



**PENGEMBANGAN MEDIA SMART WARDROBE
BERBASIS TEORI BRUNER PADA PEMBELAJARAN BACA TULIS HITUNG
(CALISTUNG) TEMATIK DI SEKOLAH DASAR**

Astri Iga Mawarni¹, Ika Ratih Sulistiani², Lia Nur Atiqoh Bela Dina³

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: ¹21901013047@unisma.ac.id, ²ika.ratih@unisma.ac.id, ³lia.nur@unisma.ac.id

Abstract

Learning media is a tool that can help education in the learning process in class to facilitate the delivery of learning so that it is easy to understand and can be achieved effectively and efficiently. This study aims to describe the validity and effectiveness of developing smart wardrobe media based on Bruner's theory for grade 1 students at SDN Purwodadi III. The approach used is the development approach (Research and Development). The main data source in this study was grade 1 students at SDN Purwodadi III. Smart wardrobe media can be used in the learning process because it meets the validity criteria with a score of 93.3% from the results of media experts and 97.5% from the results of material experts and effectiveness with a score of 90%, pretest gets a score of 78.84 and posttest gets a score of 100 Based on the percentage increase in ability, there is an increase of 30%. Learning with smart wardrobe media is very suitable to be used to help students in the learning process, especially in thematic subjects.

Keyword: *Smart Wardrobe Media. Bruner's Theory Based, Thematic Calistung.*

A. Pendahuluan

Pembelajaran saat ini menggunakan pembelajaran tematik sesuai dengan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Menurut Hasiati dalam (Mukhlis, 2012), Tematik adalah pokok bahasan atau bidang diskusi yang berkaitan dengan masalah dan kebutuhan lokal yang akan disajikan dalam proses pembelajaran dalam kelompok belajar sebagai tema atau judul. Pembelajaran tematik merupakan contoh pembelajaran terpadu ketika tema digunakan untuk menghubungkan banyak mata pelajaran sehingga siswa dapat memiliki pengalaman yang bermakna. (Depdiknas, 2006). Pembelajaran tematik bertujuan untuk mewujudkan hasil belajar yang optimal dan maksimal dengan mengangkat pengalaman siswa yang berjejaring dari berbagai aspek kehidupan dan kekhususannya. (Abd, 2015). Dari uraian di atas dapat dikemukakan bahwa pembelajaran tema adalah pembelajaran yang menekankan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan memiliki kemauan untuk menyelidiki sendiri semua pengetahuan yang akan dipelajari.

Menurut Kemdiknas (2013) dalam Abdillah (2018), Pelajaran tematik memiliki prinsip sebagai berikut : (1) berpusat pada peserta didik, (2) pembelajaran sesuai dengan

minat dan kebutuhan peserta didik, (3) bersifat fleksibel, (4) pembelajaran peserta didik aktif, (5) menggunakan prinsip belajar yang menyenangkan. Pembelajaran Kurikulum 2013 berpusat pada peserta didik dengan pembelajaran kontekstual. Pembelajaran berbasis proyek serta pembelajaran berbasis penelitian digunakan untuk mempromosikan dan memandu pembelajaran yang berpusat pada siswa. Pembelajaran tematik memiliki beberapa karakteristik, antara lain : (1) memberikan pengalaman langsung, (2) berpusat pada peserta didik, (3) menyajikan konsep dari berbagai muatan, (4) pemisahan muatan tidak begitu jelas (*Holistik*), (5) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan, (6) bersifat *fleksibel* (Majid, 2014).

Untuk meningkatkan bakat lunak dan keras siswa, kompetensi yang terkait dengan kehidupan sehari-hari mereka harus diajarkan, seperti yang telah dirangkum dalam topik pembelajaran. (Maulana, 2020). Konten pembelajaran tematik disusun berdasarkan tema. Produk pembelajarannya sama dengan kurikulum sebelumnya, yaitu sebagai berikut: (1) PPKn, (2) Bahasa Indonesia, (3) matematika, (4) IPA, (5) Seni Budaya, (6) IPS, dan (7) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Ananda, 2018). Untuk siswa kelas rendah, semua konten sudah diatur dalam satu tema, namun dalam konten tertentu, misalnya konten keagamaan dan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, tidak memiliki tempat dalam tema atau sudah berdiri sendiri. Diambil beberapa muatan untuk digunakan dalam media yaitu muatan Bahasa Indonesia.

Media pembelajaran penting untuk keberhasilan belajar karena memungkinkan siswa berpikir secara konkret dan mengurangi verbalisme. Dengan demikian, siswa dan guru dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar. Kehadiran media sangat penting dalam proses pembelajaran. Karena menggunakan media sebagai perantara dapat membantu menjelaskan bahan yang disampaikan dalam kegiatan tersebut. Menurut (Susilana, 2008), Media dapat membantu mengurai kompleksitas topik yang perlu diberikan kepada siswa. Melalui kata-kata atau kalimat tertentu, media dapat mencerminkan apa yang tidak dapat dikatakan oleh guru (Sapriyah, 2019). Media dapat membantu mengurangi kerumitan materi pelajaran yang akan disampaikan kepada siswa. Melalui kata atau kalimat tertentu, media dapat mencerminkan apa yang tidak dapat disampaikan oleh guru. Menurut Rusman dalam (AK, 2021) Media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Media pembelajaran merupakan suatu alat yang menjadi sumber pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada siswa agar para siswa mudah menangkap apa yang disampaikan oleh gurunya (Bela Dina, 2019). Oleh karena itu, media konkret yaitu alat bantu belajar peserta didik yang berwujud gambar dengan maksud membantu peserta didik lebih mudah memahami, mengetahui, dan menerapkan dalam pembelajaran. Menurut (Sanjaya, 2014), Media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan preferensi yang

beragam, terlepas dari latar belakang siswanya, baik itu pengalaman, gaya belajar, maupun keterampilan siswa. Mengingat bahwa media merupakan komponen penting dan tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya, (Sulistiani, 2016).

Berdasarkan hasil wawancara tanggal 15 Desember 2022 di Kelas 1 SDN Purwodadi III dengan Guru Kelas Ibu Dwi Anita Handayani, dalam proses pembelajaran, guru sudah menggunakan macam-macam media pembelajaran akan tetapi masih kurang lengkap untuk dipraktikan oleh siswa sehingga siswa mudah bingung dalam melakukan pembelajaran. Kurangnya keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung dan siswa kurang responsif baik dalam hal bertanya serta mengemukakan pendapatnya. Analisis kebutuhan yang ada disekolah dengan guru, bahwa di SDN Purwodadi III saat ini kegiatan pembelajaran pada siswa kelas 1 sekolah dasar perlu adanya media yang dapat membantu pembelajaran atau kebutuhan siswa.

Media yang dikembangkan dalam penelitian yaitu Media *smart wardrobe* berbasis teori bruner pada pelajaran calistung tematik kelas 1 sekolah dasar. Media ini berbentuk lemari yang terdiri dari beberapa rak yang masing-masing rak berbeda materi. Media ini dinamakan *Smart Wardrobe* bisa juga disebut lemari pintar karena selain anak dapat mengenal warna anak juga dapat mengenal gambar. Disamping itu cara bermain atau penggunaan nya pun sangat bervariasi yaitu dengan perintah guru maupun dengan kreatif anak sendiri (Rulyansah, 2017). Keunggulan media *Smart Wardrobe* yaitu sebuah media konkrit yang menyajikan banyak gambar-gambar yang sesuai dengan materi didalamnya. Kombinasi warna yang digunakan pada media *Smart Wardrobe* bervariasi, media tahan lama untuk digunakan. Media ini juga mempermudah peserta didik dalam pembelajaran khususnya peserta didik kelas 1 sekolah dasar. Dimana peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran dalam menjelaskan suatu materi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media *Smart Wardrobe* Berbasis Teori Bruner pada Pembelajaran Calistung Tematik kelas 1 sekolah dasar. Dengan adanya media ini diharapkan dalam pembelajaran dapat mengatasi permasalahan pendidik dalam menyampaikan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga peserta didik tidak merasa mudah bosan dalam mengikuti proses pembelajaran.

B. Metode

Penelitian menggunakan model pengembangan (*Research and Development*) yang disingkat menjadi R&D. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016). Menurut Borg dan

Gall, penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk mengembangkan dan menilai produk pendidikan. Penelitian pengembangan dilakukan berdasarkan model pengembangan berbasis industri, yang temuannya digunakan untuk merancang produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan dengan uji lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan untuk memenuhi kriteria efektivitas tertentu, kualitas, dan standar. (Punaji, 2016). Dari berbagai pendapat diatas metode pengembangan *Research and Develomphment* yaitu berbagai proses menghasilkan produk atau mengembangkan suatu produk, dan kemudian diteliti keefektifan dan kelayakan produk tersebut. Adapun model pengembangan yang digunakan yaitu model yang dikembangkan oleh Borg & Gall yang telah dimodifikasi oleh (Sugiyono, 2016). Menyatakan terdapat 10 tahap pelaksanaan. Namun karena keterbatasan waktu peneliti, maka penelitian ini hanya menggunakan 7 tahap sebagai berikut: Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, dan Revisi Produk. Penelitian dilakukan langsung di SDN Purwodadi III.

Peneliti meneliti pengembangan dan keefektifan media pembelajaran tangga pintar untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 SDN Purwodadi III. Tahap uji coba dilakukan untuk mengetahui kelayakan suatu media pembelajaran sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Desain uji coba media pembelajaran pada penelitian dan pengembangan ini dibagi menjadi dua tahap yaitu tahap validasi ahli media dan ahli materi, serta tahap uji coba lapangan. Subjek coba dalam penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas 1 SDN Purwodadi III. Pada tahap awal, subjek yang dilibatkan dalam penelitian ini adalah kelompok kecil yang terdiri dari 9 siswa dari 26 siswa. Pada tahap selanjutnya, subjek yang dilibatkan adalah semua siswa kelas 1 SDN Purwodadi III. Jenis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan media *smart wardrobe* ini menggunakan instrumen berupa wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini untuk menghitung angket yang telah terkumpul dari validator akan dihitung dengan skala Likert sebagai alat ukur.

C. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti menghasilkan sebuah produk berupa media *Smart Wardrobe*. Pengembangan media berupa *Smart Wardrobe* pada pembelajaran tematik tema 1 (diriku) subtema 2 (tubuhku) pembelajaran 1 dengan muatan Bahasa Indonesia. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall dan sudah divalidasi oleh ahli materi, ahli media, serta juga sudah dilakukan uji coba kepada siswa. Dalam model pengembangan Borg & Gall terdapat 10 tahapan yang harus dilaksanakan, namun karena keterbatasan waktu peneliti, maka penelitian ini hanya menggunakan 7 tahapan. Berikut 7 tahapan yang telah dilakukan oleh peneliti, yaitu:

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah yang ditemukan melalui kegiatan menganalisis keperluan di awal proses penelitian dengan kegiatan wawancara kepada guru kelas saat pembelajaran berlangsung. Potensi pengembangan produk ini dapat meminimalisir permasalahan di kelas siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi dalam kegiatan pelajaran. Akibatnya, anak butuh materi pembelajaran selama proses pembelajaran tema. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya aktivitas siswa saat belajar, dan siswa kurang tanggap dalam hal bertanya dan mengungkapkan pikirannya.

2. Pengumpulan Data

Pada tahap pengumpulan data berkaitan dengan pembuatan *media smart wardrobe*, peneliti mengumpulkan data berupa data awal hasil wawancara dengan guru kelas 1 SDN Purwodadi III. Berikut data hasil wawancara dengan guru kelas 1 SDN Purwodadi III yang dilakukan pada tanggal 15 Desember 2022. Dari hasil wawancara peneliti mendapatkan informasi bahwa dalam proses pembelajaran guru sudah menggunakan berbagai macam media pembelajaran akan tetapi kurang lengkap untuk dipraktikan dan menggunakan buku paket. Selama proses pembelajaran siswa kurang aktif dan kurang responsif baik dalam hal bertanya serta mengemukakan pendapatnya.

3. Desain Produk

Pada tahap ini peneliti mulai mendesain media pembelajaran yaitu media *smart wardrobe*. Media *smart wardrobe* didesain dengan bentuk lemari yang berukuran 35 cm x 45 cm yang dibuat dengan menggunakan bahan kardus, *wallpaper sticker*, *double tape*, lem kertas. Media *Smart wardrobe* didalamnya terdapat rak yang dilengkapi dengan nama gambar tubuh dan nama bagian-bagian tubuh. Media *smart wardrobe* memiliki warna yang bervariasi disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah.

a. Media Smart Wardrobe

Media *smart wardrobe* yang berbentuk lemari dalam ukuran 35 cm x 45 cm. Lemari yang didalamnya terdapat rak dan bagian dalam rak dilengkapi dengan gambar tubuh dan nama bagian-bagian tubuh.



Gambar 1. Media Smart Wardrobe

b. Gambar Tubuh

Gambar tubuh dibuat dengan *visual sticker* panjangnya disesuaikan dengan lemari pintar. Digunakan untuk melengkapi nama bagian-bagian tubuh.



Gambar 2. Gambar Tubuh

c. Nama Bagian-bagian Tubuh

Nama bagian-bagian tubuh dibuat dengan *visual sticker* dengan warna yang cerah agar terlihat dengan jelas.



Gambar 3. Nama Bagian-bagian Tubuh

Bentuk dan warna adalah komponen visual yang penting untuk dipertimbangkan saat membuat media *smart wardrobe*. Warna yang digunakan pada media pembelajaran adalah warna-warna yang cerah dan bervariasi.

4. Validasi Desain

Validasi desain pengembangan media *smart wardrobe* ini di uji oleh ahli media dan ahli materi. Pada tahap ini validator yang dipilih adalah 1 dosen dan 1 guru sekolah dasar. Digunakan akan menilai tingkat kevalidan *smart wardrobe* serta memberikan saran

atau kritik terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan. Berikut rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

p = Angka persentase

f = Skor yang diperoleh

n = Skor maksimal

Berikut hasil validasi media *smart wardrobe*:

Tabel 1. Menunjukkan Hasil Validasi Ahli

No	Validator	Nilai Validasi	Kategori
1	Ahli Media	93,3%	Sangat Valid
2	Ahli Materi	97,5%	Sangat Valid

5. Revisi Produk

Setelah proses validasi, dilakukan modifikasi produk berdasarkan rekomendasi validator. Modifikasi media *smart wardrobe* sebelum dan sesudah revisi tergambar pada gambar sebelum (atas) dan sesudah (bawah) revisi.

a. Bahan Sampul Media *Smart Wardrobe*



Gambar 4. Bahan Sampul sebelum revisi



Gambar 5. Bahan Sampul Sesudah Revisi

Pada gambar 5 Menunjukkan tampilan sampul lebih menarik dan sampul lebih awet dan tahan lama. Berdasarkan saran dari validator ahli media bahwa bahan produk yang digunakan dibuat tidak mudah rusak dan tahan lama.

b. Gambar Tubuh



Gambar 6. Gambar Tubuh Sebelum Revisi



Gambar 7. Gambar Tubuh Setelah Revisi

Pada gambar 7 Menunjukkan tampilan bentuk gambar lebih menarik dari sebelumnya. Berdasarkan saran validator ahli media bahwa bahan produk yang digunakan dibuat kokoh dan tidak mudah rusak.

Adapun saran yang diberikan oleh ahli media yaitu:

- 1) Saran dari ahli media, karena karakteristik siswa kelas rendah yang aktif dan masih suka bermain dikhawatirkan akan sobek. Maka dari itu, lebih baik bahan sampul diganti dengan *wallpaper sticker* agar penutup bahan lebih stabil dan tidak mudah sobek.
- 2) Saran dari ahli media, untuk diperbaiki agar kokoh saat digunakan.

6. Uji Coba Produk

Peneliti melakukan uji coba pada tahap uji coba produk skala terbatas di kelas 1 SDN Purwodadi III. Peneliti menguji cobakan media *Smart Wardrobe* yang sudah direvisi sebelumnya kepada 9 dari 26 siswa yang telah dipilih oleh guru kelas. Selain itu, peneliti memberikan angket respon siswa dan tes terhadap penggunaan media *Smart Wardrobe* untuk mengetahui keefektifan media yang dikembangkan. Berikut angket respon siswa yang diperoleh pada uji coba produk.

Hasil keefektifan media *smart wardrobe* yang diperoleh dari data angket respon siswa yaitu mendapatkan data presentase 90% dengan kategori sangat efektif. Sehingga media *smart wardrobe* dapat dikatakan efektif karena telah memenuhi kriteria keefektifan dengan presentase 90% kategori sangat efektif. Pendapat dan rekomendasi siswa antara lain:

- a. Saya tidak merasa cepat bosan belajar karena menggunakan media lemari pintar
- b. Media lemari pintar membuat saya memahami pembelajaran
- c. Saya suka belajar tematik dengan media lemari pintar
- d. Senang belajar dengan lemari pintar
- e. Dengan media lemari pintar saya tidak cepat bosan

- f. Saya sangat senang menggunakan media lemari pintar
- g. Media lemari pintar bagus digunakan
- h. Saya sangat suka belajar dengan media lemari pintar
- i. Saya tidak merasa cepat bosan belajar tematik jika belajar dengan media lemari pintar.

Hasil keefektifan media *smart wardrobe* yang diperoleh dari *pretest* dan *posttest* didapatkan hasil rata-rata dari 26 siswa memperoleh skor 78,84 untuk *pretest* dan skor 100 untuk *posttest*. Berdasarkan presentase peningkatan kemampuan dapat dilihat terjadi suatu peningkatan sebesar 30%.

7. Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba untuk mengetahui keefektifan media *smart wardrobe* dan kevalidan penggunaan media *smart wardrobe*. Kemudian peneliti melakukan revisi produk tahap kedua dilakukan apabila perlu adanya penyempurnaan dari produk yang telah dibuat. Berpedoman hasil dari uji coba lapangan utama yang telah dilakukan, media *smart wardrobe* telah memenuhi kriteria keefektifan dengan persentase 93,3% dengan kategori sangat efektif. Berdasar hasil tersebut, media *smart wardrobe* tidak memerlukan revisi dan tidak lagi mengalami perubahan baik dari aspek materi maupun aspek visual sehingga media yang dikembangkan adalah produk akhir dari proses pengembangan. Produk dikatakan menarik minat siswa dalam memahami materi pembelajaran sehingga tidak dilakukan uji coba ulang.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh teori Bruner. Menurut Bruner proses internalisasi akan dimulai secara sungguh-sungguh (biasanya proses pembelajaran terjadi secara optimal) jika pengetahuan yang dipelajari itu dipelajari dalam tiga tahap, yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap enaktif, yaitu suatu tahapan dimana anak secara langsung terlihat dalam memanipulasi (mengotak-atik) objek (Suherman, 2003). Pada level ini, anak harus berpartisipasi dalam pembelajarannya dengan menggunakan media pembelajaran yang konkrit.
- b. Tahap ikonik, ialah kegiatan yang dilakukan anak berhubungan dengan mental, yang merupakan gambaran dari objek-objek yang dimanipulasi (Erman Suherman, 2003). Tahap ikonik dapat diartikan sebagai tahap dimana anak menyadari bahwa pelajaran diwujudkan dalam bentuk gambaran visual dan gambar, dengan situasi konkret
- c. Tahap simbolik, yaitu suatu tahap pembelajaran didasarkan pada sistem berpikir abstrak, arbitrer, dan fleksibel. Penyajian simbolis menggunakan kata-kata atau bahasa (Dahar, 2011). Artinya pengetahuan itu dipresentasikan dalam bentuk gambar.

D. Simpulan

Berdasarkan analisis media *smart wardrobe* dapat disimpulkan bahwa media *smart wardrobe* dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di SDN Purwodadi III karena telah memenuhi kriteria kevalidan dan keefektifan media *smart wardrobe*. Analisis kevalidan media *smart wardrobe* diperoleh data dari validator ahli media dan ahli materi. Selain itu media pembelajaran ini menciptakan keaktifan siswa kelas 1 SDN Purwodadi III dalam hal bertanya pada pembelajaran tema 1 sub tema 2 pembelajaran 1 muatan Bahasa Indonesia. Pada kategori valid, validasi ahli media memperoleh skor 93,3%, sedangkan data validasi ahli materi memperoleh skor 97,5%. Analisis keefektifan media *smart wardrobe* berdasarkan respon siswa pada uji coba dengan uji skala terbatas memperoleh presentase 90% dalam kategori sangat efektif. Analisis keefektifan media *smart wardrobe* berdasarkan *pretest* dan *posttest* siswa dengan hasil rata-rata dari 26 siswa memperoleh skor 78,84 untuk *pretest* dan skor 100 untuk *posttest*. Berdasarkan presentase peningkatan kemampuan dapat dilihat terjadi suatu peningkatan sebesar 30%. Dengan demikian media *smart wardrobe* yang dikembangkan layak.

Disarankan kepada semua pihak yang ingin mengembangkan produk lebih jauh menghasilkan media yang lebih menarik dan juga dapat meningkatkan kualitas media agar siswa lebih tertarik untuk memanfaatkan media tersebut.

Daftar Rujukan

- Abd, K. &. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- AK, M. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Ananda, R. &. (2018). *Pembelajaran Terpadu Karakteristik*. *Journal of Visual Languages & Computing*, 11.
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori Belajar & Pembelajaran*. Jakarata: Erlangga.
- Depdiknas. (2006). *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal Sekolah dasar*. 3.
- Endang Waleuru, I. R. (2019). Peningkatan Motivasi Belajar Melalui Penggunaan Media Audio Visual Pada Mata Audio Visual Pada Mata Pelajaran Ski Siswa Kls VII MTs Al Maarif Singosari. *Jurnal Pendidikan Islam*.
- Erman Suherman, d. (2003). *Strategi Pembelajaran Matematika*. Bandung: Terbitan: Bandung UPI JICA.
- Majid, A. (2014). *Pembelajaran tematik terpadu* . Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maulana Arafat Lubis, N. A. (2020). *Pembelajaran SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Mukhlis, M. (2012). *Pembelajaran Tematik*. FENOMENA.

- Punaji, S. (2016). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Prenada Media, 194-195.
- Rudi Susilana, C. R. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Rulyansah, A. H. (2017). *Model Pembelajaran Brain based Learning Bermuatan Multiple Intelligences*. Banyuwangi: LPPM Institut Agama Islam Ibrahimy.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Prosiding, Seminar Nasional Pendidikan FKIP, 470-477.
- Setyosari, P. (2010). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana, 195.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistiani, I. R. (2016). Pembelajaran Matematika Materi Perkalian Dengan Benda Konkret (manik-manik dan sedotan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 SD Dinoyo 1 Malang. *Vicratina: Jurnal Kependidikan dan Keislaman*.