

Pengaruh Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas III SD YPK Inamo Kabupaten Sorong

Rindiani Putri Irianti^{1✉}, Anis Alfian Fitriani², & Syams Kusumaningrum³

¹²³Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Muhammadiyah Sorong, Indonesia

✉ E-mail: rindianiputri994@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media PAKAPINDO Terhadap Hasil Belajar Tematik kelas III SD YPK Inamo Kabupaten Sorong. Penelitian ini merupakan Pre-Experimental Design. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh penggunaan media papan kantong pintar doraemon sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar peserta didik. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 14 peserta didik. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes performance, lembar observasi dan dokumentasi kegiatan proses pembelajaran. Teknik analisis data terdiri dari tahap uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji hipotesis, dan uji N-Gain. Hasil uji reliabilitas diperoleh *Cronbach's Alpha* sebesar 0,803 yang berarti reliabilitas baik. Uji normalitas hasil belajar *pretest* peserta didik kelas III memiliki signifikan $0,234 > 0,05$ sedangkan *posttest* memiliki signifikansi $0,059 > 0,05$ Uji hipotesis diperoleh T_{hitung} sebesar 25.480 dengan $dk = n - 1$ ($14-1 = 13$) diperoleh t_{tabel} sebesar 1.771 hasil sig (2-tailed) sebesar 0,000. Berdasarkan hasil nilai 0,000 lebih kecil dari 0,05 dimana $0,000 < 0,05$ maka nilai sig lebih kecil dari 0,05 hasil dari pengujian ini menunjukkan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak artinya ada pengaruh penggunaan media papan kantong pintar doraemon terhadap hasil belajar tematik kelas III SD YPK Inamo Kabupaten Sorong.

Kata kunci: Media Pakapindo; Hasil Belajar; Pembelajaran Tematik

Abstract

This research aims to determine the influence of PAKAPINDO media on thematic learning outcomes for class III YPK Inamo Elementary School, Sorong Regency. This research is Pre-Experimental Design research. The independent variable in this research is the influence of using the Doraemon smart pocket board media, while the dependent variable is student learning outcomes. The sample in this research consisted of 14 students. The data collection techniques used were pretest and posttest as well as observation sheets of learning process activities. Data analysis techniques consist of validity tests, reliability tests, normality tests, hypothesis tests, and N-Gain tests. The reliability test results obtained a Cronbach's Alpha of 0.803, which means good reliability. The normality test for class III students' pretest learning results has a significance of $0.234 > 0.05$, while the posttest has a significance of $0.059 > 0.05$. Hypothesis testing obtained T_{count} of 25.480 with $dk = n - 1$ ($14-1 = 13$) obtained t_{table} of 1.771 with a sig (2-tailed) result of 0.000. Based on the results, the value of 0.000 is smaller than 0.05, where $0.000 < 0.05$, so the sig value is smaller than 0.05. The results of this test show that H_1 is accepted and H_0 is rejected, meaning that there is an influence of using the Doraemon smart pocket board media on class thematic learning outcomes III YPK Inamo Elementary School, Sorong Regency.

Keywords: Pakapindo Media; Learning Outcomes; Thematic Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan mengoptimalkan perkembangan potensi, kecakapan serta karakteristik pribadi peserta didik (Putra, 2020). Sehingga pemenuhan akan kualitas mengajar menuntut guru untuk mampu mengelola proses pembelajaran yang dapat memberikan ransangan bagi peserta didik agar mau belajar untuk menciptakan kondisi belajar mengajar yang ideal guru harus mengetahui kebutuhan peserta didik. Dalam memahami materi. Seperti menggunakan media pembelajaran atau metode yang tepat sesuai kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil dari observasi awal dan wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas III di SD YPK Inamo Kabupaten Sorong pada tanggal 12 Desember 2022 pukul 09:30 WIT, sekolah sudah menerapkan kurikulum 2013 dalam hal ini, kurikulum menggunakan pembelajaran tematik yang menekankan pada ranah KI 1 (Kenyakinan), KI 2 (Penekanan Sikap), KI 3 (Pengetahuan), KI 4 (Keterampilan). Kondisi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yaitu kurangnya perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran, hal ini terjadi ketika guru menjelaskan materi pelajaran, peserta didik lebih asyik dengan aktifitasnya sendiri seperti menggambar di buku tulis, mengobrol dengan teman sebangkunya dan bermain pada saat proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar yang kurang menarik terlihat ketika

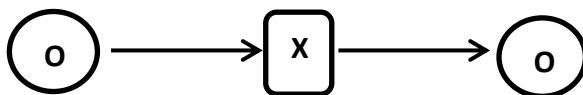
kegiatan belajar mengajar berlangsung ramai, jenuh dan bosan saat guru menyampaikan materi bahwa belum ada media satupun yang dipajang di dalam ruangan kelas sehingga pada saat pembelajaran terlihat kurangnya media pembelajaran di dalam ruangan yang membuat peserta didik kurang aktif dan monoton karena dalam pembelajaran yang dilakukan masih cenderung bersifat *teacher centered learning* sehingga materi pembelajaran kurang dapat tersampaikan dengan jelas, oleh karena itu penggunaan media dalam pembelajaran tematik sangat dibutuhkan. Hal ini didukung juga pernyataan oleh (Arsyad, 2014) bahwa “Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan proses belajar secara efisien dan efektif”.

Salah satu media pembelajaran merupakan bagian dari sistem pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik agar menguasai materi pembelajaran yang cukup penting untuk menyampaikan informasi atau pesan dalam proses belajar mengajar sehingga pembelajaran tersebut lebih menarik perhatian peserta didik dan menumbuhkan semangat belajar dan motivasi peserta didik untuk belajar. Pada saat proses pembelajaran guru juga kurang bervariasi menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik. Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti menawarkan media yang tepat dalam pembelajaran tematik yaitu Media PAKAPINDO (papan kantong pintar doraemon) adalah salah satu media pembelajaran tematik yang mana media merupakan media visual dua dimensi berupa papan berkantong yang menyerupai doraemon. Papan kantong merupakan alat bantu yang sangat mudah dibuat oleh setiap guru (Asyhar, 2012:121).

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian *pre-experimental design*. Alasan peneliti menggunakan penelitian *pre-exsperimen* karena peneliti ingin melihat pengaruh dari suatu perlakuan yaitu penggunaan media papan kantong pintar doraemon terhadap sampel tertentu menggunakan kelompok eksperimen yaitu peserta didik kelas III, tanpa kelompok kontrol. *Pre-experimental* merupakan jenis penelitian yang belum dilaksanakan dengan sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen (Sugiyono, 2016). Jadi hasil eksperimen merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen karena tidak adanya variabel kontrol dan sampel tidak dipilih secara random.

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design* karena peneliti ingin melihat pengaruh sampel dengan hasil *pre-test* dan *post-test*. Pada desain ini, pembelajaran diawali pemberian tes *pre-test* sebelum pembelajaran kemudian diberi *reatment*, diakhir pembelajaran kelompok diberikan tes *post-test* untuk menghasilkan data penelitian dilakukan untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Secara sederhana desain penelitian yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 1 Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Sumber: Sugiyono (2018:111)

Keterangan :

O1 = Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

X = Treatment/perlakuan yaitu menerapkan

media pembelajaran pakapindo

O2 = Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 31 Mei sampai dengan 13 Juni 2023, pada semester genap tahun ajaran 2023/2024 di kelas III SD YPK Inamo kabupaten Sorong yang terletak di Jl. Sorong-Klalin 6, Kec. Aimas. Populasi dalam penelitian ini merupakan peserta didik kelas III dengan berjumlah 14 peserta didik, untuk teknik pengambilan sampel menggunakan salah satu teknik yaitu *sampling jenuh* (total sampling) merupakan teknik penentuan sampel bila semua populasi digunakan sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan *pre Experimental Design* dengan teknik *One Group Pretest – Posttest*.

Papan kantong dapat terbuat dari tripleks atau karton tebal. Ukuran tripleks atau karton tebal kira-kira 90 cm dan tinggi 60 cm.

Berikut gambar media PAKAPINDO;



Gambar 2 Media Papan Kantong Pintar Doraemon.

Sumber; Dari Peneliti

Pada papan atau karton ini diletakkan (dengan lem/staples atau perekat lainnya) beberapa deretan kantong 5 cm, sedangkan media ini adalah berbentuk papan doraemon yang terbuat dari kertas manila dan karton bekas yang kantong-kantongnya berasal dari bahan kain flanel, bertujuan untuk menyelesaikan pembelajaran tematik dengan desain yang menarik akan membantu peserta didik lebih termotivasi dalam proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik

dalam melakukan pembelajaran untuk mengetahui Pengaruh Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Terhadap Hasil Belajar Tematik Kelas III SD YPK Inamo Kabupaten Sorong.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode yang tepat serta perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan yaitu tes performance, lembar observasi dan dokumentasi. Instrument penelitian yang digunakan ialah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Tes Performance, Lembar observasi dengan menggunakan uji validitas, reliabilitas, normalitas, uji hipotesis dan Uji *N-Gain*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD YPK Inamo Kabupaten Sorong, yang terletak di jalan Klalin 6 WARMON Kecamatan Aimas Kabupaten Sorong Provinsi Papua Barat Daya. Berdasarkan populasi tersebut penelitian mengambil sampel pada kelas III SD YPK Inamo dengan berjumlah 14 peserta didik diantaranya laki-laki 6 orang dan perempuan 8 orang. Pada bagian ini di sajikan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media PAKAPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) terhadap hasil belajar tematik kelas III dengan hasil penelitian ini berupa nilai yang diperoleh peserta didik sebelum menggunakan media papan kantong pintar doraemon terlebih dahulu diterapkan (nilai *pretest*) dan setelah penggunaan media papan kantong pintar doraemon diterapkan lagi (nilai *posttest*) yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen. Pada penelitian ini adalah materi tematik tema 8 subtema 2 hasil belajar di kelas tersebut dapat diukur setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran papan kantong pintar doraemon. Kelas tersebut

dapat diberikan tes yang berbentuk pilihan ganda. Sebelum RPP, Silabus, instrumen lembar validasi Media, RPP, Silabus, lembar observasi dan soal tes diberikan kepada peserta didik di sekolah, terlebih dahulu dikonsultasikan kepada *Expert Judgment* (uji ahli) yaitu dosen PGSD Unimuda Sorong Ibu Supriyati Fatma Rabia, M.Pd dengan cara dimintai pendapatnya tentang instrumen penelitian yang telah disusun.

Pada bagian ini di sajikan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan media PAKAPINDO (Papan Kantong Pintar Doraemon) terhadap hasil belajar tematik kelas III dengan hasil penelitian ini berupa nilai yang diperoleh peserta didik sebelum menggunakan media papan kantong pintar doraemon terlebih dahulu diterapkan (nilai *pretest*) dan setelah penggunaan media papan kantong pintar doraemon diterapkan lagi (nilai *posttest*) yang hanya melibatkan satu kelas sebagai kelas eksperimen.

$$\frac{\text{Skor diperoleh}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% = \frac{48}{60} \times 100 = 0,8 = 80\%$$

Jumlah skor penilaian kelayakan media merupakan masing-masing skor dari jumlah butir pertanyaan yang kemudian seluruhnya dijumlahkan menjadi satu. Skor maksimal pada skala yang diharapkan yaitu $4 \times 15 = 60$. Perhitungan skor mean dapat dihitung dengan cara membagi jumlah keseluruhan dengan hasil yang didapat kemudian dibagi dengan jumlah butir soal. Jumlah skor yang didapat dalam penelitian sebanyak 48 jika di presentase mendapatkan skor 80% maka skor validasi media masuk dalam kriteria “Sangat valid” sehingga instrument tersebut dapat digunakan.

Tabel 1. Hasil Penilaian Lembar Instrument
Post-test

Persentase Penilaian	Kategori
86%	Sangat Valid

Pada tabel 1 pada dilihat bahwa hasil yang diperoleh dari instrument posttest adalah 86% dengan kategori sangat valid sehingga instrumen soal posttest dapat digunakan untuk menguji materi saja pada peserta didik.

Uji reliabilitas ini digunakan untuk mengetahui tes butir soal yang akan diajukan reliabel dalam memberikan hasil pengukuran terhadap hasil belajar peserta didik. Menguji reliabilitas instrumen penelitian melakukannya melalui hasil uji coba soal dengan menggunakan *SPSS For Windows 26.0*.

Tabel 2. Hasil Reliabilitas Pretest menggunakan SPSS V.26.0

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.708	30

Berdasarkan hasil perhitungan pretest hasil belajar tematik pada peserta didik dalam menggunakan SPSS V26.0 yang diperoleh hasil *Cronbach's Alpha* pada pre test hasil belajar tematik sebesar 0,708 dan nilai yang menunjukkan hasil nilai pretest terhadap hasil belajar tematik lebih besar dari *Alpha* yaitu 0,6 dimana nilai $0,708 > 0,6$. Diperoleh nilai reliabilitas instrument *pre-test* terhadap hasil belajar tematik peserta didik telah mempengaruhi syarat reliable dan dapat digunakan untuk penelitian. Setelah melakukan uji reliable terhadap *pretest* berikutnya merupakan uji reliabilitas terhadap instrument *posttest* hasil belajar tematik peserta didik dengan menggunakan SPSS 26.0.

Tabel 3. Hasil Reliabilitas Postets Menggunakan SPSS V.26.0

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.803	30

Berdasarkan hasil nilai perhitungan instrument posttest hasil belajar tematik peserta didik dengan menggunakan SPSS V.26.0 yang diperoleh dari *Cronbach's Alpha* untuk *posttes* terhadap hasil belajar tematik peserta didik yaitu sebesar 0,803 dan nilai akan lebih besar dari *Alpha* 0,6 dimana $0,803 > 0,6$ perbandingan tersebut berdasarkan dengan instrument posttest telah memenuhi syarat reliable.

Perhitungan uji normalitas ini dapat menggunakan SPSS V.26.0. Uji normalitas ini dapat dilakukan terhadap hasil belajar pretest dan postets peserta didik dengan menggunakan rumus *Shapiro wilk* dengan taraf signifikan 0,05 sehingga perhitungan ini dilakukan dengan cara data diolah menggunakan SPSS V26.0. Berikut ini hasil uji normalitas yang diperoleh dari pengolahan data hasil belajar peserta didik.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest	.922	14	.235
Posttest	.881	14	.059

Berdasarkan uji normalitas pada tabel 4 di atas, diperoleh nilai *Shapiro-wilk* pada *pretest* sebesar 0,922 dengan nilai signifikansi 0,235 hal ini dapat diartikan bahwa data *pretest* berdistribusi normal dan apabila nilai signifikansinya kurang dari 0,05 maka data tersebut berdistribusi tidak normal. Nilai *Shapiro-wilk* pada *posttest* terdapat 0,881 dengan nilai signifikansi 0,059 dapat diartikan sebagai *posttest* uji normalitas berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat bahwa *Asymp Sig (2-tailed)* distribusi data yang diperoleh yaitu lebih besar dari $\alpha = 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi data dalam penelitian *pretest* dan *posttest* masing-masing variable normal, dan

data ini layak digunakan untuk uji selanjutnya yaitu untuk digunakan uji hipotesis.

Setelah uji prasyarat (uji normalitas) terkumpul. Maka selanjutnya akan ada uji hipotesis yang dapat dilakukan semua data dari hasil penelitian yang terpenuhi semua di

dalam penelitian ini akan ada pengujian hipotesis peneliti dengan menggunakan uji *t* atau disebut *t-test*. Uji hipotesis dapat di perhitungkan dengan cara menggunakan bantuan computer SPSS V26.0.

Tabel 5. Hasil Uji *t* tes

Paired Samples Test									
		Paired Differences				T	Df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest-post-test	-31.571	4.636	1.239	-34.248	-28.895	-25.480	13	.000

Uji hipotesis dilakukan setelah semua data dari hasil penelitian terkumpul. Dalam penelitian ini menggunakan uji- *one sample t test* karena terdapat satu varian dimana data yang diuji adalah hasil pretest dan posttest dari kelas eksperimen berdasarkan hasil perhitungan maka t_{hitung} sebesar 25.480 dengan $dk = n - 1$ ($14 - 1 = 13$) diperoleh t_{tabel} sebesar 1.771. Berdasarkan besarnya taraf signifikansi 0,05 yaitu ($0,000 < 0,05$) sehingga Hipotesis diterima, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran papan kantong pintar doraemon terhadap hasil belajar tematik kelas III SD YPK Inamo Kabupaten Sorong Aimas.

Berdasarkan hasil perhitungan kriteria yang digunakan apabila nilai $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau $Sig < 0,05$ maka H_1 diterima dan jika H_0 ditolak artinya media pembelajaran papan kantong pintar doraemon bahwa memiliki pengaruh terhadap hasil belajar tematik terhadap peserta didik. Apabila nilai $T_{hitung} < T_{tabel}$ atau $Sig > 0,05$ maka H_0 diterima berarti media papan kantong pintar doraemon tidak memiliki pengaruh terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III SD YPK Inamo Kabupaten Sorong Aimas.

Setelah diperoleh uji Hipotesis yang dilakukan Uji N-Gain untuk mengetahui sejauh mana hasil belajar peserta didik dalam peningkatan skor antara sebelum dan sesudah dilakukan dengan menggunakan media papan kantong pintar doraemon untuk mencari nilai selisih *posttest* dan *pretest*.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Uji N-Gain

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
gain_score	14	-1.00	-.47	-.7221	.19353
ngain_persen	14	-100.00	-47.14	-72.2085	19.35318
Valid N (listwise)	14				

Pada tabel 6 dapat dianalisis bahwa berdasarkan data *pretest* dan *posttest* mengalami perbedaan yang signifikan hal ini dapat dilihat dari N-gain skor $\geq 0,70$ atau $0,72 \geq 0,70$. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa data N-gain skor dari media papan kantong pintar doraemon terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SD YPK Inamo Kabupaten Sorong dikategorikan tinggi.

KESIMPULAN

Berdasarkan penyajian hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran papan kantong pintar doraemon terhadap hasil belajar, guru lebih muda dalam penyampaian materi pembelajaran tematik

dan peserta didik lebih tertarik menggunakan media tersebut. Manfaat media dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di tingkat sekolah dasar sangat penting, karena saat ini peserta didik masih berpikir konkrit dan belum mampu berpikir abstrak. Sehingga Media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan tujuan dan isi pembelajaran, penggunaan media dalam membantu memperlancar proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami tujuan dan bahan ajar dengan mudah, dan lebih cepat.

Media Papan kantong pintar doraemon sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, seiring dengan kemajuan pembelajaran peserta didik menjadi lebih aktif dalam belajar dan rasa ingin tahunya meningkat. Antusiasme peserta didik juga tinggi, terlihat pada peserta didik yang memusatkan perhatiannya pada pembelajaran dan berani mencoba penggunaan media di depan kelas.

Dari hasil analisis hipotesis dan pembahasan penelitian eksperimen terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III SD YPK Inamo Kabupaten Sorong. Terdapat pengaruh pada penggunaan media papan kantong pintar doraemon terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III SD YPK Inamo Kabupaten Sorong. Hasil analisis data nilai yaitu $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($25.480 > 1.771$), dengan besarnya taraf signifikansi 0,05 yakni ($0,000 < 0,05$) maka hipotesis H_0 diterima. Hasil *Uji N-Gain* melihat pengaruh yang diberikan media papan kantong pintar doraemon terhadap hasil belajar tematik peserta didik kelas III dengan nilai rata-rata *N-Gain* Skor adalah 0,72 dimana nilai ini termasuk dalam kategori tinggi.

DAFTAR RUJUKAN

Arikunto, Suharsimi. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.

Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada, 7-13.

Asrohah, Kadir. (2014). *Pembelajaran Tematik*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarat: Referensi Jakarta.

Danim, Sudarwan. (2011). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Alfabeta.

Fais, dkk. (2019). Pengembangan Media Papin dan Koja (Papan Pintar dan Kotak Ajaib) Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Peneitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3 (1),26-30.

<https://doi.org/10.23887/jpp.v3i1.17097>

Haryono, Ari D. (2014). *Metodologi Praktis Pengembangan Sumber dan Media Pembelajaran*. Genius Mediadan Pustaka Inspiratif.

Kamaladini, Gani & Sari. (2021). Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Seminar Nasional 1 (September)*, 93-100.

Kurniawan, Pusptaningtyas. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Pandiva Buku.

Majid, Abdul. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. PT. Remaja Rosdakarya Offest.

Oktavia, A., Oktavia, M., & Kuswidyanarko, A. (2022). Pengembangan Media PAKAPINDO Pada Pembelajaran Tematik Tema 7 Kelas III SD Negeri 3 Simpang Teritip. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1945-1949.

Putra, S. H. J. (2020). Pendekatan Saintifik Berbantuan Media Power Point Pada Materi Protista Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Sman 1 Bola. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan Missio*, 12 (20), 192-202.

Ratnasari. (2016). Pengaruh Penggunaan

- Media Kanrong Bilangan Terhadap Hasil Belajar Matematika Penjumlahan Bilangan Secara Bersusun. *Basic Education*, 5(27), 2-571.
- Rusman. (2015). Pembelajaran Tematik Terpadu . *Jakarta: PT Rajagrafindo Persada*.
- Layyinatus, S. (2015). Penggunaan Media Kantong Pintar Doraemon Bahasa Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Puisi Pada Pealajran Bahasa Indonesia. Peserta Didik Kelas V MI Darus Salam . *Gresik. Skripsi Diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Sunan Ampel Surabaya*.
- Sudjana. (2011). Media Pengajaran . *Bandung: Sinar Baru Algensindo*.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Trianto. (2011). Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI. *Jakarta: Kencana*.
- Widyastuti. (2013). Meningkatkan Minat Belajar Menggunakan Permainan Tangram Pada Mata Pembelajaran Matematika Bagi Kelas II SD.
- BIBLIOGRAPHY Susilo, Y. (2017). Efektivitas Teknik Kancing Gemerincing Melalui Media Papan Kantong Pintar Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Arab Peserta Didik Kelas VII Mts Negeri 1 Semarang. (*Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Semarang*).
- Yulianto, A., Sufiati, N., & Rokhima, N. (2022). Penggunaan Media Flip Chart terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran IPA Kelas IV SD Inpres 18 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 41-46.
- Ramadhanti, N. W., Kusumaningrum, S., & Anakotta, R. (2022). Pengaruh Media Flash Card terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Kelas III SD Inpres 109 Perumnas Kota Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 4(1), 89-94.
- Zairida, D., Akhyar, O., & Wardhani, R. R. A. A. K. (2019). Pengembangan Media Pakapindo (Papan Kantong Pintar Doraemon) Pada Materi Hukum-Hukum Dasar Kimia Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di MA Raudhatussyubban. *Dalton: Jurnal Pendidikan Kimia dan Ilmu Kimia*, 2(2).