

PENGUNAAN MULTIMEDIA DALAM UPAYA MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU KELAS IV SDN ROSELA INDAH SUBANG TAHUN 2014-2015

IKA HARTIKA, S. Pd
NIP 19640901 198410 2 002
SDN Rosela Indah Subang

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran Subtema Keanekaragaman Budaya Bangsa. (2) Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Subtema Keanekaragaman Budaya Bangsa melalui penggunaan multimedia pada siswa kelas IV SDN Rosela Indah Subang. (3) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran Subtema Keanekaragaman Budaya Bangsa melalui penggunaan multimedia pada siswa kelas IV SDN Rosela Indah Subang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) untuk mengatasi permasalahan yang ada di dalam kelas. Subjek penelitian yang digunakan adalah siswa kelas IV SDN Rosela Indah tahun ajaran 2014/2015 yang berjumlah 32 siswa. Penelitian ini menggunakan pembelajaran Kurikulum 2013. Penelitian dilakukan dalam dua siklus dan setiap siklus dilakukan refleksi terhadap tindakan yang diberikan. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, tes hasil belajar, catatan lapangan dan dokumentasi. Metode untuk analisis data yaitu dengan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas belajar siswa siklus 1 sebesar 69,08% dan meningkat pada siklus 2 menjadi 77,64%. hasil belajar siswa pada siklus 1 sebesar 75,46 dimana 22 siswa (68,75%) nilainya dinyatakan sudah tuntas. Sedangkan pada siklus kedua, rata-rata hasil belajar siswa sebesar 81,72 dengan 28 siswa (87,50%) nilainya dinyatakan telah tuntas.

Kata kunci: multimedia, hasil belajar, pembelajaran tematik

PENDAHULUAN

Sistem pendidikan di Indonesia berdasarkan Undang-undang No. 20 tahun 2003 Pasal 1 angka 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Berlakunya kurikulum 2013 di SD/MI maka setiap proses pembelajaran pada satuan pendidikan dilaksanakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan,

menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kemandirian, dan kreatifitas sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Untuk itu setiap satuan pendidikan memerlukan perencanaan, pelaksanaan proses pembelajaran, dan penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi kurikulum.

Menurut Falahudin (2014:104), dalam proses belajar mengajar, lima komponen yang sangat penting adalah tujuan, materi, media, dan evaluasi pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan berdampak pada jenis media pembelajaran yang sesuai dengan tanpa melupakan ketiga aspek penting lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi motivasi, kondisi, dan lingkungan belajar. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang wajib ada dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) atau subtema yang dilaksanakan satu kali pertemuan atau lebih.

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan siswa. Beragam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi siswa. Media sebagai sumber belajar diakui sebagai alat bantu audio, visual, dan audiovisual. Penggunaan ketiga jenis sumber belajar ini tidak sembarangan, tetapi harus disesuaikan dengan perumusan tujuan internasional dan tentu saja dengan kompetensi guru itu sendiri dan sebagainya.

Menurut Djamarah dan Zain (2006:121), pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis pada siswa. Penggunaan media pada saat orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Pemanfaatan media menurut Falahudin (2014:104) seharusnya merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian guru dalam setiap pembelajaran. Namun kenyataannya bagian ini masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya dan lain-lain. Hal tersebut tidak akan terjadi jika seandainya guru membekali diri dengan pengetahuan tentang media.

Di jaman globalisasi yang ditandai dengan majunya teknologi informasi dan komunikasi, penggunaan media tidak terbatas pada media visual, audio, maupun audio visual. Penggunaan multimedia bisa dijadikan alternatif dalam upaya meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran. Media ini dipilih guru karena memiliki keunggulan yaitu mudah dalam pengoperasian *Powerpoint*, penyampaian materi pelajaran kepada siswa lebih responsif, siswa dapat memahami materi secara singkat, padat, dan jelas, selain itu di dalam *Powerpoint* bisa ditambahkan animasi yang menarik dan juga video. Menurut Munadi (2013:150), multimedia presentasi adalah media yang digunakan untuk

menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoretis dan digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun besar.

Pemanfaatan multimedia dalam presentasi biasanya menggunakan perangkat lunak *Powerpoint* yang dikembangkan oleh *Microsoft Inc.* Menurut Daryanto (2011:157-158) *Microsoft Powerpoint* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan Microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Program *Powerpoint* salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan, dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data (Asyhar, 2012:186). Media ini menampilkan gambar-gambar sesuai materi pembelajaran, sehingga nantinya ingatan siswa akan lebih mendalam dan tujuan pembelajaran akan tercapai.

Hasil refleksi awal yang dilakukan guru di SDN Rosela Indah Kecamatan Subang Kabupaten Subang ditemukan permasalahan pada pelaksanaan pembelajaran tematik yaitu meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar. Permasalahan yang dihadapi dari faktor guru adalah pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan guru telah menggunakan model pembelajaran tetapi belum maksimal, padahal menurut Rusman (2012:80) terdapat 9 keterampilan dasar mengajar yang dianggap berperan penting dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan membuka, bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas, mengajar kelompok kecil dan perorangan, dan menutup pelajaran, dalam hal ini guru tidak optimal dalam keterampilan mengadakan variasi. Guru belum optimal dalam penggunaan media pembelajaran dan siswa pun belum tertarik dengan media yang dipakai guru.

Kendala dalam proses pembelajaran tersebut juga dihadapi oleh siswa. Permasalahan yang disebabkan faktor siswa seperti kurangnya minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran tematik dan siswa kurang aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga aktifitas siswa dalam pembelajaran kurang aktif, siswa cepat merasa bosan dan tidak minat mengikuti pembelajaran, padahal menurut Paul B. Diedrich dalam Sardiman (2011:101) bahwa aktivitas siswa ada 8 yaitu *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, dan emotional activities.*

Hasil belajar siswa pada tema Indahnya Kebersamaan Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku yang sangat rendah merupakan suatu permasalahan yang harus segera diatasi. Untuk mengatasi masalah tersebut guru harus menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta bila guru menggunakan metode yang bervariasi dan penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan materi yang akan diajarkan serta menggunakan pendekatan pembelajaran yang tepat. Siswa akan merasa tertarik mempelajari, mencoba dan membuktikan sendiri, sehingga akan memperkuat kemampuan kognitifnya. Dengan demikian pembelajaran menjadi lebih bermakna dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Data siswa kelas IV SDN Rosela Indah Subang pada tahun ajaran 2014/2015 semester 1 menunjukkan sebanyak 21 siswa (65,63%) mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 75 dan hanya

11 siswa (34,37%) yang memenuhi KKM. Nilai terendah siswa yaitu 40 dan nilai tertinggi 80, dengan rerata kelas 67,97. Dengan melihat data tersebut maka perlu dilakukan kegiatan perbaikan pembelajaran agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam hal keterampilan guru dan hasil belajar siswa baik pengetahuan maupun keterampilan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) Mendeskripsikan peningkatan keterampilan guru dalam pembelajaran Subtema Keanekaragaman Budaya Bangsa. (2) Mendeskripsikan peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran Subtema Keanekaragaman Budaya Bangsa melalui penggunaan multimedia pada siswa kelas IV SDN Rosela Indah Subang. (3) Mendeskripsikan peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran Subtema Keanekaragaman Budaya Bangsa melalui penggunaan multimedia pada siswa kelas IV SDN Rosela Indah Subang.

Menurut Sanjaya (2014:224) multimedia dapat dibagi dua, yakni multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang bersifat sekuensial atau berurutan, setiap siswa atau pemakai multimedia ini menggunakannya sesuai dengan urutan setahap demi tahap sesuai pengemasan materi yang ditentukan. Multimedia interaktif adalah multimedia yang tidak bersifat linier, namun siswa memiliki pilihan sesuai dengan menu yang ditawarkan.

Daryanto (2012:53) mengemukakan bahwa multimedia terbagi menjadi dua kategori yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan berurutan, contohnya: tv dan film. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah pembelajaran interaktif dan aplikasi game.

Salah satu aspek media yang diunggulkan mampu meningkatkan hasil belajar adalah bersifat multimedia, yaitu gabungan dari berbagai unsur media, seperti teks, gambar, animasi, video, dan lain-lain. Media yang bersifat multimedia disini salah satunya adalah multimedia presentasi. Menurut Munadi (2013:150), multimedia presentasi adalah media yang digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoretis dan digunakan dalam pembelajaran klasikal, baik untuk kelompok kecil maupun besar. Pemanfaatan multimedia dalam presentasi biasanya menggunakan perangkat lunak *Powerpoint* yang dikembangkan oleh Microsoft Inc.

Menurut Daryanto (2012:157) Microsoft *Powerpoint* merupakan sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh sebuah perusahaan Microsoft dan merupakan salah satu program berbasis multimedia. Di dalam komputer, biasanya program ini sudah dikelompokkan dalam program Microsoft Office. Program ini dirancang khusus untuk menyampaikan presentasi, baik yang diselenggarakan oleh perusahaan, pemerintahan, pendidikan, maupun perorangan, dengan berbagai fitur menu yang mampu menjadikannya sebagai media komunikasi yang menarik.

Menurut Asyhar (2012:186) program *Powerpoint* salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan dan penggunaan, dan relatif murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data.

Menurut Munadi (2013:150) pemanfaatan multimedia dalam presentasi ini biasanya menggunakan perangkat lunak yang paling tersohor, yakni *Powerpoint* yang dikembangkan oleh Microsoft Inc. Pemanfaatan *Powerpoint* atau perangkat lain lainnya dalam presentasi menyebabkan kegiatan presentasi menjadi sangat mudah, dinamis dan sangat menarik. Dengan berbagai perkembangan pada perangkat lunak dan sejumlah perangkat keras penunjangnya telah menyebabkan terjadinya perubahan besar pada trend metode presentasi saat ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Rosela Indah Subang. Penelitian dilaksanakan selama 3 (lima) bulan yaitu dari bulan Agustus hingga Oktober 2014. Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas IV SD Negeri Rosela Indah Subang tahun pelajaran 2014/ 2015, dengan jumlah siswa sebanyak 32 orang yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action), observasi (observation) dan refleksi (reflection). Sumber data pada penelitian ini berupa sumber data primer yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Rosela Indah Subang dan sumber data sekunder yaitu dokumen seperti foto, nilai, dll. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah: observasi, tes, dan dokumen. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan observasi, wawancara, dan tes pada kondisi awal dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa terhadap keragaman budaya Indonesia tergolong rendah. Terbukti dari sebagian besar siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) ≥ 75 . Secara rinci hasil evaluasi pembelajaran tematik Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku di kelas IV SDN Rosela Indah dapat disajikan pada Tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1.
Distribusi Frekuensi Hasil Nilai Pada Kondisi Awal

Interval	Frekuensi	Persentase
45-54	4	12,5%
55-64	4	12,5%
65-74	12	37,5%
75-84	12	37,5%
85-94	-	-
95-100	-	-
Skor rata-rata kelas	67,97	
Ketuntasan klasikal		

Berdasarkan data pada Tabel 1, siswa yang mendapatkan nilai ≥ 75 sebanyak 12 siswa atau 37,5%, sedangkan siswa lainnya belum mencapai KKM. Setelah dilaksanakan tindakan pada siklus I, yaitu dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran tematik Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku menunjukkan

adanya peningkatan nilai evaluasi. Hal ini terbukti dari peningkatan ketuntasan klasikal yaitu sebesar 68,75%. Sebanyak 22 siswa dari 32 siswa mendapatkan nilai ≥ 75 . Dengan nilai rata-rata kelas sebesar 75,47. Secara rinci peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SDN Rosela Indah siklus I disajikan dalam Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Hasil Nilai pada Siklus I

Interval	Frekuensi	Persentase
45-54	-	
55-64	2	6,25%
65-74	8	25%
75-84	16	50%
85-94	6	18,75%
95-100	-	-
Skor rata-rata kelas	75,47	
Ketuntasan klasikal	68,75%	

Berdasarkan Tabel 2 terlihat bahwa setelah pada siklus I telah mengalami peningkatan, namun belum mencapai indikator ketercapaian 85%. Hal ini disebabkan konsentrasi siswa dalam mengamati tayangan multimedia kurang baik dan masih ada rasa takut dalam menjawab pertanyaan. Untuk mengatasi hal tersebut guru berusaha memperbaiki langkah pembelajarannya yang dilaksanakan pada siklus II. Yaitu dengan mengkombinasikan dengan persentasi ulang setiap kelompok terhadap tayangan *power point* sehingga siswa terbiasa untuk menjawab dan tidak ragu atau takut lagi. Pembelajaran pada siklus II adalah untuk menindaklanjuti permasalahan yang terjadi pada siklus II. berdasarkan observasi yang dilakukan pada siklus II siswa lebih percaya diri, lebih bertanggungjawab dalam diskusi, siswa juga lebih aktif dan bersemangat. Hal ini berbanding lurus dengan nilai tes pada siklus II yang mengalami peningkatan yang signifikan dibandingkan dengan prasiklus dan siklus I. Pada siklus II 28 siswa berhasil mendapatkan nilai ≥ 75 , atau ketuntasan klasikal naik menjadi 87,5%. Dengan peningkatan nilai pada siklus II maka penelitian ini sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan. Maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil dan tidak perlu melanjutkan penelitian. Secara rinci peningkatan nilai pemahaman keragaman budaya bangsa siswa kelas IV SDN Rosela Indah disajikan dalam Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Hasil pada Siklus II

Interval	Frekuensi	Persentase
45-54	-	
55-64	-	-
65-74	4	12,50%
75-84	15	46,88%
85-94	13	40,62%

95-100	-	
Skor rata-rata kelas	81,72	
Ketuntasan klasikal	87,50%	

Berdasarkan analisis hasil observasi, diketahui bahwa komponen aktivitas siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan model cooperative learning tipe picture and picture mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi nilai rata-rata aktivitas siswa siklus I dan siklus II

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Nilai rata-rata indikator aktivitas siswa	72,78	78,49
2	Peningkatan	5,71	

Sedangkan untuk melihat peningkatan persentase siswa yang aktif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5.
Presentase keaktifan aktivitas siswa siklus I dan siklus II

No	Keterangan	Siklus I	Siklus II
1	Persentase siswa yang aktif	52,38%	80,95%
2	Peningkatan	28,57%	

Berdasarkan tabel 2 dan gambar 2 diketahui bahwa aktivitas siswa mengalami peningkatan disetiap siklus. Persentase aktivitas klasikal diperoleh melalui rata-rata kemunculan indikator dalam pembelajaran. Pada siklus I rata-rata komponen aktivitas klasikal sebesar 72,78 dan siklus II mencapai 78,49. Apabila dilihat dari persentase jumlah siswa aktif pada siklus I sebesar 52,38% dengan kategori pada interval cukup. Pada siklus II persentase jumlah siswa aktif mengalami peningkatan 28,57% menjadi 80,95% dengan kategori pada sangat aktif.

PEMBAHASAN

Data yang diperoleh dari prasiklus, siklus I dan siklus II dikaji sesuai dengan rumusan masalah dan selanjutnya dikaitkan dengan teori yang telah dikemukakan. Berdasarkan hasil observasi, tes, dan analisis data, penelitian ini ditemukan adanya peningkatan nilai pemahaman keragaman budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN Rosela Indah tahun pelajaran 2014/2015 pada setiap siklus. Peningkatan pemahaman konsep pada penelitian ini terjadi secara bertahap dan terlihat dari ketuntasan klasikal. Nilai rata-rata pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat pada Tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6.
Peningkatan Hasil Tes pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II

Aspek	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai tertinggi	80	90	90
Nilai terendah	45	60	70
Rata-rata kelas	68,12	75,47	81,72
Siswa yang tuntas	11	22	28
Siswa yang belum tuntas	21	10	4
Ketuntasan klasikal	34,37%	68,75%	87,50%

Berdasarkan analisis data perbandingan antar siklus dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan pemahaman tentang keanekaragaman budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN Rosela Indah tahun pelajaran 2014/2015. Dari data tersebut dapat diartikan bahwa siswa sudah mampu memahami keragaman budaya di Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran tematik tentang keragaman budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN Rosela Indah, dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan pemahaman tentang keragaman budaya di Indonesia pada siswa kelas IV SDN Rosela Indah. Peningkatan tersebut terbukti dengan ketuntasan klasikal pada hasil tes prasiklus hanya sebesar 34,37% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 68,12. Pada siklus I naik menjadi 75,47 dengan nilai rata-rata kelas 70,63 dan pada siklus II naik menjadi 87,50% dengan nilai rata-rata kelas sebesar 81,72.

Sedangkan keaktifan siswa pada kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia mengalami peningkatan. Pada siklus I rata-rata komponen aktivitas klasikal siswa sebesar 72,78 dengan persentase siswa aktif 52,38% (kategori cukup aktif) dan siklus II komponen aktivitas klasikal siswa mengalami peningkatan sebesar 5,71 sehingga menjadi 78,49 dengan persentase siswa aktif yang juga mengalami peningkatan sebesar 28,57% sehingga menjadi 80,95% (kategori sangat aktif),

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zaenal. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: Dive Press
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Boyer, Jeffrey Thomas. 2010. Using Scratch For Learner-Constructed Multimedia: A Design-Based Research Inquiry Of Constructionism In Practice. 11-16

- Online (http://etd.fcla.edu/UF/UFE0042136/boyer_j.pdf) diakses pada tanggal 21 Januari 2015
- Daryanto. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Satu Nusa
- Falahudin, Iwan. 2016. *Pemanfaatan Media dlam Pembelajaran*, Jurnal Edisi I no. 4
- Herrhyanto, Nar dan Akib Hamid. 2007. *Statistika Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Majid, Abdul. 2014. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Muslich, Masnur. 2013. *Melaksanakan PTK itu Mudah*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Russel. 2006. *Powerpoint Presentation Technology and the Dynamics of Teaching*. Journal Innovative Higher Education Publishers. 31(3) : 147 - 160
- Sanjaya, Wina. 2014. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group
- Sardiman. 2011. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2010. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Widihastri, Florentina. 2011. *Penelitian Pendidikan SD*. Semarang: PGSD UNNES