

Mengembangkan Model Pembelajaran Inovatif dan Interaktif di Sekolah Dasar

Maria Dona Febriana¹
SDN Kotalama 6 Malang¹
*E-mail: mariadona078@gmail.com

Abstract

Pada hakikatnya guru merupakan tenaga kependidikan yang memiliki tanggung jawab kemanusiaan, khususnya berkaitan dengan pembelajaran terhadap generasi penerus bangsa menuju gerbang pencerahan dalam melepaskan diri dari belenggu kebodohan. Tanggungjawab yang demikian besar diharapkan guru yang memiliki profesionalitas yang tinggi dalam dalaam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Melalui kompetensi yang profesional guru mampu mewujudkan strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar pembelajaran mudah disampaikan; pembelajaran dapat dipahami; dan lebih bermakna bagi siswa. Pada uraian berikut dipaparkan mengenai (1) konstruktivisme sebagai landasan pembelajaran inovatif dan interaktif; (2) tantangan dan harapan guru dalam menghadapi mengembangkan pembelajaran inovatif dan interaktif; (3) harapan guru dalam mengembaangkan pembelajaran inovatif dan interaktif; dan (4) prinsip mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Keywords: model pembelajaran, inovatif, kreatif



Licenseses may copy, distribute, display and perform the work and make derivative works and remixes based on it only if they give the author or licensor the credits (*attribution*) in the manner specified by these. Licenseses may copy, distribute, display, and perform the work and make derivative works and remixes based on it only for *non-commercial* purposes.

Pendahuluan

Pembelajaran Inovatif dan kreatif dapat diartikan sebagai pembelajarn yang dirancang oleh guru yang sifatnya baru, tidak seperti yang biasa dilakukan, dan bertujuan untuk memfasilitasi siswa dalam membangun pengetahuan sendiri dalam proses perubahan perilaku ke arah yang lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki siswa. Pembelajaran Inovatif dan kreatif merupakan suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru (konvensional). Perbedaan ini mengarah pada proses dan hasil yang lebih baik dari sebelumnya. Proses pembelajaran yang selama ini dilaksanakan cenderung mengarah pada penguasaan hafalan konsep dan teori yang bersifat abstrak.

Pembelajaran yang sering terjadi selama ini adalah bahwa pembelajaran diartikan sebagai pembelajaran konvensional yang hanya memfokuskan pada komunikasi verbalistik, sentralisasi guru, pembelajaran yang otoriter dalam arti, gurulah yang berhak menentukan yang akan dipelajari oleh siswa dan faham-faham yang tidak memberikan ruang kreatifitas baik bagi siswa maupun guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif

Pembelajaran yang semacam ini akan membuat anak kurang tertarik dan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang berakibat pada rendahnya hasil pembelajaran dan ketidakbermaknaan pengetahuan yang diperoleh oleh siswa. Disamping itu, pengetahuan yang dipelajari siswa seolah-olah terpisah dari permasalahan dalam kehidupan sehari-hari yang dihadapi oleh siswa. Pembelajarannya lebih mementingkan hasil belajar yang dilakukan dengan berbagai cara dibandingkan dengan proses belajar. Praktik di sekolah dijumpai pada pembelajaran dengan

menggunakan metode pembelajaran ceramah atau sering disebutkan dengan metode pembelajaran langsung dan drill. Pembelajaran dengan ceramah murni akan menjadikan guru sebagai satu-satunya sumber belajar sedangkan siswa hanya menerima materi yang diberikan oleh guru.

Metode

Pendekatan berdasar pada kajian tentang Model Pembelajaran Inovatif dan Interaktif. Pengembangan interpersonal dan kelompok digunakan sebagai alat analisis dalam tulisan ini. Tulisan ini merupakan tulisan gagasan berbasis pada tahapan studi kepustakaan. Studi kepustakaan yang dilakukan yaitu studi yang objek penelitiannya berupa karya-karya kepustakaan, baik berupa buku, artikel pada jurnal ilmiah dan jurnal populer dalam media massa. Studi kepustakaan merupakan kajian teoritis, referensi serta literatur ilmiah yang berkaitan dengan situasi yang diteliti. Sumber-sumber kepustakaan ini kemudian menjelaskan tentang Mengembangkan Model Pembelajaran Inovatif dan Interaktif di Sekolah Dasar.

Hasil dan Pembahasan

a. Konstruktivisme sebagai landasan dalam pembelajaran inovatif dan kreatif di sekolah dasar

Pembelajaran Inovatif dan interaktif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Proses pembelajaran dirancang, disusun, dan dikondisikan untuk siswa dalam belajar. Dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa, pemahaman konteks siswa menjadi bagian yang sangat penting karena dari sinilah seluruh perancangan proses pembelajaran dimulai. Hubungan antara guru dan siswa menjadi hubungan yang saling belajar dan saling membangun. Otonomi siswa dan subyek pendidikan menjadi titik acuan seluruh perencanaan dan proses pembelajaran, dengan mengacu pada pembelajaran aktif dan inovatif. Model pembelajaran Inovatif memiliki karakteristik yang khas, diantaranya guru memiliki keinginan untuk melakukan perubahan, pemahaman, dan keterampilan untuk mencapai tujuan, memahami benar apa faktor-faktor penunjang, menggunakan strategi atau metode melaksanakan perubahan, dan mengevaluasi ketercapaian tujuan yang ditetapkan dalam perencanaan.

Model pembelajaran seperti ini merujuk pada paradigma Konstruktivisme. Paradigma Konstruktivisme yang dianut oleh pendidik saat ini berupaya mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Dalam membelajarkan siswa, siswa harus berperilaku aktif untuk membangun konsep atau pemahamannya dari tahapan-tahapan belajar. Siswa akan mengamati fakta atau data dari kehidupan sehari-hari, kemudian menggabungkan (mengasosiasi) pengetahuan yang dimilikinya dengan fakta atau data yang sedang diamati. Dari proses tersebut akan terbangun suatu konsep yang baru yang lebih luas (skemata). Pembelajaran dengan paradigma Konstruktivisme mendorong siswa untuk belajar bukan menerima pengetahuan. Ciri-ciri pembelajaran yang berorientasi konstruktivisme merupakan kebalikan dari paradigma behaviorisme, yakni sebagai berikut: (1) mengaktifkan pengetahuan awal (2) belajar diarahkan pada pengkonstruksian/ pembangunan pengetahuan, (3) mengajar adalah membelajarkan orang yang belajar, (4) siswa diharapkan dapat memahami pengetahuan untuk materi yang dipelajari, (5) tujuan pembelajaran menekankan pada penggunaan pengetahuan, dan (6) pembelajaran ditekankan pada proses belajar. Pengetahuan awal adalah pengetahuan yang telah dimiliki siswa terhadap materi-materi yang dipelajari sebelum materi yang akan dibahas. Pada praktik pembelajaran yang berorientasi konstruktivisme proses pembelajaran sangat penting disamping hasil belajar. Proses menemukan konsep akan memberikan pengalaman yang mendalam terhadap siswa sehingga apa yang dipelajari akan dapat diingat dalam waktu yang lama.

b. Tantangan dan harapan guru dalam menghadapi pembelajaran inovatif dan interaktif pada abad ke-21

Pada abad ke 21 hampir semua bahan ajar sudah tersedia dalam bentuk digital. Kita sudah mengetahui istilah-istilah e-book, e-jurnal, media digital dan sebagainya. Hal itu menandakan bahwa sumber belajar yang digunakan di sekolah sudah dapat diakses atau didapatkan peserta didik melalui

internet. Komputer jinjing yang dimiliki peserta didik telah dapat diisi dengan sumber belajar sehingga mereka tidak perlu lagi membawa tas besar dengan banyak buku ke sekolah. Akses internet di sekolah atau tempat-tempat tertentu semakin mudah dan murah. Cara yang paling efektif melibatkan peserta didik adalah dengan mengembangkan pembelajaran aktif yaitu pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam aktivitas pembelajaran. Keterlibatan tersebut meliputi kegiatan yang terkait dengan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dalam kondisi lain, kita sebagai pengajar belum disiapkan dengan baik sebagai pengajar berbasis teknologi. Kegiatan pembelajaran yang kita alami masih lebih banyak menerima informasi dibandingkan dengan membangun konsep melalui kegiatan berpikir. Oleh karena itu kita sebagai pengajar di abad ke-21 ini menghadapi berbagai macam tantangan dalam mengajar dipaparkan sebagai berikut.

Pertama, mengajar sebagai belajar aktif. Pembelajaran aktif sering kali tidak dilakukan oleh para pengajar karena telah terbentuk opini pada para pengajar bahwa melaksanakan pembelajaran aktif memerlukan waktu lama. Dalam menerapkan pembelajaran aktif, strateginya adalah dengan melibatkan peserta didik dengan sejumlah aktivitas melakukan kegiatan belajar tertentu dan memikirkan apa yang dikerjakannya. Strategi ini dapat melibatkan peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tentang (1) berpikir kritis dan kreatif, (2) berdiskusi dalam anggota kelompok kecil atau antar teman, (3) menyampaikan ide-ide melalui tulisan (ilmiah), (4) mengembangkan sikap dan nilai-nilai yang dimiliki peserta didik, (5) menyampaikan dan menerima masukan dari teman-temannya, dan (6) melakukan refleksi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan atau juga tentang pemahaman materi yang dipelajari.

Kedua, mengajar pada subjek multikultur. Multikultur dalam kelas tidak dapat dihindari pada pembelajaran di sekolah saat ini. Seiring dengan melajunya globalisasi maka peserta didik dari suatu sekolah dapat berasal dari berbagai suku, agama, atau ras. Keadaan yang demikian harus dapat dijadikan kekuatan dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik dapat belajar satu dengan yang lain.

Ketiga, mengajar untuk mengkonstruksi atau bermakna. Membelajarkan peserta didik untuk membangun konsep memerlukan kegiatan yang aktif sehingga terjadi kegiatan berpikir. Peserta didik harus didorong memikirkan apa yang sedang dikerjakannya dan apa tujuan dari kegiatan tersebut. Strategi pembelajaran aktif, pembelajaran berpusat pada siswa atau pembelajaran berbasis konstruktivisme membelajarkan peserta didik membangun konsep.

Keempat, pembelajaran dan teknologi. Mengajar pada abad ke-21 harus dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Tidak semata-mata teknologi berbasis komputer, namun semua teknologi yang dapat memudahkan peserta didik dalam belajar. Peserta didik agar didorong untuk berinteraksi dengan teknologi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi harus dapat membantu peserta didik belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemudahan akses pemahaman.

Kelima, mengajar dan tanggung jawab. Perkembangan ilmu dan teknologi menyebabkan banyaknya produk-produk teknologi yang menarik dan bervariasi terutama untuk melaksanakan hobi dan kesenangan. Sebagai contoh sederhana adalah televisi dan handphone portable. Hampir semua peserta didik memiliki TV di rumahnya sehingga mereka dapat menonton atau bahkan bermain game sepulang sekolah. Banyak peserta didik menghabiskan waktunya menonton TV dan bermain game. Bila peserta didik tersebut tidak dibelajarkan bertanggung jawab maka mereka akan dapat melupakan pekerjaan rumah yang diberikan guru dari sekolah karena menonton TV lebih menarik. Oleh sebab itu, pengajar pada abad ke-21 harus dapat menyadarkan peserta didik terhadap tanggung jawabnya sebagai pelajar.

Keenam, mengajar pada kelas pilihan Pembelajaran pada abad ke-21 mengarah pada kekhususan (spesifikasi). Pengembangan pembelajaran yang inovatif dapat mengarahkan pembelajaran pada hal-hal yang khusus. Oleh sebab itu, pengajar harus dapat melaksanakan pembelajaran inovatif pada kelas-kelas pilihan. Pada tingkat satuan pendidikan tertentu saat ini

sudah ada spesifikasi atau pilihan. Misalnya pilihan bidang IPA, pilihan kelas komputer, bahasa dan sastra, dan pilihan kelas ilmu sosial. Adanya kelas-kelas pilihan tersebut menuntut para pengajar mengembangkan pembelajaran yang lebih komprehensif dan mendalam. Pada pembelajaran di sekolah dasar dan menengah ditetapkan sebagai pembelajaran terpadu. Model pembelajaran ini juga merupakan kelas pilihan karena pengajar harus dapat menyiapkan pembelajaran secara khusus dimana karakter mata pelajaran sudah tidak tampak tetapi menjadi satu kesatuan.

Ketujuh, mengajar dengan pandangan baru tentang kemampuan. Mengajar dengan pandangan bahwa kemampuan peserta didik tidak hanya kemampuan kognitif namun juga mencakup kemampuan-kemampuan atau kompetensi-kompetensi yang terkait dengan kecerdasan-kecerdasan lain seperti kecerdasan musikal, kecerdasan spasial, dan seterusnya termasuk kecerdasan emosional. Mengembangkan kecerdasan emosional dalam pembelajaran menjadi tantangan yang sangat penting dalam pembelajaran abad ke-21 ini.

c. Prosedur pengembangan pembelajaran inovatif dan interaktif

Prosedur pengembangan pembelajaran inovatif dapat mengikuti langkah-langkah berikut. **Pertama**, analisis kompetensi dasar dan kembangkan indikator pembelajaran. Identifikasi standar kompetensi dan kompetensi dasar dari materi yang akan dibelajarkan. Dari analisis kompetensi dasar kita akan dapat mengetahui materi apa yang harus dibelajarkan. Dari materi tersebut kembangkanlah peta konsep materinya selengkap mungkin. Urutan ke bawah dari peta konsep merupakan urutan penyajian materi. Sedangkan sebaran materi ke samping merupakan keluasan materi. Berdasarkan peta konsep tersebut, kembangkanlah indikator-indikator pembelajaran. Indikator mempunyai rumusan "kata kerja operasional" dilanjutkan dengan materi atau konsep yang ada pada peta konsep.

Kedua, analisis materi untuk mencapai kompetensi. Analisis ini dimaksudkan untuk mengetahui urutan, keluasan, dan kedalaman materi yang harus dibelajarkan kepada peserta didik dalam waktu tertentu. Dari peta konsep pada langkah sebelumnya kita telah mengetahui konsep-konsep yang akan dibelajarkan. konsep-konsep tersebut kemudian diidentifikasi jenis-jenisnya apakah konkret, abstrak, prosedural, atau metakognisi. Bila konsep konkret maka strategi yang relevan adalah pengamatan langsung atau kegiatan dengan objek nyata seperti percobaan. Kalau abstrak diperlukan strategi pembelajaran yang dapat menuntun konstruksi konsep seperti siklus belajar, inkuiri, atau pembelajaran berbasis masalah.

Ketiga, analisis karakteristik peserta didik (apa mampu kerja mandiri, grup, dan lain-lain). Karakteristik peserta didik sangat penting dipertimbangkan dalam menetapkan strategi pembelajaran untuk merancang pembelajaran inovatif. Di samping pertimbangan tingkat berpikirnya, tingkat kecepatan belajar peserta didik juga harus dipertimbangkan. Jika kecepatan belajar peserta didik rendah, maka pemberian contoh-contoh dan analogi perlu diberikan lebih banyak. Sebaliknya kalau kecepatan belajarnya tinggi maka contoh-contoh lebih sedikit tetapi latihan soal-soal pemecahan masalah lebih banyak. **Keempat**, penetapan strategi penyajian (metode pembelajaran). Strategi atau model pembelajaran yang dipilih harus sesuai atau cocok dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik. Pada pembelajaran inovatif, pendekatan pembelajaran konstruktivistik atau pembelajaran berpusat pada peserta didik menjadi pilihan pertama. Dengan demikian strategi yang dipilih adalah strategi atau model yang berorientasi konstruktivistik.

Kelima, analisis sumber belajar (integrasi sumber belajar selain text book) Kegiatan berikutnya adalah mengumpulkan sumber belajar yang relevan dengan materi yang akan dibelajarkan. Setelah mengetahui materi dan strategi yang kita gunakan, pilihlah sumber belajar yang relevan dengan mempertimbangkan: relevansinya dengan kurikulum, kontekstual, urutan materi, kedalaman dan keluasan yang sesuai, tidak mengandung miskonsepsi, dan menarik bagi peserta didik. Pada pembelajaran inovatif, sumber belajar teks pada umumnya akan didampingi dengan media pembelajaran untuk menyajikan multipresentasi dan juga sumber-sumber belajar multimedia yang diperoleh dari internet seperti video, audio, gambar-gambar dan sebagainya.

Keenam, mengembangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Setelah kelima tahap sebelumnya kita kerjakan, berikutnya kita akan mengembangkan perencanaan pelaksanaan

pembelajaran. Bagian RPP yang paling penting adalah "langkah-langkah pembelajaran" yang terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup. Pada awal kegiatan kita harus dapat menghubungkan pengetahuan awal peserta didik tentang apa yang telah dipelajari dan apa yang akan dipelajari pada pertemuan yang direncanakan. Pada kegiatan inti, pembelajaran yang direncanakan harus mengikuti langkah-langkah pendekatan, model atau metode yang kita pilih. Sedangkan pada kegiatan penutup, kita harus mengajar peserta didik melakukan refleksi tentang apa yang dipelajari dan mengaitkan atau merenungkan materi yang telah dipelajari tersebut dengan Kebesaran Tuhan, nilai-nilai, serta norma-norma yang baik untuk kehidupan.

Ketujuh, melaksanakan pembelajaran inovatif dan interaktif. Melaksanakan pembelajaran inovatif di kelas akan lebih mudah dibandingkan dengan pembelajaran langsung. Pembelajaran akan dapat dilaksanakan dengan baik karena telah dibuat perencanaan yang rinci. Pada tahap pelaksanaan, sangat penting diperhatikan pengelolaan waktu dan pengelolaan kelas. **Kedelapan**, Penilaian yang dilakukan pengajar mencakup penilaian proses dan penilaian setelah pembelajaran. Penilaian setelah pembelajaran pada umumnya telah berjalan dengan baik karena menggunakan tes yang telah disiapkan. Sedangkan selama proses, pengajar harus dapat melakukan penilaian terhadap aktivitas peserta didik seperti keaktifan, kualitas hasil diskusi, sikap, keterampilan yang telah direncanakan pada RPP.

Kesembilan, Penilaian yang dilakukan pengajar mencakup penilaian proses dan penilaian setelah pembelajaran. Penilaian setelah pembelajaran pada umumnya telah berjalan dengan baik karena menggunakan tes yang telah disiapkan. Sedangkan selama proses, pengajar harus dapat melakukan penilaian terhadap aktivitas peserta didik seperti keaktifan, kualitas hasil diskusi, sikap, keterampilan yang telah direncanakan pada RPP. **Kesepuluh**, Sebagaimana prinsip-prinsip pengembangan pembelajaran inovatif bahwa apa yang dipelajari peserta didik harus dapat meningkatkan keyakinannya kepada Tuhan, maka pada akhir pembelajaran harus dilakukan refleksi tentang apa yang dipelajari peserta didik. Refleksi tersebut harus dapat memberikan renungan kepada peserta didik dan selalu bersyukur atas anugerah dari Tuhan. Selain itu, pengajar juga harus dapat melakukan refleksi terhadap RPP dan pelaksanaan pembelajaran yang telah dilakukan.

d. Harapan guru dalam mengembangkan pembelajaran inovatif dan interaktif pada abad ke-21

Guru di harapkan memperhatikan atau mengarahkan pengembangan pembelajaran paling sedikit pada tujuh hal yang menjadi tantangan dalam mengajar di abad ke-21. Tantangan-tantangan tersebut dapat mengarahkan pengajar mengembangkan pembelajaran inovatif dan interaktif berlandaskan konstruktivisme atau pembelajaran berpusat pada peserta didik. Untuk mengembangkan pembelajaran inovatif dan interaktif, seorang guru perlu memahami prinsip-prinsip mengembangkan pembelajaran inovatif dan interaktif. Pembelajaran inovatif tidak selalu berarti penerapan metode pembelajaran yang benar-benar baru, namun lebih dari perubahan yang terjadi pada pembelajaran konvensional ke pembelajaran aktif dan interaktif. Pembelajaran aktif yang dimaksud adalah pembelajaran yang dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga terjadi interaksi yang interaktif antar peserta didik dan antara peserta didik dengan pengajar. Perubahan pembelajaran langsung atau pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru kepada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik merupakan indikator utama terjadinya inovasi pembelajaran.

Kesimpulan

Desain pembelajaran yang baik harus memiliki perencanaan pembelajaran yang dirancang dalam bentuk silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengacu pada standar isi. Silabus yang baik tentunya memiliki komponen-komponen: identitas sekolah, kompetensi inti (KI), kompetensi dasar (KD), tema, materi, kegiatan pembelajaran, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar.

RPP yang baik tentunya memiliki komponen-komponen: identitas sekolah, identitas mata pelajaran atau tema/subtema, kelas/semester, materi pokok, alokasi waktu, KI, KD, indikator

pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode, media pembelajaran, sumber belajar, langkah-langkah pembelajaran, dan penilaian pembelajaran. Pembelajaran yang inovatif dan bermakna tentunya membutuhkan perencanaan pembelajaran yang mumpuni. Dengan demikian guru atau tenaga kependidikan diharapkan sebelum melakukan kegiatan pembelajaran dapat mengembangkan rancangan pelaksanaan pembelajaran yang baik dan inovatif agar pembelajaran yang diterima siswa dapat bermakna.

Daftar Rujukan

- Amin, A.K., & Mayasari, N. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Aplikasi Android Berbasis Weblog Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Magistra*, 94(27), 12–23.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asmawi, Syafei, & Yamin, M. (2019). Pendidikan Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Febriani, D., & Rahmatina, R. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 2354–2359.
- Ilahi, L. R., & Desyandri, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Powtoon di kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 1058–1077.
- Maulita, S. A., & Erita, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Online Menggunakan Aplikasi Schoology pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3650–3665.
- Minalti, M. P., & Erita, Y. (2021). Penggunaan Aplikasi Nearpod Untuk Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Terpadu Tema 8 Subtema 1 Pembelajaran 3 Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 2231–2246.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2), 1–10.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Nizwandi & Ambiyar. (2016). *Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Pujiriyanto. (2012). *eknologi Pegembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Putra, N. (2015). *Research & Development*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadiman, Arief, S. (2003). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sani, B. & Kurniasih, I. (2017). *Konsep dan Proses Pembelajaran, Implementasi dan Praktek dalam Kelas*. Jakarta: CV. Solusi Distribusi.
- Sari, R. P., & Arwin, A. (2020). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Dengan Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas V. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 212–224.
- Sofa, N. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Video Animasi Berbantu Adobe premiere pro*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Sumantri, M. S. (2016). *Model Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar*. Depok: Raja Grafindo.