



Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Tematik Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas 1 Studi Kasus di SDN Leyangan

Daniel Rudjiono¹, Ester Dian Santoso²

¹Universitas STEKOM

Jl.Majapahit 605, e-mail:rudjiono@stekom.ac.id

² Universitas STEKOM

Jl.Majapahit 605, e-mail:esterdian1196@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received 10 Maret 2023

Received in revised form 21 April 2023

Accepted 7 Juni 2023

Available online Juli 2023

ABSTRACT

This Study aims to design interactive learning media in Indonesian subjects, especially theme 2 sub-theme 4 lesson 5. Based on the identified students, that there are still students who are still not able to read and write fluently. This is due to factors from within the students themselves such as the willingness and ability of the child. This type of research is a research and development *research and development* (R&D) method. This study uses six stages: (1) Potential and problems, (2) gathering information, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision, (6) product trial, (7) product revision. Validation was carried out by media experts (lecturers) and material experts (teachers). The subjects of the research trial consisted of grade 1 students at SDN Leyangan. The trial was conducted by 5 students. Data collected by interviews, documentation, and questionnaires (questionnaires). The data are the results of an assessment of product quality and suggestions for revising the product, which are then analyzed descriptively.

The results showed that interactive learning media for Indonesian thematic subjects as a media tool designed to be suitable for use in learning theme 2 sub-theme 4 lesson 5 class 1 SDN Leyangan. This is shown by (1) the assessment of the media expert (lecturer) included in the very good criteria with a score of 37, (2) the assessment of the material expert (teacher) included in the very good criteria with a score of 36, and (3) in the trial use included in the very good criteria with a score of 36.

Keywords: *Design, Learning Media, Indonesian.*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar mencakup upaya meningkatkan kemampuan akademik membaca dan menulis. Hal itu menjadikan salah satu tugas guru kelas 1 untuk dapat mengajarkan hal tersebut kepada siswa, sebagai tahap permulaan sekaligus tahap pematangan siswa untuk ke kelas-kelas berikutnya. Tahap permulaan dan pematangan tersebut dianggap penting karena untuk memudahkan memahami materi pelajaran yang diikuti oleh siswa di kelas. Di tingkat sekolah dasar khususnya di kelas 1, siswa dituntut memiliki kemampuan akademik dalam membaca dan menulis dengan lancar yang dapat dipergunakan sebagai acuan dalam belajar. Hal ini dirangkum dalam mata pelajaran tematik bahasa Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran yang diterapkan di kelas 1.

Prinsipnya kegiatan pembelajaran di kelas akan berjalan baik, apabila adanya kerjasama yang baik antara guru dengan siswa, siswa dengan teman, dan siswa dengan orang tua. Kerjasama ini merupakan faktor luar yang perlu di bangun antara guru, siswa, dan orang tua, sedangkan faktor dari dalam diri siswa seperti kesehatan, kemauan, dan kemampuan anak juga mempengaruhi jalannya kegiatan pembelajaran di kelas. Hal-hal tersebut merupakan faktor penting agar kegiatan pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan baik. Berdasarkan pengamatan penulis yang terjadi di lapangan, guru terkadang menghadapi kendala ketika memberikan materi karena faktor-faktor tersebut, sehingga dapat membuat proses pembelajaran kurang berjalan maksimal.

Siswa apabila pada usia sekolah permulaan tidak memiliki kemampuan akademik membaca dan menulis dengan lancar, maka siswa lebih banyak mengalami kendala dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas selanjutnya. Hal-hal tersebut dikarenakan dianggap sangat penting. Mengingat dari tujuan membaca untuk memperluas pengetahuan, memperkaya pengalaman dan memperkaya perbendaharaan kata, sedangkan tujuan dari menulis sebagai alat komunikasi dalam bentuk tulisan.

Membaca adalah kegiatan untuk mengolah simbol-simbol tertulis sehingga membentuk makna dan informasi yang dapat dipahami oleh pembaca. Dalam proses membaca, pembaca menguraikan huruf, kata, dan kalimat sehingga dapat memahami makna yang terkandung dalam bahan bacaan.

Membaca sangat penting dalam kehidupan sehari-hari karena membantu orang untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Melalui membaca, seseorang dapat belajar hal-hal baru, memperdalam pemahaman tentang topik tertentu, meningkatkan keterampilan dan kemampuan, serta membuka wawasan dan pandangan tentang dunia.

Selain itu, membaca juga dapat memberikan manfaat psikologis, seperti meningkatkan kemampuan berpikir, mengurangi stres, dan meningkatkan daya ingat. Membaca juga dapat membantu seseorang untuk memperluas kosa kata dan meningkatkan kemampuan bahasa.

Membaca dapat dilakukan pada berbagai jenis bahan bacaan, seperti buku, majalah, koran, artikel online, dan banyak lagi. Membaca juga dapat dilakukan untuk berbagai tujuan, seperti untuk hiburan, belajar, atau mencari informasi.

Dalam diskusi awal dengan beberapa guru diperoleh informasi bahwa siswa benar-benar dituntut untuk memenuhi target kurikulum, sedangkan kemampuan akademik siswa dalam membaca dan menulis masih ada yang belum lancar, sehingga untuk menguasai materi yang disampaikan oleh guru akan sulit. Berdasarkan pada pihak siswa yang teridentifikasi, bahwa masih adanya siswa yang masih belum mampu membaca dan menulis dengan lancar. Hal ini dikarenakan faktor dari dalam diri siswa itu sendiri seperti kemauan dan kemampuan anak. Segi kemauan hubungannya dengan motivasi dan tujuan siswa dalam belajar, sedangkan dari segi kemampuan anak hubungannya dengan kemampuan akademik siswa. Kemauan dan kemampuan akademik tersebut dapat ditingkatkan dalam diri anak itu sendiri.

Berdasarkan uraian pengalaman guru kelas 1 SDN Leyangan di atas, menunjukkan bahwa dalam menyajikan bahan ajar kepada para siswa, dapat dilihat dari kemampuan anak yang berhubungan dengan kemampuan akademik anak membaca dan menulis. Hal ini dikarenakan dapat berpengaruh pada masih adanya nilai harian siswa yang masih kurang. Adapun daftar nilai rata-rata tugas dan ulangan harian pengetahuan kurikulum 13 kelas 1 di SDN Leyangan sebagai berikut:

Tabel 0.1 Daftar Nilai Rata-Rata Tugas dan Ulangan Harian Kurikulum 13 Kelas 1 di SDN Leyangan
(Sumber: SDN Leyangan)

Mata Pelajaran	Nilai Tugas dan Ulangan Harian													Rata-rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
PPKn	72	77	67	67	75	66	77	72	66	74	70	-	-	71
Bahasa Indonesia	76	71	69	77	76	65	77	66	76	66	78	70	75	72
Matematka	75	67	73	69	79	71	79	71	74	-	-	-	-	73
SBdP	79	62	69	71	73	64	77	76	75	67	74	77	-	72
PJOK	76	68	74	75	77	71	75	79	74	75	74	-	-	74

Berdasarkan Tabel 0.1 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata tugas dan ulangan harian siswa kelas 1 semester 1 untuk mata pelajaran tematik bahasa Indonesia adalah 72. Berikut ini adalah tabel persentase kelulusan dengan nilai baik kelas 1 Semester 1 di SDN Leyangan:

Tabel 0.2 Persentase Kelulusan dengan Nilai Baik Kelas 1 Semester 1 di SDN Leyangan
(Sumber: SDN Leyangan)

Mata Pelajaran	Skor	Predikat	Persentase Kelulusan dengan Nilai Baik
PPKn	91 - 100	Sangat Baik	65, 62 %
	80 - 90	Baik	
	68 - 70	Cukup	
	67 - 0	Kurang	
Bahasa Indonesia	91 - 100	Sangat Baik	59, 38 %
	80 - 90	Baik	
	68 - 70	Cukup	
	67 - 0	Kurang	
Matematika	91 - 100	Sangat Baik	71, 87 %
	80 - 90	Baik	
	68 - 70	Cukup	
	67 - 0	Kurang	
SBdP	91 - 100	Sangat Baik	62, 50 %
	80 - 90	Baik	
	68 - 70	Cukup	
	67 - 0	Kurang	
PJOK	91 - 100	Sangat Baik	65, 62 %
	80 - 90	Baik	
	68 - 70	Cukup	
	67 - 0	Kurang	
Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM): 70			

Berdasarkan Tabel 0.2 di atas menunjukkan bahwa persentase kelulusan dengan nilai baik Kelas 1 Semester 1 di SDN Leyangan mata pelajaran bahasa Indonesia adalah 59,38 % dan sisanya sebanyak 40,62 % merupakan kelulusan dengan nilai kurang. Persentase dengan nilai baik diperoleh siswa dengan skor antara 80-100, sedangkan persentase kelulusan dengan nilai kurang diperoleh siswa dengan skor antara 67-70. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih banyaknya persentase kelulusan dengan nilai kurang pada

mata pelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat dilihat dan dibandingkan dengan keempat mata pelajaran yang lainnya.

Dalam hal ini guru kelas 1 SDN Leyangan telah berupaya untuk mengatasi kesulitan itu, namun belum memperoleh hasil yang memuaskan. Mereka masih belum menemukan model pembelajaran membaca dan menulis yang tepat untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut. Proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah, mengerjakan soal, diberikannya tugas rumah, dan masih minimnya penggunaan komputer sebagai sarana untuk menyampaikan materi menggunakan media pembelajaran *software* Adobe Flash CS6.

Media pembelajaran tidak hanya berbentuk cetak, namun juga bisa dikemas dalam bentuk *file*. Pada saat ini teknologi memberikan pengaruh sangat kuat dalam proses pembelajaran, teknologi dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengerjakan latihan, melakukan simulasi karena adanya gambar, animasi, warna, dan musik. Peneliti tertarik untuk merancang media dengan bantuan *software* sebagai salah satu media alat bantu bahan ajar bagi para guru untuk membantu mengatasi permasalahan pada siswa dalam hal membaca dan menulis. Peneliti di sini merancang *software* Adobe Flash CS6 karena kemampuannya dalam memberikan gambaran konsep serta memberikan penyajian materi dengan jelas dan interaktif seperti gambar, animasi, teks dan suara yang sangat cocok untuk materi membaca dan menulis. Pemilihan media didasari pada minimnya penggunaan media yang berbasis Adobe Flash selama kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis di SDN Leyangan, tentang kemampuan akademik membaca dan menulis siswa kelas 1, masih adanya siswa yang belum lancar dalam kemampuan akademik tersebut. Oleh karena itu sangatlah perlu solusi penemuan metode yang tepat untuk mengajarkan kemampuan akademik membaca dan menulis pada siswa kelas 1 SDN Leyangan. Dengan adanya penggunaan media pembelajaran interaktif mata pelajaran tematik Bahasa Indonesia, penulis berharap dapat membantu dalam meningkatkan kemampuan akademik baik dalam membaca dan menulis pada siswa kelas 1 SDN Leyangan dan untuk meningkatkan nilai harian siswa yang masih kurang dan nilai yang masih cukup tersebut.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Interaktif

Menurut Azhar Arsyad (2014:36) Media interaktif adalah media atau alat yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten secara aktif, daripada hanya mengonsumsi konten secara pasif. Media interaktif dapat berupa aplikasi, game, presentasi, video, dan banyak lagi. Pengguna dapat mengontrol aliran informasi, memilih rute yang ingin diambil, atau berpartisipasi dalam simulasi untuk mempelajari suatu konsep atau topik

Media interaktif adalah metode komunikasi di mana *output* dari media berasal dari masukan pengguna. Media masih memiliki tujuan yang sama tapi masukan pengguna menambahkan interaksi dan membawa fitur-fitur menarik untuk sistem kemudahan dalam menggunakan media tersebut.

2.2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran Interaktif merupakan media yang dirancang untuk membantu proses pembelajaran dan memberikan pengalaman yang lebih terlibat dan interaktif bagi siswa. Media pembelajaran interaktif ini bisa berupa aplikasi, game, simulasi, video, dan banyak lagi. Menurut Azhar Arsyad (2011:175-176), kriteria kualitas media pembelajaran interaktif dapat dinilai berdasarkan kualitas materi dan tujuan, kualitas pembelajaran, dan kualitas teknik.

Menurut Sudjana dan Rivai dalam Arsyad (2011:24-25), beberapa manfaat media pembelajaran antara lain: Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, Bahan pembelajaran akan lebih jelas sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa, Metode mengajar akan lebih bervariasi dan tidak membosankan, Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar.

Salah satu keuntungan dari media pembelajaran interaktif adalah bahwa siswa dapat terlibat secara aktif dalam proses belajar, dibandingkan dengan hanya membaca buku atau mendengarkan kuliah. Media pembelajaran interaktif juga memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik, yang dapat memotivasi mereka untuk terus belajar.

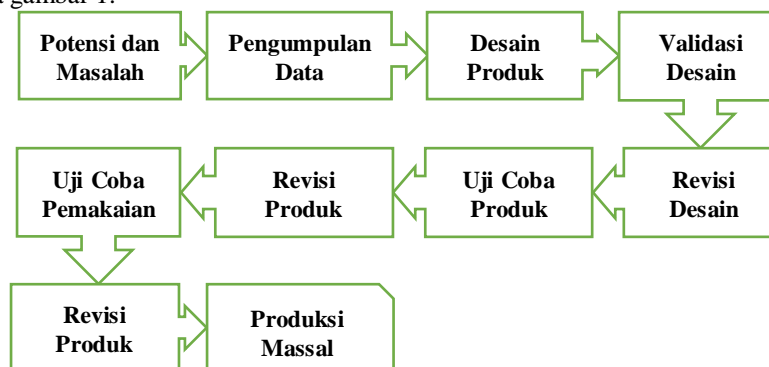
Beberapa contoh media pembelajaran interaktif yang sering digunakan adalah simulasi fisika untuk memahami prinsip-prinsip dasar fisika, game matematika untuk meningkatkan kemampuan matematika, dan video animasi untuk mengajarkan konsep-konsep yang abstrak. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat digunakan untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda, seperti visual, auditif, atau kinestetik.

Dalam pembelajaran jarak jauh atau e-learning, media pembelajaran interaktif menjadi semakin penting, karena dapat membantu siswa untuk tetap terlibat dan fokus pada pembelajaran, meskipun tidak ada interaksi langsung dengan guru atau teman sekelas.

3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Model Pengembangan

Dalam tahap ini penulis menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dalam langkah penelitian produk media pembelajaran. Skema *Research and Development* (R&D) dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Langkah-langkah Metode *Research and Development* (R&D) Menurut Sugiyono: 2013

3.2 Prosedur Pengembangan *Research and Development* (R&D)

Adapun prosedur pengembangan produk yang dilakukan dalam penelitian tetap dengan pola dasarnya namun akan dimodifikasi yaitu sampai pada Revisi produk dan kemudian menghasilkan produk akhir, tidak sampai pada produksi massal. Untuk lebih jelasnya berikut adalah prosedur dalam bentuk bagan. Tahapan – tahapan yang perlu dilakukan seperti gambar 2.



Gambar 2. Tahap Langkah-langkah Metode *Research and Development* (R&D)
(Sugiyono: 2013)

Selanjutnya agar lebih memahami tiap langkah tersebut, akan dijelaskan sebagai berikut :

1. Potensi dan Masalah
Mencari informasi dan mengidentifikasi terkait masalah yang dihadapi oleh objek penelitian. Selain itu, mencari informasi atau data terkait hal apa yang dibutuhkan guna menyelesaikan masalah di tempat penelitian.
2. Pengumpulan data
Dalam langkah ini dikumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Metode yang akan digunakan. Adapun tahap yang dilakukan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:
 1. Wawancara
Melakukan tanya jawab dengan narasumber secara tatap muka untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan.
 2. Dokumen Data Tertulis
Dokumentasi data tertulis dilakukan dengan mencermati catatan dan dokumen yang menjadi pedoman dalam melakukan penelitian. Berikut kelengkapannya:
 1. Mengumpulkan dokumen dan informasi tentang SDN Leyangan seperti video, foto, data nilai siswa, silabus pembelajaran, dan dokumen lain yang berhubungan dengan informasi SDN Leyangan
 2. Memvalidasi dokumen/file yang dibutuhkan kemudian dianalisis dan digunakan sebagai isi media pembelajaran.
 3. Penelitian Kepustakaan
Penelitian kepustakaan ini dimaksudkan untuk mendapatkan data sekunder. Data sekunder ini diperoleh dari buku-buku pedoman, internet, dan jurnal penelitian lain yang berhubungan dengan penulisan penelitian ini.
3. Desain Produk
Pada tahap ini diartinya merancang konsep desain, menentukan *layout*, dan fungsi-fungsi yang akan dimuat, serta mengumpulkan bahan-bahan sebagai isi dalam produk, kemudian membuat gambaran program untuk nantinya diujikan dalam validasi desain,
4. Validasi Desain
Tahap ini diantaranya adalah proses kegiatan untuk menilai secara rasional apakah produk dalam hal ini apakah lebih membantu, menyenangkan, dan menarik dari yang lama atau tidak. Validasi produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang tersebut. Setiap pakar diminta untuk menilai desain tersebut, sehingga selanjutnya dapat diketahui kelemahan dan kelebihan. Validasi desain dapat dilakukan dalam forum diskusi. Sebelum diskusi peneliti mempresentasikan proses penelitian sampai ditemukan desain tersebut,
5. Revisi Desain
Pada tahap ini, setelah desain produk divalidasi melalui diskusi dengan para pakar dan ahli lainnya, selanjutnya dapat diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Yang bertugas memperbaiki desain adalah peneliti yang hendak menghasilkan produk tersebut.
6. Uji Coba Produk
Pada tahap Uji coba produk dapat dilakukan melalui uji coba lapangan dalam skala terbatas dengan melibatkan siswa kelas 1 SDN Leyangan untuk mengetahui efektifitas produk yang dibuat.
7. Revisi Produk
Pada tahap ini setelah melakukan uji coba terbatas dan diketahui efektifitasnya, bilamana terdapat kekurangan didalam produk, akan dilakukan perbaikan penyempurnaan produk.
8. Produk Akhir

Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif



4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Desain

1) Implementasi Tampilan Menu Intro



Gambar 3. Implementasi Tampilan Menu Intro

2) Implementasi Tampilan Menu Beranda



Gambar 4. Implementasi Tampilan Menu Beranda

3) Implementasi Tampilan Menu Profil

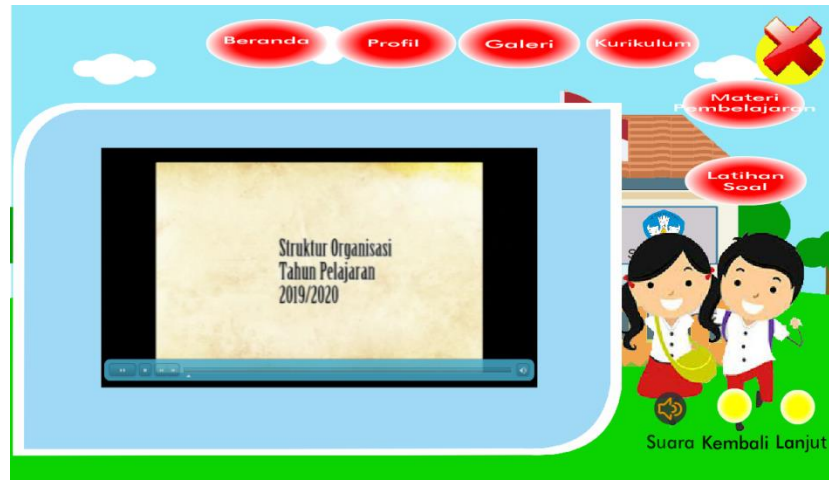


Gambar 5. Implementasi Tampilan Menu Profil 1

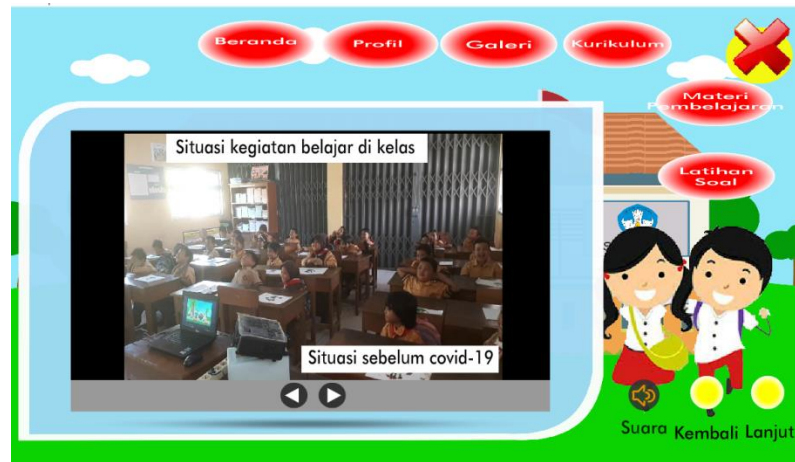
Gambar 6. Implementasi Tampilan Menu Profil 2



Gambar 7. Implementasi Tampilan Menu Profil 3



4) Implementasi Tampilan Menu Galeri



Gambar 8. Implementasi Tampilan Menu Galeri 1



Gambar 9. Implementasi Tampilan Menu Galeri 2

5) Implementasi Tampilan Menu Kurikulum



Gambar 10. Implementasi Tampilan Menu Kurikulum 1

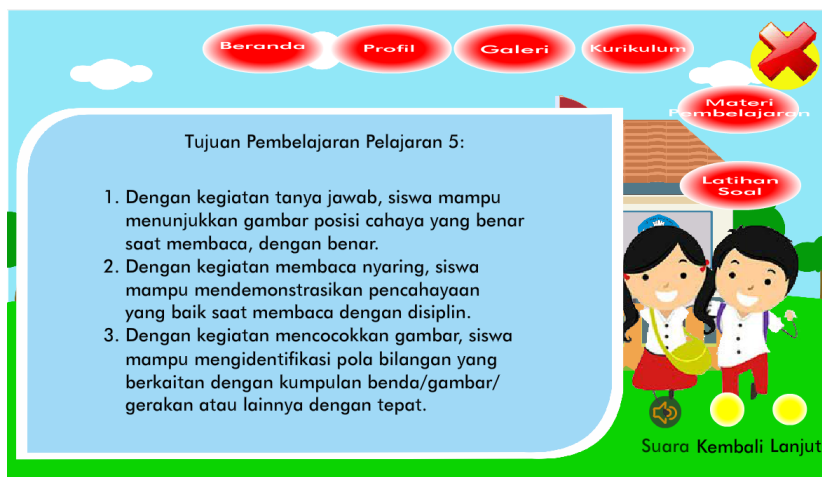


Gambar 11. Implementasi Tampilan Menu Kurikulum 2

6) Implementasi Tampilan Menu Materi Pembelajaran

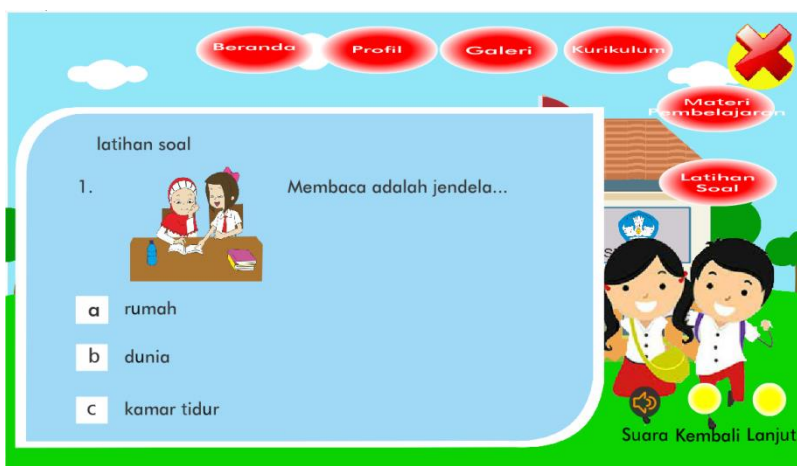


Gambar 12. Implementasi Tampilan Menu Materi 1



Gambar 13. Implementasi Tampilan Menu Materi 2

7) Implementasi Tampilan Menu Latihan Soal



Gambar 14. Implementasi Tampilan Latihan Soal

5. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan dan pengujian terhadap media pembelajaran interaktif yang dilakukan di SDN Leyangan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan dapat dijadikan sebagai media alat bantu yang menarik, karena terdapat gambar, suara, dan animasi yang dikemas menjadi satu dengan pemberian tombol-tombol navigasi, sehingga menghasilkan media pembelajaran interaktif.
2. Melalui adanya media pembelajaran interaktif mata pelajaran tematik Bahasa Indonesia ini dapat menarik minat dan motivasi siswa, karena media pembelajaran ini merupakan produk baru, sehingga sumber belajar tidak hanya berupa buku cetak.
3. Menurut hasil skor validasi ahli media 37, ahli materi 36, dan pengguna 36, maka produk media pembelajaran ini tergolong kategori sangat valid untuk digunakan.

5.2 Keterbatasan

Adapun produk media pembelajaran ini masih memiliki beberapa keterbatasan, di antaranya:

1. Media pembelajaran interaktif bahasa Indonesia yang dibuat terbatas pada satu tema dan satu sub tema, serta satu pelajaran saja yaitu tema 2 kegemaranku, sub tema 4 gemar membaca, dan menggunakan pelajaran 5. Hal tersebut dirangkum dalam materi membaca dan menulis tentang mengenal kegiatan persiapan membaca dan menulis, mengurutkan gambar berseri, mengidentifikasi pola bilangan dengan kumpulan gambar/ benda/ gerakan, melengkapi barisan bilangan berdasarkan pola tertentu dengan kumpulan gambar/ benda/ gerakan.
2. Media pembelajaran yang dibuat hanya dapat digunakan dengan komputer atau laptop.
3. Media pembelajaran interaktif ini bersifat statis, sehingga apabila ingin melakukan perubahan atau penambahan data harus dilakukan pada *file* utama yang berekstensi *.fla*.

5.3 Saran

Kritik dan saran penulis lampirkan sebagai pengembangan lanjutan untuk penelitian yang akan datang, agar produk yang dihasilkan lebih baik lagi, beberapa di antaranya:

1. Materi dan gambar pada media pembelajaran interaktif diharapkan dapat diubah dengan mudah oleh pengguna tanpa harus menggunakan *file* utama yang berekstensi *.fla*
2. Pengembangan selanjutnya diharapkan mampu menghadirkan media pembelajaran interaktif yang dapat diakses melalui *smartphone*, sehingga produk lebih praktis dan fleksibel untuk digunakan

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustina, Chaer dan Leoni, 2014; “*Sosiolinguistik Perkenalan Awal*”, Jakarta: Rineka Cipta.
- [2] Anjar, 2016; “*Pengertian, Landasan, Karakteristik, Langkah-Langkah, Prinsip dan Tahapan Pelaksanaan Serta Keuntungan Pembelajaran Tematik*”.
- [3] Arsyad, Azhar, 2011; “*Media Pembelajaran Interaktif*”, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [4] Arsyad, Azhar, 2014; “*Media Interaktif*”, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [5] Arsyad, Azhar, 2016; “*Media Pembelajaran*”, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- [6] Depdiknas, 2003; Undang-undang RI No. 20 tahun 2003. “*Tentang sistem Pendidikan Nasional*”.
- [7] Hasnida, 2015; “*Analisa Kebutuhan Anak Usia Dini*”, Jakarta: PT. Luxima
- [8] Jubilee, Enterprise, 2009; “*Photoshop for The Best Advertising Design*”, Jakarta: PT. Elex Media Computindo.
- [9] Komara, Endang, 2014; “*Belajar dan Pembelajaran Interaktif*”, Bandung: PT. Refika Aditama.
- [10] MADCOMS, 2011; “*Panduan Belajar CorelDraw X5*”. Andi, Yogyakarta.
- [11] Majid, A, 2014; “*Pembelajaran tematik terpadu*”, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- [12] Munadi, 2013; “*Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*”, Jakarta: Gaung Persada Press.
- [13] Rayandra, Asyhar, 2012; “*Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*”, Jakarta: Referensi Jakarta.
- [14] Razaq, Abdul, Ispantoro, 2011; “*The Magic of Movie Editing*”, MediaKita
- [15] Rivai, Ahmad dan Sujana, Nana, 2011; “*Media Pembelajaran*”, Bandung: Sinar Baru
- [16] Rizky, Soetam, 2011; *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*, Jakarta: Prestasi Pustaka
- [17] Rusman, 2015; “*Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*”, Jakarta: Rajawali Pers.
- [18] Sadiman, dkk, 2006; “*Media Pendidikan*”, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- [19] Sanaky, Hujair AH, 2013; “*Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*”, Bantul: Kaukaba Dipantara
- [20] Sugiyono, 2013; “*Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*”, Bandung: ALFABETA.
- [21] Sunyoto, Andi, 2010; “*Adobe Flash + XML= Rich Multimedia Application*”, Andi Offset, Yogyakarta.
- [22] Trianto, 2009; “*Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*”, Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- [23] Trianto, 2011; “*Model Pembelajaran Terpadu Konsep, Strategi Dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*”, Jakarta: Bumi Aksara.
- [24] Wati, Ega Rima, 2016; “*Ragam Media Pembelajaran*”, Jakarta: Kata Pena.
- [25] Widayastuti, Sri Harti dan Nurhidayati, 2010; “*Pengembangan Media Pembelajaran*”. Kementerian Pendidikan Nasional. Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta
-
- Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Tematik Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas 1 Studi Kasus di SDN Leyangan (Daniel Rudjiono)*