

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT PADA PEMBELAJARAN TEMATIK SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR

Dian Wahyu Puspitasari¹, Urip Tisngati², Lina Erviana³

^{1,2,3}Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan

Email: dianwahyu795@gmail.com¹, uriptisngati@gmail.com², linaerviana27@gmail.com³

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) prosedur pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa; (2) tingkat efektifitas pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa; (3) hasil pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa. Jenis penelitian ini *research and development* (R&D) dengan model pengembangan 4D S. Thiagarajan (1974). Langkah-langkah yang ditempuh meliputi (a) pendefinisian, (b) perancangan, (c) pengembangan dan, (d) penyebaran. Produk diuji cobakan kepada 5 siswa kelas 3 sekolah dasar dalam uji coba kelompok kecil. Kelayakan produk didasarkan pada hasil penilaian ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta respon dan minat kelas 3 sekolah dasar sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik tingkat kevalidan produk dan analisis data uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa telah dikembangkan dengan model pengembangan 4D dengan uji coba dan validasi ahli; (2) media dinyatakan efektif berdasarkan pencapaian minat belajar siswa yang mencapai nilai sebesar 94%; (3) penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 4 "Valid", penilaian ahli media dengan rata-rata skor 44,4 "Sangat Valid", penilaian ahli bahasa dengan rata-rata skor 4,75 "Sangat Valid", dan penilaian siswa dalam uji coba kelompok kecil dengan rata-rata 4,9 "Valid".

Kata Kunci: Media Komik Digital, Minat belajar, dan Pembelajaran Tematik

Abstract: This paper aims to know: (1) The development of digital comics to increase students' interest in learning; (2) The effectiveness in development of digital comic media to increase student interest in learning; (3) The result of development of digital comic media to increase student interest in learning. This paper applies research and development (R&D) method which was 4D development model based on S. Thiagarajan (1974). The steps were taken by: (a) definition, (b) designing, (c) development and, (d) deployment. The product was tested to 5 students of fourth graders of elementary school in small group. The product eligibility was based on the results of the assessment of material experts, media experts, linguists, as well as the responses and interests of grade 3 elementary school students as test subjects. The technique of collecting data used observation, interview, questionnaire, and documentation. The technique of analyzing data used product validity and test. The result of this paper showed that: (1) digital comic media to increase students' interest in learning has been developed with a 4D development model with testing and expert validation; (2) The media was stated effective based on the achievement of student interest in learning that reaches a value of 94%; (3) The assessment of material experts with an average score of 4,00 "Valid"; the assessment of media experts with an average score of 4,44 "Very Valid", assessment of linguists with an average score of 4.75 "Very Valid" and the assessment of students testing in small group with an average of 4,9 "Valid".

Keywords: Digital Comic Media, Learning Interests, and Thematic Learning

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi yang nantinya akan disampaikan kepada siswa. Informasi

yang disampaikan berupa materi pembelajaran. Media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara dosen dan mahasiswa dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif (Haryoko, 2012: 3).

Media pembelajaran juga disebut sebagai alat peraga. Alat peraga berfungsi untuk membantu memperagakan sesuatu dalam proses pendidikan pengajaran. Definisi alat peraga pendidikan sebagai instrumen audio maupun visual yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan membangkitkan minat siswa dalam mendalami suatu materi (Sumiharsono & Hasanah, 2017: 2). Media pembelajaran atau alat peraga dapat mempermudah seorang pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam pembelajaran, karena media pembelajaran dapat menunjang proses pembelajaran siswa. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik, akan membantu mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, adanya media pembelajaran yang beragam dan tepat menjadikan proses belajar mengajar juga berbeda. Hal ini karena siswa merasa ada sesuatu hal yang baru, merasa tertarik, dan rasa keingintahuan siswa muncul sehingga siswa akan antusias dan juga semangat dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran sangat berpengaruh dalam pembelajaran, terutama terhadap minat belajar siswa.

Minat belajar merupakan salah satu hal terpenting sebelum memulai pembelajaran. Minat adalah kecenderungan seseorang untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan (Syahputra, 2020: 13). Minat belajar itu adalah perhatian, rasa suka ketertarikan seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalaninya yang kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar. Dengan demikian, tanpa adanya minat belajar maka siswa tidak menikmati jalannya proses pembelajaran, sehingga menyebabkan capaian pembelajaran kurang optimal.

Sehubungan dengan itu, minat sering dihubungkan dengan sebuah keinginan atau ketertarikan terhadap suatu hal yang datang dari dalam diri tanpa adanya paksaan dari luar. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas 3 SD Negeri 1 Punung pada Jumat, 19 Maret 2021, menyatakan bahwa siswa kurang minat dalam mengikuti pembelajaran ditandai dengan kurangnya semangat dalam mengerjakan tugas. Siswa

masih antusias dalam mengerjakan tugas serta mengumpulkannya secara tepat waktu pada awal semester, sedangkan pada tengah semester semakin banyak yang belum mengumpulkan tugas serta keterlambatan dalam mengumpulkan tugas. Hal ini dikarenakan pembelajaran dilaksanakan secara daring. Jadi, ketika dalam pembelajaran siswa mempunyai minat belajar maka dapat mencapai tujuan pembelajaran, namun ketika minat belajar siswa kurang maka tujuan pembelajaran capaiannya juga kurang optimal.

Berdasarkan hasil wawancara pada Sabtu, 20 Maret 2021, kepada salah satu siswa kelas 3 dari SD Negeri 1 Punung beserta dengan orang tuanya sebagai pendamping dalam pembelajaran di rumah, menyatakan bahwa dalam pembelajaran mudah bosan saat belajar dan lebih suka bermain dari pada belajar. Selain itu, orang tua siswa juga mengatakan bahwa kesulitan dalam mengimbau anaknya ketika belajar dan mengerjakan tugas.

Selain hal yang telah dijelaskan di atas, saat ini kurikulum 2013 menganut pembelajaran yang disebut pembelajaran tematik pada tingkat sekolah dasar. Pembelajaran tematik memadukan atau mengaitkan mata pelajaran satu dengan mata pelajaran lainnya yang dikemas dalam satu tema. Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan belajar dengan tidak memisahkan mata pelajaran, tetapi menggunakan tema untuk menyatukannya (Mardianto, 2011: 28). Pembelajaran tematik di sekoah dasar biasanya terdiri dari 4/5 tema dalam satu semester, 3/4 subtema di setiap tema dan 6 pembelajaran dalam satu subtema. Hubungan antarsatu mata pelajaran dan mata pelajaran lainnya bagi peserta didik merupakan hal yang penting dalam belajar, sehingga apa yang dipelajari oleh peserta didik akan lebih bermakna, lebih mudah diingat dan lebih mudah dipahami, diolah serta digunakan untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupannya (Prastowo, 2014: 39).

Berkenaan dengan hal itu maka dalam pembelajaran perlu dikembangkan media untuk menunjang pembelajaran. Salah satunya pengembangan media komik digital yang belum dikembangkan dan belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran di SD Negeri 1 Punung. Hal ini dibuktikan dari hasil wawancara dengan wali kelas 3 SD Negeri 1 Punung pada Jumat, 19 Maret 2021. Komik Digital sebagai media pembelajaran di dalamnya mencakup pembelajaran tematik kelas 3 sekolah dasar. Komik adalah sebuah media yang menyampaikan cerita dengan visualisasi atau ilustrasi

gambar, dengan kata lain komik adalah cerita bergambar, di mana gambar berfungsi untuk pendeskripsian cerita ditambah dengan adanya balon kata dalam setiap gambar agar si pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh si pengarang (Kustandi & Dermawan, 2020: 141). Komik digital berarti komik yang terdapat pada alat elektronik tertentu, bukan berupa sebuah buku cetakan. Penggunaan media komik digital diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta meningkatkan minat belajar siswa. Diharapkan juga dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran berupa komik digital menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih menarik. Tujuan lain adalah siswa dalam mengikuti pembelajaran tidak mudah bosan serta dalam diri siswa muncul rasa antusias dan semangat belajar.

Sesuai dengan permasalahan di atas, selanjutnya pada penelitian ini akan dikembangkan media komik digital pada pembelajaran tematik kelas 3 sekolah dasar. Oleh karena itu, dengan dikembangkannya media komik digital minat belajar siswa mengalami peningkatan dengan asumsi bahwa media komik digital memenuhi kelayakan serta efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk menentukan prosedur, tingkat efektifitas, dan hasil pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau yang sering disebut *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sutarti, 2017: 5). Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan model 4D. Tahap penelitian pengembangan model 4D (*Four-D model*) dikembangkan Thiagarajan. *Four-D model* ini terdiri dari empat tahap, yaitu: Pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Thiagarajan 1974). Penelitian ini melibatkan subjek yaitu peserta didik kelas 3 SD Negeri 1 Punung. Subjek uji coba penelitian dilakukan pada kelompok kecil yang berjumlah 5 siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan wawancara untuk mengumpulkan data awal, persiapan pembelajaran dan penggunaan media dalam pembelajaran, angket untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan

berdasarkan penilaian ahli dan mengetahui respon dan minat siswa terhadap media pembelajaran, dan dokumentasi produksi serta dokumentasi pelaksanaan uji coba. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kualitatif meliputi observasi dan wawancara yang dilakukan sebelum penelitian untuk mengetahui kondisi awal. Deskriptif kuantitatif meliputi kualitas media berdasarkan kevalidan dan kepraktisan produk.

Analisis Kevalidan Produk

Analisis data ini digunakan untuk menganalisis data tingkat kevalidan produk yang dihasilkan menggunakan data kuantitatif. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Perhitungan rerata dari setiap data yang diperoleh. Perhitungan rerata atau mean dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut: (Sugiyono, 2015: 280)

$$\text{Mean (Me)} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

- Mean (M) : Skor rata-rata
 $\sum X$: Jumlah skor yang diperoleh
 N : Jumlah item keseluruhan

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus di atas, penilaian hasil validasi menggunakan konversi skala tingkat pencapaian, dalam penilaian diperlukan standar pencapaian (skor) dan disesuaikan dengan kategori yang telah ditetapkan.

Konversi data kuantitatif menjadi data kualitatif disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif Skala Lima

Interval Skor	Kriteria	Keterangan
4,22 – 5	Sangat Valid	Tidak Revisi
3,41 – 4,21	Valid	Tidak Revisi
2,61 – 3,40	Cukup Valid	Tidak Revisi
1,80 – 2,60	Kurang Valid	Revisi
1 – 1,79	Sangat Kurang Valid	Revisi

Analisis Angket dan Respon Siswa

Analisis data instrument respon siswa digunakan untuk melihat ketertarikan minat siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Hasil penelitian data angket respon peserta didik dapat dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan

presentase dari tiap komponen hasil angket. Hasil respon siswa dianalisis dengan presentase setiap indicator dan keseluruhan menggunakan rumus berikut:

$$\text{nilai respon peserta didik} = \frac{\text{jawaban "ya"}}{\text{skor maksimum per aspek}} \times 100$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah media komik digital yang dikembangkan diproduksi maka dilakukan tahapan penilaian dan uji coba lapangan. Tahapan penelitian atau validitas media dilakukan melalui penilaian para ahli serta keefektifitasan media melalui uji coba kegiatan belajar mengajar pada kelompok kecil. Data uji coba tersebut diuraikan sebagai berikut.

Validitas Media Komik Digital

Validasi produk media komik digital yang dikembangkan dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta penilaian media melalui respon siswa. Hasil validasi yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Data Hasil Validasi Ahli Materi

Berdasarkan penilaian dari ahli materi, diperoleh jumlah skor 28 dengan rerata sebesar 4. Penilaian aspek materi dari 7 aspek penilaian diperoleh data sebesar 100% termasuk dalam kriteria "Baik". Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Data Hasil Ahli Materi

Kriteria	Frekuensi	Presentase
Sangat Baik	0	0%
Baik	7	100%
Cukup	0	0%
Kurang	0	0%
Sangat Kurang	0	0%
Jumlah	7	100%

Data Hasil Validasi Ahli Media

Berdasarkan penilaian dari ahli media, diperoleh jumlah skor 40 dengan rerata sebesar 4,44. Penilaian aspek media dari 9 aspek penilaian diperoleh data sebesar 44,44% termasuk dalam kriteria "Sangat Baik" dan data sebesar 55,55% termasuk dalam kriteria "Baik". Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Hasil Ahli Media

Kriteria	Frekuensi	Presentase
Sangat Baik	4	44,44%
Baik	5	55,55%
Cukup	0	0%
Kurang	0	0%
Sangat Kurang	0	0%
Jumlah	9	100%

Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan penilaian dari ahli bahasa, diperoleh jumlah skor 38 dengan rerata sebesar 4,75. Penilaian aspek bahasa dari 8 aspek penilaian diperoleh data sebesar 25% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dan data sebesar 75% termasuk dalam kriteria ”Baik”. Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Data Hasil Ahli Bahasa

Kriteria	Frekuensi	Presentase
Sangat Baik	2	25%
Baik	6	75%
Cukup	0	0%
Kurang	0	0%
Sangat Kurang	0	0%
Jumlah	8	100%

Data Hasil Respon dan Minat Siswa

Pada uji coba kelompok kecil aspek secara keseluruhan diperoleh rerata sebesar 4,9 yang termasuk dalam kategori “Valid”. Respon siswa dalam uji coba kelompok kecil terhadap aspek fisik diperoleh rerata sebesar 5 yang termasuk dalam kategori “Sangat Valid”, pada aspek materi diperoleh rerata sebesar 5 termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dan pada aspek ketertarikan atau minat diperoleh rerata sebesar 4,7 termasuk dalam kategori “Valid”. Penilaian respon dan minat siswa terhadap media yang dikembangkan pada aspek fisik, materi dan ketertarikan atau minat diperoleh rata-rata penilaian sebagai berikut:

Tabel 5. Data Hasil Respon dan Minat Siswa

Aspek Penilaian	Jumlah	Rerata	Kategori
Fisik	15	5	Sangat Valid
Materi	10	5	Sangat Valid
Ketertarikan atau Minat	47	4,7	Valid

Pembahasan

Media Komik Digital yang dikembangkan telah divalidasi oleh para ahli dan menunjukkan tingkat validitas media pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan diperoleh rata-rata skor sebesar 4 termasuk kategori “Valid”. Hal ini berarti materi pada media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kelayakan. Hasil penilaian oleh ahli media pada aspek fisik menunjukkan rata-rata 4,66, pada aspek visual 4,33, dan pada aspek ketertarikan atau minat 4,66. Penilaian pada setiap aspek tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Secara keseluruhan penilaian ahli media menunjukkan rata-rata penilaian sebesar 4,44 termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hal ini berarti tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan sudah memadai. Hasil penilaian oleh ahli bahasa pada aspek penggunaan bahasa menunjukkan rata-rata 5, pada aspek ketepatan bahasa 4,66, dan pada aspek keterbacaan dan komunikatif 4,66. Penilaian pada setiap aspek tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Secara keseluruhan penilaian ahli bahasa menunjukkan rata-rata penilaian sebesar 4,75 termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Hal ini berarti tingkat validitas penggunaan bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan sudah memadai.

Hasil penilaian respon dan minat siswa dalam uji coba kelompok kecil pada aspek fisik menunjukkan rata-rata 5, pada aspek materi 5, dan pada aspek ketertarikan atau minat 4,7. Penilaian pada setiap aspek tersebut termasuk dalam kategori “Sangat Valid” dan “Valid”. Secara keseluruhan penilaian siswa diperoleh rata-rata penilaian sebesar 4,9 termasuk dalam kategori “Valid”. Hal ini berarti tingkat validitas media pembelajaran yang dikembangkan sudah memadai atau memenuhi kelayakan.

Untuk melihat presentase peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital, peneliti sajikan tabel rerata minat belajar siswa berikut ini:

Tabel 6. Rerata Minat Belajar Siswa

Jawaban	Angket Sebelum		Angket Sesudah	
	Ya	Tidak	Ya	Tidak
Jumlah	13	37	47	3
Rerata	1,3	3,7	4,7	0,3

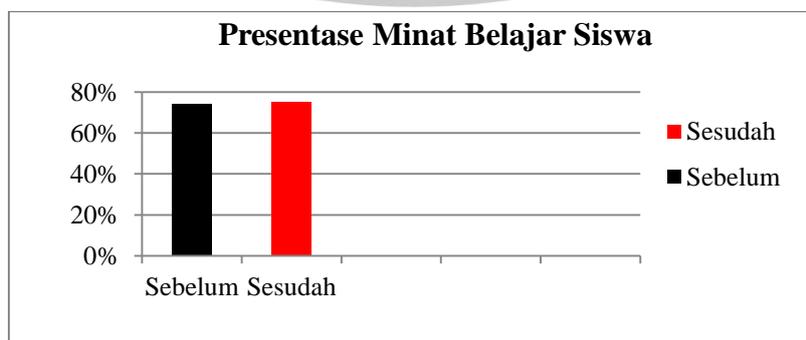
Berdasarkan tabel di atas, hasilnya menyatakan bahwa jika angket respon sebelum menggunakan media pembelajaran, memperoleh rerata 3,7 yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa rendah tanpa menggunakan media pembelajaran. Sedangkan berdasarkan angket respon siswa terhadap media komik digital atau sesudah memakai media pembelajaran memperoleh rerata 4.7 yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa tinggi saat menggunakan media pembelajaran komik digital. Berikut disajikan tabel presentase minat belajar siswa.

Tabel 7. Presentase Minat Belajar Siswa

Sebelum	Sesudah
$M = \frac{\text{Jumlah jawaban "tidak"}}{\text{total jawaban}} \times 100$ $M = \frac{37}{50} \times 100$ $M = 74\%$	$M = \frac{\text{Jumlah jawaban "ya"}}{\text{total jawaban}} \times 100$ $M = \frac{47}{50} \times 100$ $M = 94\%$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media. Sebelum menggunakan media, presentase minat belajar siswa sebesar 74% yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum menggunakan media termasuk dalam tingkatan yang rendah. Sedangkan setelah menggunakan media pembelajaran media komik digital presentase minat belajar siswa meningkat menjadi 94% yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa tinggi atau meningkat setelah menggunakan media pembelajaran komik digital. Presentase peningkatan minat belajar siswa disajikan dalam diagram batang berikut.

Gambar 1. Diagram Presentase Minat Belajar Siswa



SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Media Komik Digital dihasilkan dengan menggunakan tahapan model penelitian pengembangan 4-D (*Four D*) yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974:5). Model pengembangan 4-D terdiri atas empat tahap utama yaitu: (a) *define* (pendefinisian) dengan tahap analisis konsep akhir, dan analisis tujuan pembelajaran; (b) *design* (perancangan) dengan tahap penyusunan tes, pemilihan produk, pemilihan format, dan desain awal; (c) *develop* (pengembangan) dengan tahapan validasi ahli dan uji coba produk dan; (d) *desseminate* (penyebaran). Pengembangan produk dengan menggunakan tahapan model penelitian pengembangan 4-D melalui tahapan uji coba dan uji validitas ahli sampai Media Komik Digital dinyatakan “Layak” untuk digunakan dalam uji coba kelompok kecil.

Media Komik Digital telah diuji efektifitas melalui angket respon dan minat siswa dalam uji coba kelompok kecil. Sebelum menggunakan media, presentase minat belajar siswa sebesar 74% yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa rendah dan setelah menggunakan media pembelajaran media komik digital presentase minat belajar siswa meningkat menjadi 94% yang menunjukkan bahwa minat belajar siswa tinggi.

Pengembangan media komik digital telah melalui tahap uji validitas ahli dan tahapan uji coba kelompok kecil. Uji validitas ahli materi diperoleh rerata 4, uji validitas ahli media diperoleh rerata 4,44 dan uji validitas ahli bahasa diperoleh rerata 4,75.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dituliskan di atas, maka beberapa saran yang perlu dipertimbangkan untuk peningkatan kualitas pembelajaran Tematik di sekolah dasar sebagai berikut: (1) Bagi guru SD, disarankan untuk memanfaatkan produk yang dikembangkan sebagai salah satu media pembelajar dalam proses belajar. (2) Media komik digital yang dikembangkan hanya terbatas pada Tema 8 (Prajaya Muda Karana), Sub Tema 3 (Aku suka Bertualang), Pembelajaran 1 maka disarankan kepada peneliti lain untuk mengembangkan produk yang lebih baik dan lebih luas dari segi materi maupun jenjang pendidikan. (3) Produk yang dikembangkan hanya terbatas pada uji coba kelompok kecil maka disarankan peneliti lain untuk mengembangkan ke kelompok yang lebih besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Haryoko, Spto. 2012. Efektifitas Pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi*. Vol. 5 No. 1 tahun 2012. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Kustandi, Cecep & Darmawan, Daddy. 2020. *Pengembangan media pembelajaran Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Mardianto. 2011. *Pembelajaran Tematik*. Medan: Perdana Publishing.
- Prastowo, Andi. 2014. *Panduan Kreatif Membantu Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, Rudy & Hasanah, Hisbiyatul. 2017. *Media Pembelajaran*. Jawa Timur: Pustaka Abdi.
- Sutarti, Tatik & Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syahputra, edy. 2020. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat Dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing.

