kokami Berbasis Proyek

A. Pendahuluan

Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 bertujuan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Trianto, 2010, hlm. 3).

Untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan dapat dibantu dengan media pembelajaran. Media merupakan salah satu komponen komunikasi yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju

komunikasikan (Criticos, 1996).

Berdasarkan definisi tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki keterkaitan erat dalam pengembangan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 menerapkan pembelajaran tematik-integratif.

Menurut Asri, harjono & Jaelani. (2021) pembelajaran tematik merupakan suatu model dan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai mata pelajaran atau sejumlah disiplin ilmu melalui pepaduan area isi, keterampilan dan sikap ke dalam suatu tema tertentu, dengan mengkondisikan para siswa agar dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih optimal, menarik dan bermakna.

Pembelajaran tematik adalah salah satu model dalam pembelajaran terpadu (integrated instruction) yang

merupakan sistem pembelajaran yang memungkinkan siswa, baik secara individual maupun kelompok aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan autentik (Prastowo, 2014:45). Dalam hal ini dapat ditemukan bahwa pembelajaran tematik dibutuhkan guru kreatif dan inovatif untuk merangkai pembelajaran yang padu.

Namun dalam permasalahan yang muncul dalam pengembangan media bahwa guru di SDN Punik belum bisa mengembangkan media sebagai alat bantu dalam proses belajar secara maksimal. Hal ini disebabkan karena kurangnya guru yang paham akan penting penggunaan media pembelajaran, peserta didik masih belum akrab belajar menggunakan berbagai media pembelajaran yang bervariasi, membuat motivasi belajar peserta didik rendah. Metode pembelajaran konvensional sering kali digunakan sehingga suasana pembelajaran di kelas monoton dan pasif.

Alternatif pemecahan masalah yang dapat digunakan adalah pengembangan media kokami berbasis proyek pada pembelajaran tematik yang telah dikembangkan dan

dimodifikasi sedemikian rupa sehingga dapat dijadikan sebagai media dan metode permainan yang menyenangkan (Nurfatanah, Fahrudin, & AK Jaelani, 2023)

. Menurut Daryanto (2012:6) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Karakteristik media pembelajaran dalam Rima, dkk (2016) adalah 1) tujuan pembelajaran jelas, 2) materi pelajaran disajikan sesuai dengan kompetensi, 3) kebenaran konsep, 4) alur proses pembelajaran jelas, 5) petunjuk penggunaan jelas, 6) terdapat apersepsi, 7) terdapat kesimpulan, contoh, dan latihan yang disertai umpan balik, 8) mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, 9) terdapat evaluasi yang disertai hasil dan pembahasan, 10) memiliki intro yang menarik, 11) gambar, animasi, teks, warna tersaji serasi, harmonis, dan proporsional, 12) interaktif, 13) navigasi yang mudah, dan 14) bahasa yang digunakan bisa dipahami oleh siswa.

Kokami (kotak dan kartu misterius) merupakan salah satu jenis media yang dikombinasikan dengan permainan bahasa (Kadir, 2004 : 1). permainan ini menjadi salah satu alternatif metode pembelajaran yang berfungsi untuk merangsang minat dan perhatian siswa. Selain itu untuk menanamkan pengetahuan kepada siswa dengan menarik dan berkesan (Rini Budiharti, 2010). Model media berbasis proyek ini mengusung kegiatan membuat sebuah proyek secara langsung yang dilakukan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran Menurut Trianto (2011).

Dalam pembelajaran berbasis proyek ini anak akan mendapatkan tugas-tugas kompleks dan permasalahan yang mendalam sehingga anak dituntut untuk memecahkan masalah, memberikan pendapat dan melatih anak untuk mandiri. Hal ini dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kolaborasi dan komunikasi anak. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan berbasis proyek ini lebih tepatnya berpusat pada siswa (Sari et al., 2013).

Pengembangan media kokami berbasis proyek yang akan menghasilkan produk melalui proyek

yang dikerjakan oleh peserta didik. Kegiatan proyek ini berpusat pada siswa sehingga peserta didik akan lebih aktif, kreatif dan inovatif dalam memecahkan masalah secara proyek dan kolaboratif sehingga dapat menghasilkan produk dari hasil pengembangan media. Media kokami berbasis proyek dapat memberikan suasana belajar yang baru dan menyenangkan bagi peserta didik dan guru, karena dengan adanya media ini peserta didik terbiasa berinteraksi dengan media, dengan guru dan teman-teman lainnya, sehingga menciptakan suasana kelas yang aktif, kondusif dan menumbuhkan rasa kolaboratif.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Rusiana (2014) yang berjudul "Penggunaan Media Kokami Pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darungan 01 Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember" dan penelitian oleh Fatturrahman (2016) yang berjudul "pengembangan media kokami (kotak dan kartu misterius) pada pembelajaran tematik kelas V sekolah dasar kecamatan pamenang. Hasil penelitian dari keduanya menunjukkan bahwa pengembangan media kokami sangat

layak dikembangkan dan diterapkan pada pembelajaran tematik.

Adapun media Kokami yang akan dikembangkan pada penelitian ini tidak jauh berbeda dari peneliti-peneliti sebelumnya, hanya saja terdapat beberapa bagian yang menjadi pembeda yaitu terletak pada tingkatan kelas dan pembelajaran. Selain itu, terdapat beberapa penambahan pada jenis kartu dan desain media Kokami.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yaitu sebuah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau menghasilkan suatu produk tertentu dengan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Analysis, Design, Development / Production, Implementation / Delivery dan Evaluations.

Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 di SDN Punik desa Batudulang Kecamatan Batulanteh Kabupaten Sumbawa Besar pada tanggal sampai 28 Agustus 2023.

Subjek pada penelitian ini berjumlah 9 siswa kelas 3 SDN Punik.

Jenis data yang digunakan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru, dan respon siswa.

Sedangkan data kualitatif diperoleh dari masukan dan saran para ahli pada tahapan validasi produk. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner. Kuesioner tersebut terdiri dari sejumlah pernyataan tertulis yang diberikan kepada sejumlah responden untuk memperoleh informasi terkait penelitian yang dilakukan.

Kuesioner digunakan untuk mengetahui hasil validasi ahli media, ahli materi, respon guru, dan respon siswa dengan menggunakan skala likert yang diisi dengan memberikan checklist (√) pada kokam yang tersedia. Data yang dianalisis adalah data yang didapatkan dari lembar validasi ahli media, validasi ahli materi, respon guru, dan respon siswa. Lembar kuesioner tersebut dianalisis secara deskriptif kuantitatif.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media kokami berbasis proyek ini melalui 5 tahapan,

yaitu tahapan (ADDIE), analisis (Analysis), perencanaan (Design), pengembangan (Development), penerapan (Implementation), dan evaluasi (Evaluation). Adapun tahap penelitian adalah sebagai berikut :

1. Hasil analisis (analysis)

Tahap awal yang dilakukan dalam analisis adalah analisis kebutuhan, bertujuan untuk menentukan masalah dasar yang akan dihadapi dalam pembelajaran tematik. Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas 3. Berbagai permasalahan yang terdapat pada SDN Punik adalah kurangnya belajar menggunakan media, hanya memanfaatkan buku paket dan papan tulis sebagai media ajar dalam proses pembelajaran. analisis materi, SDN Punik merupakan sekolah yang menggunakan kurikulum 2013, Materi pembelajaran menggunakan tema 1 subtema 1 ciri-ciri makhluk hidup pembelajaran ke 2. Hasil analisis karakter siswa ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran merasa cepat bosan dan kurang bersemangat selalu ingin bermain didalam kelas. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

2. Hasil Tahap Perancangan (Design)

Perancangan materi capaian pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 pembelajaran 2. Dalam perancangan materi ini terdapat pada kartu soal dimana materi ini dikaitkan dengan keterampilan mengembangkan dan menyajikan hasil karya seni peserta didik membuat proyek yang bisa menghasilkan sebuah produk berupa mozaik.

Perancangan media/produk Tahap ini merancang produk. Produk yang dihasilkan yakni media kokami berbasis proyek yang didesain dengan menggambar terlebih dahulu pola perancangan, kemudian akan diaplikasikan menggunakan bahan dan alat yang sudah disiapkan.

3. Hasil Tahap pengembangan (Development)

Pembuatan media kokami dikembangkan dengan alat dan bahan yang dikumpulkan dan dirancang sesuai dengan rancangan prosedur pembuatan media kokami (kotak dan kartu misterius).

Dalam pengembangan materi, peneliti mengembangkan tahapan berbasis proyek pada materi dan akan

dicantumkan dalam kartu soal dengan instruksi menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti dalam pembuatan karya seni tempel berupa mozaik. Pengerjaan proyek mozaik ini disesuaikan dengan materi yang dibahas menggunakan media pembelajaran kokami, agar materi yang disampaikan dapat dimengerti secara maksimal oleh peserta didik

Validasi ahli media dengan mendapat saran dan masukan agar media kokami (kotak dan kartu misterius) diperbaiki pada bagian depan diberi gambar yang menarik

serta pada bagian kartu diberi gambar supaya tidak terlihat polos. peserta didik mudah dalam menggunakan media kokami (kotak dan kartu misterius).

Hasil validasi angket menggunakan rumus $P = \frac{\sum X}{N} \times 100 \%$

Keterangan :

P = Perolehan presentase validator (hasil dibulatkan sampai mencapai bilangan bulat)

$\sum x$ = Jumlah skor setiap kriteria yang dipilih

N = Jumlah skor ideal

Tabel 4.5 Hasil Validasi kedua Ahli

No	Validator	Skor observasi	Skor yang diharapkan	persentase	Kriteria
1.	Ahli media	69	76	90,7 %	Sangat layak
2.	Ahli materi	34	36	94,4 %	Sangat layak

Berdasarkan tabel diatas hasil perolehan skor observasi dari dosen validasi media pembelajaran melalui angket media pembelajaran kokami yang dihasilkan melalui aspek-aspek penilaian dan indiaktor pada angket dengan jumlah skor observasi 69 dan skor maksimal 76, sehingga dapat diperoleh persentase rata-rata adalah 90,7%, sesuai dengan skala presentse

pada tabel skala likert, hasil tersebut masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan tabel diatas hasil perolehan skor observasi dari dosen validasi materi pembelajaran melalui angket materi pembelajaran tematik khususnya pada tema 1 subtema 1 pembelajaran ke dua yang dihasilkan melalui aspek-aspek penilaian dan indiaktor pada angket dengan jumlah 34

skor observasi dan skor maksimal 36 skor

sehingga dapat diperoleh persentase rata-rata adalah 94,4%,

sesuai dengan skala presentase pada tabel skala likert, hasil tersebut masuk dalam kategori sangat layak.

4. Hasil Tahap Implementasi

Tahap ini merupakan tahapan untuk melakukan kegiatan penerapan atau uji coba produk media kokami. Sebelum melakukan kegiatan implementasi media kokami yaitu melakukan validasi oleh beberapa para ahli yaitu, ahli media dan ahli materi. Setelah mendapatkan validasi kemudian dilanjutkan dengan kegiatan penerapan implementasi yang dilakukan pada tanggal 28 Agustus-2 September 2023. Kegiatan implementasi media kokami

(kotak dan kartu misterius) dilakukan di SDN Punik pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 di kelas 3 muatan Bahasa Indonesia dan IPA

(Ilmu Pengetahuan Alam) dan pada kegiatan implementasi dilakukan secara tatap muka.

Uji Coba Pengguna di Sekolah

Pada kegiatan uji coba pengguna ini dilaksanakan pada peserta didik kelas 3 SDN Punik dengan mengetahui minat belajar dalam menggunakan media kokami (kotak dan kartu misterius). Adapun jumlah peserta didik pada kelas 3 SDN Punik yaitu sebanyak 9 peserta didik. Berikut gambar pengisian angket kuisioner oleh peserta didik kelas 3 SDN Punik.

Tabel 4.7 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Responden	Jumlah responden	Jumlah nilai	Nilai maksimal	Persentase	Kriteria
1.	Hasil angket Respon siswa	9 siswa	81	90	90%	Sangat baik
2.	Hasil angket respon guru	1 guru kelas	95	100	95%	Sangat Baik

Skor 81 diperoleh dari jumlah keseluruhan jawaban responden atau peserta didik kelas 3 dari angket yang telah dibuat. Sedangkan untuk skor 90 diperoleh dari jumlah keseluruhan nilai ideal seluruh jawaban. Dari keseluruhan skor tersebut dapat dihitung mendapatkan nilai persentase sebesar 90%. Berdasarkan persentase tersebut maka media kokami berbasis proyek masuk dalam kategori sangat

5. Hasil Tahap Evaluasi

Evaluasi merupakan tahap akhir dalam kegiatan penelitian pengembangan model ADDIE (Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation). Kegiatan evaluasi memiliki tujuan untuk mengetahui keberhasilan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan. Data diperoleh dari kegiatan validasi dengan ahli media, ahli materi, dan angket respon guru dan peserta didik. Oleh karena itu hasil evaluasi terdapat pada perbaikan produk dan materi yang

Gambar 4.1 Validasi ahli media dengan mendapat saran dan masukan agar media kokami (kotak dan kartu misterius) diperbaiki pada bagian depan diberi gambar yang menarik serta pada bagian kartu diberi gambar supaya tidak terlihat polos.

baik dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran tematik.

Skor 95 diperoleh dari nilai dari jawaban respon guru dan nilai maksimal adalah 100, sehingga mendapatkan nilai persentase sebesar 95%. Berdasarkan persentase tersebut maka media kokami berbasis proyek masuk dalam kategori sangat baik dan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran tematik. telah peneliti kembangkan menjadi lebih baik.

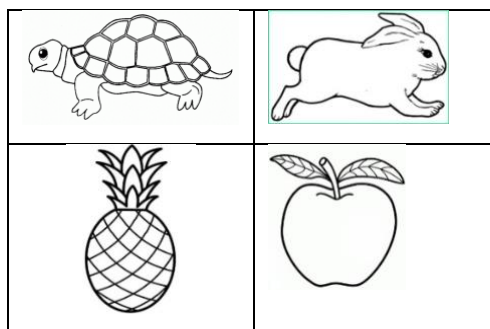


Gambar 4.1 Setelah Produk Direvisi

Gambar 4.2 validasi ahli materi Pengembangan materi media kokami berbasis proyek pada pembelajaran tematik tema 1 subtema 1 pembelajaran 2 dikelas 3 muatan Bahasa Indonesia dan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam).

Mozaik yang dikembangkan berupa gambar makhluk hidup, tumbuhan dan disesuaikan dengan materi

pembelajaran yang digunakan dalam media kokami.



Gambar 4.2 Materi Pembuatan Mozaik Pada Tema Perkembangan Makhluk Hidup



Gambar 4.3 Buku Panduan Setelah Direvisi

Gambar 4.3 diketahui bahwa terdapat buku media kokami (kotak dan kartu misterius) yang belum direvisi hanya menggunakan kertas. Sedangkan pada gambar 4.6 terdapat buku media kokami (kotak dan kartu misterius) yang telah direvisi menjadi buku panduan penggunaan media kokami. penulisan cover yaitu dibuat lebih menarik dan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dimengerti oleh peserta didik.

Materi pembelajaran yang dikembangkan pada kartu soal yang dikaitkan dengan pengerjaan proyek yaitu berupa kegiatan membuat mozaik sebagai produk yang dihasilkan untuk lebih diperjelas pada setiap kisi-kisi soal yang diberikan.

E. Kesimpulan

Pengembangan media kokami (kotak dan kartu misterius) berbasis proyek pada pembelajaran tematik di kelas 3 SDN Punik menggunakan

model pengembangan ADDIE (Analyze, Desain, Development, Implementation dan Evaluation) . tujuan pengembangan ini untuk menguji kelayakan media kokami (kotak dan kartu misterius) pada pembelajaran tematik di kelas 3 SDN Punik. Setelah melakukan uji validasi kelayakan ini digunakan sebagai acuan sebelum melakukan uji coba media.

Uji validasi dilakukan oleh 2 validator yang diantaranya yaitu terdapat validasi media dan validasi materi pembelajaran. Dimana pada validasi media diperoleh yaitu 90,7% dan pada validasi materi diperoleh nilai presentase yaitu 94,4%. Dengan demikian media kokami (kotak dan kartu misterius) dikategorikan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran tematik.

Kelayakan media kokami (kotak dan kartu misterius) melalui hasil uji coba pengguna yaitu peserta didik kelas 3 menyimpulkan bahwa tingkat ketertarikan peserta didik kelas 3 terhadap media kokami (kotak dan kartu misterius) sebesar 90%. Dan hasil angket respon guru terhadap media kokami berbasis proyek sebesar 95%.

Sehingga dari data yang diperoleh dari hasil uji kelayakan ahli media, ahli materi, angket respon peserta didik dan guru maka media kokami berbasis proyek pada pembelajaran tematik kelas 3 SDN Punik termasuk dalam kategori sangat layak berdasarkan pada tabel skala likert.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih saya ucapkan kepada pembimbing 1 dan pembimbing 2 saya yang telah sabar membimbing dan senantiasa memberi arahan sampai saat ini. Terimakasih saya ucapkan kepada sekolah dan staf guru SDN Punik yang telah memberikan saya izin untuk melakukan observasi dan kegiatan penelitian. Terimakasih saya ucapkan kepada semua pihak yang telah memberi doa dan dukungan dalam penyusunan penelitian ini terutama kepada keluarga, guru-guru, sahabat dan teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2018 di kampus tercinta Universitas Mataram.

DAFTAR PUSTAKA

Anita, W, Sri dkk. (2009). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta : Bumi Aksara.

- Asri, harjono & AK Jaelani. (2021). Analisis Kesulitan Guru Dalam Penerapan Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Renjana Pendidikan Dasar*. Vol 1. No 3. Hal 175-182.
- Criticos, 1996. Media selection. Plpmp, T., & Ely, D. P. (Eds): international Encyclopedia of educational technology, 2nd edition. New York : Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Yrama Widya
- Fathurrahman. Lalu yani. 2016. Pengembangan Media Kokami (Kotak Dan Kartu Misteri) Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Pamenang. *Jurnal pendidikan*. Vol.2(1):55-63.
- Faisal, M., Asrin., & Jaelani., A. K. 2021. Pengaruh Model Pembelajaran \2wqq1wwqaswReciprocal Teaching Berbantuan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV SDN Gugus V Manggelewa Tahun Ajaran 2020/2021. *Jurnal Ilmiah Profesi Keguruan*.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v6i4.351>
- Kadir, Abdul dan Hanum Asrohah, 2014. *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kadir, A. 2004. Melalui Kokami menguasai bahasa Inggris. [serial Online].
<http://www.republika.co.id/su/plemen/cetak>. Detakdetal.aggp?mid=1&id=171407&katid=105&kattid1-151.[diakses 1 Februari 2008]
- Nurfatanah, Fahrudin, & AK Jaelani . (2023). Pengaruh Media Boneka Tangan Terhadap Keterampilan Menyimak Dan Sosial Kelompok B Di PAUD Mutiara Hati Kota Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. *Jurnal ilmiah profesi pendidikan*. Vol 8 (4), 11 2023.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1710>
- Prastowo, Andi. 2014. *Pengembangan Bahan Ajar*

- Tematik*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Rima Wati, Ega. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kata Pena
- Rusiana, Yuli. 2014. *Penggunaan Media Komai Pada Mata Pelajaran Ipa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VA SDN Darung Kecamatan Tanggal Kabupaten Jember*. Pancaran. Vol 3(4):183-193.
- Sugiyono. 2011. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sari, A. Y., Astuti, R. D., & Pendahuluan, A. (2017). *Implementasi Pembelajaran Project Based Learning Untuk Anak Usia Dini*. MOTORIC: (Media of Teaching Oriented and Children), 1(1),
- Trianto. 2011. *Model pembelajaran terpadu konsep strategi dan implementasinya dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP)*. Jakarta: kencana.