

## **Meningkatkan Hasil Belajar PJOK dengan Menggunakan Media Puzzle Maker di UPT SD Negeri 144 Gresik**

**Galuh Febri Anggono<sup>1</sup>, Vega Candra Dinata<sup>2</sup>, Zainal Arifin<sup>3</sup>**

<sup>1,2</sup>Pendidikan Profesi Guru Prajabatan, Lembaga Pendidikan dan Sertifikasi Profesi, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Jalan Lidan Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Kota Surabaya, Jawa Timur 60213

<sup>3</sup>UPT SD Negeri 144 Gresik, Dinas Pendidikan Kab. Gresik, Jawa Timur, Indonesia

Email : [galuhfebri74@gmail.com](mailto:galuhfebri74@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang masih rendah. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar murid kelas V.A UPT Sekolah Dasar Negeri 144 Gresik. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus melalui pendekatan media Puzzle Maker. Berdasarkan hasil penelitian sebelum tindakan rata-rata nilai murid 45,41 (Kurang Baik), ketuntasan individual diperoleh hanya 6 murid dan ketuntasan klasikal 16,66%; pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar 63,66 (cukup), ketuntasan individual diperoleh 14 murid dan ketuntasan klasikal 58,33%; dan pada siklus II nilai rata-rata 81,33 (baik) dan ketuntasan klasikal sebanyak 24 murid atau 100%. Dengan demikian penggunaan media Puzzle Maker berhasil atau dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan murid kelas V.A UPT Sekolah Dasar Negeri 144 Gresik.

**Kata Kunci: Media Puzzle Maker, Hasil Belajar**

### **ABSTRACT**

This research is motivated by the low learning outcomes of Physical Education, Sport and Health. This study aims to improve the learning outcomes of class V.A UPT Grade 144 Gresik Elementary School. This study uses Classroom Action Research (CAR) with two cycles through the Puzzle Maker media approach. Based on the results of the research before the action, the average student score was 45,41 (not good), individual mastery was obtained by only 6 students and classical mastery was 16.66%; in cycle I the average score of learning outcomes was 63.66 (enough), individual mastery was obtained by 14 students and classical mastery was 58,33%; and in cycle II the average score was 81.33 (good) and the classical completeness was 24 students or 100%. This the use of Puzzle Maker media is successful or can improve the learning outcomes of Physical Education Sports and Health for class V.A UPT SD Negeri 144 Gresik students.

**Keywords: Media Puzzle Maker, Learning Outcomes**

### **PENDAHULUAN**

Pembelajaran di kelas adalah inti dari Pendidikan. Jika semua kelas pembelajarannya berkualitas maka otomatis Pendidikan akan maju secara keseluruhan. Peran pendidikan sangat penting karena melalui pendidikan murid dapat mengaktualisasikan potensi yang ada dalam dirinya (Illahi, 2020). Sekolah adalah salah satu tempat untuk mendapatkan suatu Pendidikan, membentuk karakter siswa dengan

mengembangkan, menumbuhkan, dan mengasah minat dan bakat siswa. Peran guru bukan hanya mengajar namun juga membimbing, mengarahkan, dan memotivasi siswa dalam menemukan dan mengembangkan bakat dan minat siswa agar bisa terwujud (Mas'adah & Murtadlo, 2019). Majunya pembelajaran di kelas tergantung guru, oleh karena itu, seorang guru harus menyadari bahwa upaya meningkatkan Pendidikan dan mencerdaskan kehidupan bangsa tidak terlepas dari tanggung jawab guru. Seorang guru harus mampu meluangkan waktu banyak dan perhatian untuk kepentingan anak didiknya. Oleh karena itu, Ketika ada masalah dan kendala yang dihadapi guru di dalam kelasnya, seperti pembelajaran yang kurang hidup, rendahnya hasil belajar, murid nakal, dan lain-lain, guru harus berusaha mencari solusinya (Kartjibto, 2020). Guru diwajibkan menuntaskan target ketuntasan belajar murid, sehingga memerlukan perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media atau alat peraga, strategi belajar dan metode yang tepat dan sesuai. Guru harus mampu memberikan rangsangan kepada murid agar bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Lubis & Azizan, 2020). Kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran yang berorientasi pada proses pembelajaran efektif berpengaruh terhadap interaksi antara murid dengan murid maupun murid dengan guru. Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan murid secara langsung melalui kegiatan pembelajaran di sekolah maupun tidak langsung dengan menggunakan media pembelajaran murid (Wahid, Bali, & Maimuna, 2021). Salah satu cara yang efektif adalah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau perbaikan pembelajaran.

(Wardani & Wihardit, 2021) mengatakan "Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar meningkat". Seperti pembelajaran PJOK yang dilaksanakan oleh penulis di kelas V.A UPT Sekolah Dasar Negeri 144 Gresik, pembelajaran kurang disukai murid, sehingga kelihatan murid tidak bersemangat dalam belajar. Murid kurang bersemangat dalam berolahraga. Hasil ujian harian prasiklus yang dilaksanakan hari Selasa 7 Maret 2023 tidak memuaskan. Nilai rata-rata hanya 45,41 dari 24 murid kelas V, hanya 6 murid atau 16,66% yang tuntas, mayoritas murid yaitu 18 atau 83,34% masih gagal. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) ditetapkan 65,00.

Berdasarkan identifikasi yang dirasakan oleh penulis, masalah-masalah yang ada di dalam pembelajaran PJOK tersebut adalah: (1) Pembelajaran yang terlalu memusatkan kepada guru (2) kurangnya murid memiliki buku pelajaran dan kurang menariknya pembelajaran (3) kurangnya murid mengulang-ulang pelajaran di rumah (4) metode pembelajaran yang hanya mengandalkan ceramah saja, dan (5) kurangnya penggunaan media belajar sehingga pembelajaran kurang menarik bagi murid. Hal tersebut sesuai dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh (Amelia, 2022) dengan judul upaya meningkatkan hasil belajar pjok dengan menggunakan media grafis di SDN 2 Mandati II Wangi-Wangi Selatan Kabupaten Wakatobi. Maka dari itu penulis sebagai guru, merasa bertanggung jawab untuk mengatasi rendahnya hasil belajar tersebut. Dari identifikasi masalah pembelajaran di atas, Analisa penulis penyebab utama masalah tersebut adalah kurangnya penggunaan media atau alat peraga. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk membantu mempermudah dalam menyampaikan materi, sehingga murid mudah dalam memahami materi (Yuliono, Sarwanto, & Rintayati, 2018). Ada tiga aspek dalam pembelajaran kepada anak sekolah dasar, yaitu kemudahan, menyenangkan, serta visualisasi. Kemudahan ini terkait fasilitas, media pembelajaran, dan metode yang diterapkan. Menyenangkan agar anak bisa menikmati pembelajaran yang disampaikan guru sehingga anak merasa sedang bermain, dan visualisasi supaya anak dapat menangkap gambaran bentuk objek yang diajarkan seolah anak sedang berinteraksi dengan teman sekelasnya (Sahfitri & Hartini, 2019).

Pemilihan media hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan tingkatan usia peserta didik dan mata pelajaran yang sedang dipelajari (Simarmata, et al., 2020). Dengan menggunakan media, murid sekolah dasar akan lebih memahami, mengerti dan memaknai materi yang sedang ia pelajari sehingga terbentuk konsep atau pemikiran yang bersifat kekal dan tidak mudah dilupakan karena tertanam konsep yang kuat dan matang dalam diri murid. Berdasarkan paparan di atas, guru membutuhkan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi yang mudah dipahami oleh murid serta menarik. Pemilihan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Tujuan yang dimaksudkan yaitu hasil belajar atau perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan (Daulae, 2020). Oleh karena itu, penulis

melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menggunakan media Puzzle Maker untuk meningkatkan hasil belajar PJOK di UPT SD Negeri 144 Gresik.

Puzzle Maker merupakan salah satu contoh bentuk dari kemajuan teknologi. Pada abad 21 ini manusia tidak dapat terlepas dari dunia digital, salah satunya kemajuan teknologi yang memberikan inovasi baru untuk membentuk manusia dalam menjalankan suatu pekerjaan. Kemajuan teknologi berpengaruh pada dunia pendidikan baik secara langsung dan tidak langsung. Dalam dunia pendidikan, perkembangan teknologi di tandai dengan tersedianya fasilitas pembelajaran yang berbasis teknologi, seperti komputer dan laptop (Mukmin & Zunaidah, 2018). Menurut (Nurhairunnisah, 2018), majunya teknologi saat ini dapat mempengaruhi bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi adalah sarana penting yang perlu digunakan, karena dengan teknologi dapat memudahkan dalam penyampaian informasi serta sebagai pendukung kegiatan belajar mengajar (Salsabila, Lestari, Habibah, Andaresta, & Yulianingsih, 2020).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat diterapkan pada media pembelajaran. Puzzle Maker merupakan sebuah aplikasi di dalam web/ situs. Aplikasi ini memudahkan guru dalam menciptakan media mengajar dengan penggunaan berbagai macam teka-teki, seperti teka-teki pencarian kata, teka-teki silang, teka-teki ganda, dan berbagai jenis teka teki lainnya. Guru tidak memerlukan banyak alat dan bahan, cukup dengan bermodal HP atau laptop media dapat dibuat dengan cepat dan menarik. Pendidikan pada era globalisasi saat ini mengharuskan para guru dapat mengoperasikan komputer atau laptop dan melakukan inovasi agar dapat memberikan suasana baru dalam lingkungan belajar (Supardi, 2014). Pada penelitian ini penulis menggunakan teka-teki jenis pencarian kata dan teka-teki silang, hal ini bertujuan, agar peserta didik lebih teliti dalam membaca soal dan mencari kata yang sudah ditentukan, serta meningkatkan hasil belajar PJOK.

## **METODE PENELITIAN**

Peneliti dalam melaksanakan penelitian termasuk jenis penelitian tindakan kelas. Menurut (Sinulingga, 2020) Pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian praktis yang dimaksudkan untuk memperbaiki pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan strategi terstruktur berupa rencana sistematis yang terdokumentasi

sehingga dapat membantu guru untuk terus berinovasi terhadap segala permasalahan di kelas (Huda & Abduh, 2021).

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan jenis penelitian yang memaparkan baik proses maupun hasil untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas (Assingkily, 2021) Dalam literatur Bahasa Inggris, PTK dikenal dengan istilah Classroom Action Research, yang disingkat CAR. Classroom Action Research (CAR) adalah action research yang yang dilaksanakan guru di dalam kelas. Action Research pada hakikatnya merupakan rangkaian “riset-tindakan-riset-tindakan” yang dilakukan dengan siklus, dalam rangka memecahkan masalah, sampai masalah itu terpecahkan.

Subjek penelitian Tindakan kelas ini adalah seluruh murid kelas V.A UPT SD Negeri 144 Gresik. Dengan jumlah murid 24 terdiri dari 14 laki-laki, dan 10 perempuan. Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan pada tahun ajaran 2022/2023 pada semester genap. Pelaksanaan penelitian dilakukan dalam dua siklus. Sedangkan materi yang akan dilakukan Tindakan adalah mata pelajaran PJOK. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan. Urutan tahapan yang dimaksud adalah, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Tes penelitian diukur dengan memberikan soal menggunakan media Puzzle Maker berbentuk teka-teki silang yang berisi 1 sampai 12 nomor soal mengenai materi pembelajaran PJOK, dengan ketentuan menjawab 1–3 soal mendapatkan skor interval 0 – 49, menjawab 4 – 6 soal mendapatkan skor interval 50 – 69, menjawab 7 – 9 soal mendapatkan skor interval 70 – 84, dan menjawab 10 – 12 soal mendapatkan skor interval 85 – 100.

Setelah data perbaikan diperoleh, selanjutnya data diklasifikasikan atau dokategorikan sesuai pedoman penilaian dalam pengajaran, yakni:

**Tabel 1.** Interval dan Kategori Daya Serap PJOK

| <b>Interval</b> | <b>Kategori</b> |
|-----------------|-----------------|
| 85 – 100        | Amat Baik       |
| 70 – 84         | Baik            |
| 50 – 69         | Cukup           |
| 0 – 49          | Kurang Baik     |

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 144 Gresik. Subjek penelitian ini ialah siswa kelas V.A yang berjumlah 24 orang. Tindakan yang dilakukan peneliti adalah pembelajaran PJOK menggunakan media Puzzle Maker berupa Teka Teki Silang (TTS) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Hasil belajar PJOK pada perbaikan siklus I dan II dengan menggunakan media Puzzle Maker terlihat pada table berikut:

**Table 2.** Hasil belajar PJOK pada Siklus I dan II

| <b>Jumlah Murid</b> | <b>Perbaikan Pembelajaran</b> | <b>Rata-Rata</b> | <b>Ketuntasan Individu</b> | <b>Ketuntasan Klasikal</b> | <b>Kategori</b> |
|---------------------|-------------------------------|------------------|----------------------------|----------------------------|-----------------|
| <b>24</b>           | Data awal                     | 45,41            | 6                          | 16.66%                     | Kurang Baik     |
|                     | Siklus I                      | 63,66            | 14                         | 58.33%                     | Cukup           |
|                     | Siklus II                     | 81,33            | 24                         | 100%                       | Baik            |

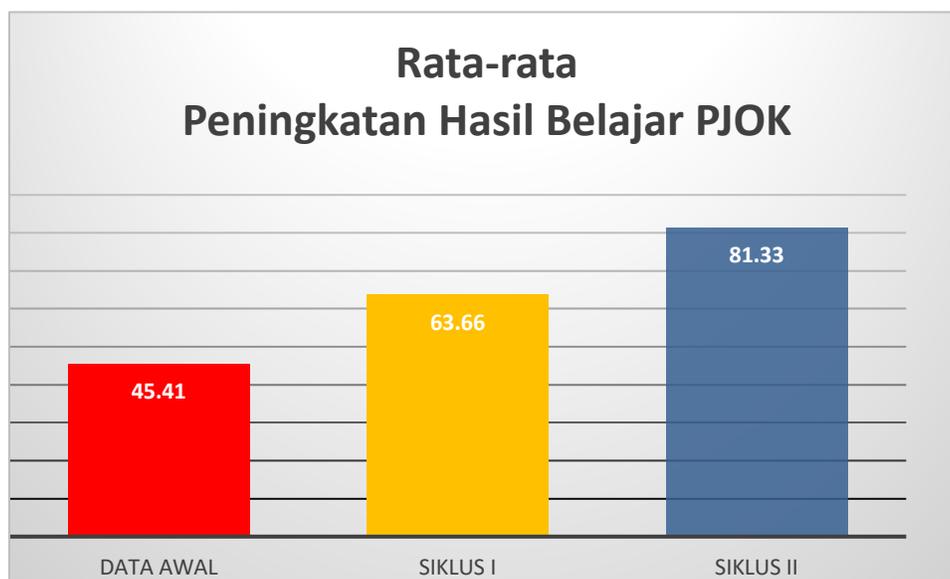
Dari analisis data di atas, dilihat dari data awal kelas V.A UPT SD Negeri 144 Gresik, murid yang tuntas hanya 6 anak dengan nilai rata-rata kelas 45,41 kategori kurang baik. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus I, hasil belajar murid jauh meningkat dibandingkan dengan skor dasar. Nilai rata-rata yang diperoleh murid pada siklus I adalah 63.66 dengan kategori cukup. Ketentuan individu sebanyak 14 anak, dan ketuntasan klasikal kelas meningkat 58.33%. namun belum dikatakan berhasil. Penyebab tidak berhasilnya perbaikan ini adalah karena kurang mengertinya tentang materi. Ini disebabkan terlalu cepatnya penulis menerangkan atau menjelaskan materi belajar. Untuk itu penulis melakukan siklus II.

Pada siklus II, hasil belajar murid Kembali meningkat apa bila dibandingkan dengan perolehan nilai dasar dan nilai siklus I peserta didik. Dimana nilai rata-rata yang diperoleh murid pada siklus II adalah 81,33 dengan kategori Baik dan ketuntasan individu sebanyak 24 orang anak atau telah mencapai 100% ketuntasan klasikal.

Berdasarkan pembelajaran dan hasil belajar yang diperoleh murid serta masukan dari supervisor 2, terlihat kekuatan pembelajaran yaitu; murid lebih aktif dan lebih mudah memahami hasil belajar di banding siklus I, guru lebih mudah dalam menyampaikan,

pengetahuan lebih mudah diperoleh peserta didik, dan hasil belajar meningkat. Namun tidak ada metode yang tidak mempunyai kelemahan, begitu juga dengan penggunaan media Puzzle Maker ini, dengan media tersebut terdapat kelemahan yaitu terlalu banyak waktu yang diperlukan, murid yang kurang dapat memahami, terfokus pada gambar, dan kurangnya keterampilan proses.

Penggunaan media Puzzle Maker pada siklus I dan II terlihat pembelajaran lebih mudah dipahami oleh peserta didik karena materi pembelajaran terlihat dengan konkrit atau nyata. Pada siklus II, pembelajaran semakin mudah dipahami oleh peserta didik. Ini terjadi karena sudah mulai berpengalaman belajar dengan metode gambar Puzzle Maker. Pada siklus ini penulis juga lebih memahami cara membelajarkannya. Upaya yang dilakukan guru agar peserta didik dapat memahami materi pelajaran yaitu dengan menggunakan alat peraga atau yang sering disebut dengan media. Media yang digunakan berbeda-beda dan pastinya beragam.



**Gambar 1.** Grafik peningkatan hasil belajar PJOK

Berdasarkan gambar grafik di atas hasil belajar peserta didik, siklus I, dan Siklus II, terjadi adanya peningkatan hasil belajar klasikal secara signifikan. Pada siklus I peneliti menggunakan media puzzle maker berupa teka-teki pencarian kata untuk memperoleh hasil belajar PJOK. Materi dilakukan secara individu dengan dibagikan lembaran yang berisi teka-teki pencarian kata yang sudah berisi pertanyaan yang harus dijawab peserta didik.

## **Pembahasan**

Menurut (Santoso, Djoko, & Arthamin, 2010) hasil proses pembelajaran adalah perubahan perilaku individu. Individu akan memperoleh perilaku baru, menetap, fungsional, positif, dan disadari. Perubahan perilaku sebagai hasil pembelajaran ialah perilaku secara keseluruhan yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan motorik. Pengamatan hasil belajar siswa dilakukan oleh peneliti berdasarkan nilai hasil belajar siklus I dan siklus II. Penelitian yang dilakukan dengan menggunakan media puzzle maker berupa teka-teki silang dalam pembelajaran PJOK kelas V.A UPT SD Negeri 144 Gresik menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar PJOK, hal tersebut menunjukkan bahwa Tindakan yang dilakukan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Susanto, 2016) yang menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi.

Pembelajaran menggunakan permainan Teka Teki Silang merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan oleh pendidik, karena pembelajaran ini sesuai dengan karakter siswa yang suka dengan permainan. Sejatinya, pemaknaan terhadap media pembelajaran telah dikemukakan oleh para ahli pendidikan dari berbagai sudut pandang, di antaranya media pembelajaran dimaknai sebagai segala hal yang dapat menstimulus perkembangan peserta didik (Aurora & Effend, 2019). Berdasarkan makna ini, (Fitria, 2014) berpendapat, bahwa siswa jenjang pendidikan dasar membutuhkan media yang mampu menghadirkan perasaan nyaman dan mengasyikkan selama belajar, seperti media teka-teki silang. Lebih lanjut, (Moto, 2019) menambahkan bahwa media teka-teki silang sangat tepat digunakan untuk melatih keterampilan berpikir siswa sambil bermain. Artinya, esensi pembelajaran tetap tersampaikan, dan siswa merasa nyaman dalam proses pembelajaran

Penerapan pembelajaran PJOK menggunakan media puzzle maker teka-teki silang membuat peserta didik lebih aktif terhadap aktivitas dalam kelas. Aktivitas siswa adalah semua kegiatan yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran sehingga menimbulkan perubahan perilaku belajar (Wagiarti, 2016:14). Hal tersebut terjadi karena peneliti dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan menggunakan media. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh pendidik dalam merekayasa lingkungan belajar (Azis, 2019).

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat diketahui bahwa penggunaan Media Puzzle Maker terhadap pembelajaran PJOK di UPT SD Negeri 144 Gresik memiliki dampak yang signifikan. Hal tersebut dibuktikan dari perolehan data pada data awal yang memiliki rata-rata hasil belajar sebesar 45,41. Pada siklus I diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 63,66. Sedangkan pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar sebesar 81,33. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media puzzle maker dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajarnya. Dengan dilaksanakannya penelitian tersebut harapannya kedepan terdapat variasi-variasi lain yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan pembelajaran PJOK. Berdasarkan uraian kesimpulan dia atas, penulis memberi saran kepada guru sekolah dasar: Jika terjadi masalah belajar pada pelajaran PJOK guru melakukan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas (PTK). Pada peelajaran PJOK, guru dapat mempertimbangkan penggunaan media Puzzle Maker. Kepada pengelola Pendidikan diharapkan mempertimbangkan penggunaan metode ceramah bervariasi dan media dalam pelajaran PJOK.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Amelia, L. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pjok Dengan Menggunakan Media Grafis Di Sdn 2 Mandati Ii Wangi-Wangi Selatan Kabupaten Wakatobi. *Jimr: Journal Of International Multidisciplinary Research*, 1(01 Juni), 68-74.
- Assingkily, M. S. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas (Meneliti dan Membenahi Pendidikan dari Kelas)*. Medan: CV. Puskra Mitra Jaya.
- Aurora, A., & Effend, H. (2019). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa di Universitas Negeri Padang". *JTEV: Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional*, 5(2), 11-16. .
- Azis, T. N. (2019). "Strategi Pembelajaran Era Digital". *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*, 1(2), 308-318.
- Daulae, T. H. (2020). Pemanfaatan Kawasan-Kawasan Teknologi Pendidikan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Darul Ilmi: Jurnal Ilmu Kependidikan Dan Keislaman*, 7(2), 442-456.
- Fitria, A. (2014). "Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini" . *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57-62.
- Huda, A. I., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal basicedu*, 5(3), 1547-1554.

- Illahi, N. (2020). Peranan guru profesional dalam peningkatan prestasi siswa dan mutu pendidikan di era milenial. . *Jurnal Asy-Syukriyyah*, 21(1), 1-20.
- Kartjibto, A. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Pjok Dengan Menggunakan Media Grafis Di Kelas Iv Sd Katolik Lela 1. *Journal Nagalalang Primary Education*, 2(2), 49-53.
- Lubis, M. A., & Azizan, N. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mas'adah, N. L., & Murtadlo, A. (2019). Peran Guru Ekstrakurikuler dalam Mengembangkan Bakat Siswa di MI Miftahul Ulum 02 Gumukrejo Karangsono Bangsalsari Jember. *Bidayatuna Jurnal Pendidikan Guru Mandrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 149-163.
- Moto, M. M. (2019). "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan". *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20-28.
- Mukmin, B. A., & Zunaidah, F. N. (2018). Pengembangan Bahan Ajar DELIKAN Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Kota Kediri. *Jurnal Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 5(2), 145-158.
- Nurhairunnisah. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Pada Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 192-203.
- Sahfitri, A., & Hartini, S. (2019). Metode ADDIE Pada Aplikasi Interaktif Mengenal Bagian Tubuh Manusia Dua Bahasa Untuk Anak Sekolah Dasar. *Information System For Educators And Professionals: Journal Of Information System*, 3(2), 141-152.
- Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Habibah, R., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan teknologi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(2), 1-13.
- Santoso, Djoko, B., & Arthamin, M. (2010). *Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar II*. Tuban: UNIROW.
- Simarmata, Janner, Hanum, R. A., Situmorang, D., Sitorus, M., & Arifin, R. (2020). *Elemen-Elemen Multimedia Untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Sinulingga, L. Y. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Melindungi Informasi Dari Teks Eksplanasi Dengan Pemberian Tugas Yang Disertai Dengan Penghargaan Dikelas VIII.5 Smp Negeri 11 Binjai. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 217-238.
- Supardi, A. (2014). . Penggunaan Multimedia Interaktif Sebagai Bahan Ajar Suplemen Dalam Peningkatan Minat Belajar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* , 1 (2), 161-167.
- Susanto, A. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.
- Wahid, A. H., Bali, M. M., & Maimuna, S. (2021). Problematika pembelajaran fiqih terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran jarak jauh. *Edureligia: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 5(01), 1-17.
- Wardani, I., & Wihardit, K. (2021). *Penelitian Tindakan Kelas Edisi 2*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Yuliono, T., Sarwanto, & Rintayati, P. (2018). Keefektifan media pembelajaran augmented reality terhadap penguasaan konsep sistem pencernaan manusia. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 65-84.