

Validitas dan Praktikalitas Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Macromedia Flash 8* Pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV Sekolah Dasar, Kota Padang

Nadia Safira Oktavia¹⁾, Desyandri²⁾

¹⁻²⁾ Universitas Negeri Padang, Sumatera Barat, Indonesia

Corresponding E-mail: desyandri@fip.unp.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 05-06-2021

Received in revised from 15-06-2021

Accepted 20-06-2021

ABSTRACT

This research aims to describe the produce interactive multimedia based on Macromedia Flash 8 in grade IV elementary school that meet valid dan practical criteria. This type of research is development research The development research model used is the ADDIE development model which has five-stage namely Analysis, Design, Development, Implementation, and evaluation. Data collection using research instruments including validation sheets (material expert, linguist, and media/graphics expert) and practice sheets (questionnaire responses from teacher and student). The result of the development of interactive multimedia through the validation stages of the material aspect obtained a value of 92%. In the language aspect, it scores 90% and the media/graphic aspect gets a score of 92%. While from the questionnaire student and teachers both obtained average scores of 86%. Based on these results it can be concluded that interactive multimedia in class IV learning based on Macromedia Flash 8 is very valid and very practical to use as a support for learning.

Keywords:

Macromedia Flash 8

Thematic Learning

ADDIE Model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan multimedia interaktif berbasis Macromedia Flash 8 pada kelas IV sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid dan praktis. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Model penelitian pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation . Pengumpulan teknik data menggunakan instrumen penelitian meliputi lembar validasi (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media/grafik) dan lembar praktikalitas (angket respon guru dan peserta didik). Hasil dari pengembangan multimedia interaktif melalui tahapan validasi aspek materi memperoleh nilai 92%. Pada aspek bahasa memperoleh nilai 90% dan aspek media/grafik memperoleh nilai 92%. Sedangkan dari angket peserta didik dan guru sama-sama memperoleh skor rata-rata 86%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif pada pembelajaran tematik kelas IV berbasis Macromedia Flash 8 sangat valid dan sangat praktis digunakan sebagai salah satu penunjang pembelajaran.



PENDAHULUAN

Pada sistem pendidikan Indonesia sekarang ini, kurikulum 2013 adalah kurikulum yang diterapkan di sekolah dasar. Dalam kurikulum 2013 terdapat pembelajaran tematik. Dimana Dalam pelaksanaan, proses kegiatan pebelajaran dilakukan dengan menghubungkan beberapa mata pelajaran yang kemudian dijadikan satu tema. Pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu yang mengintegrasikan beberapa muatan materi pelajaran. Pembelajaran hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi yang utuh, mampu menguasai kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan (Desyandri & Vernanda, 2017). Di samping itu, Depdiknas (2006) mengemukakan bahwa pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran terpadu menggunakan tema yang bertujuan untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran supaya peserta didik memiliki pengalaman yang berbeda. Menurut Wahyuni, H, dkk (2017) pembelajaran tematik merupakan pembelajaran yang beralaskan dari sebuah tema untuk beberapa mata pelajaran yang diajarkan, digunakan untuk melibatkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga siswa akan lebih mudah menguasai sebuah konsep. Berdasarkan dua pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang berdasarkan dari sebuah tema yang melibatkan beberapa mata pelajaran, agar siswa dapat lebih mudah menguasai konsep mata pelajaran dan memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna terhadap siswa.

Dalam dunia pendidikan perkembangan IPTEK mendorong upaya-upaya pembaruan dan pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar mengajar serta mempermudah dan mengefisienkan proses pendidikan itu sendiri melalui penggunaan media pembelajaran. Media dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik terhadap suatu pelajaran (Arsyad, 2013). Media merupakan pendukung pembelajaran dan juga sebagai alat bantu pembelajaran (Putri & Desyandri, 2019) dan juga sebagai perantara bagi guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran (Ridha, 2021). Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran dapat digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran. Menurut Reinita, dkk (2020) media pembelajaran adalah “salah satu aspek yang penting dalam peningkatan kualitas pembelajatan”. Pada perkembangannya terdapat penggabungan beberapa jenis media tersebut menjadi satu yang dinamakan dengan multimedia (Arsyad, 2014). Multimedia merupakan kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video yang dipadukan menjadi satu dalam kendali komputer sebagai penggerak yang digunakan untuk menampilkan informasi, pesan, atau isi pembelajaran (Erwin & Yarmis, 2019).

Pada umumnya banyak sekali ditemukan di lapangan bahwasanya guru jarang sekali menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Guru hanya menggunakan cara manual dalam menjelaskan pembelajaran kepada peserta didik. Akibatnya banyak peserta didik yang kurang semangat dan kurang termotivasi dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini secara umum menggambarkan bahwa pelaksanaan pembelajaran tematik terpadu pada kurikulum 2013 belum berjalan dengan baik dan optimal (Desyandri et al., 2019). Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran sudah

menggunakan media pembelajaran yang berbasis teknologi sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Untuk mencari dan mengumpulkan informasi penulis melakukan studi pendahuluan yang meliputi studi kajian pustaka dengan menelaah buku guru dan buku siswa serta studi lapangan berupa wawancara dan observasi ke SDN 32 Bungo Pasang Kota Padang. Hasil wawancara peneliti dengan wali kelas IV di SDN 32 Bungo Pasang Kota Padang pada tanggal 11 Januari 2021 diperoleh informasi bahwasanya dalam proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional berupa media gambar dan lain sebagainya. Dikarenakan kompetensi guru yang belum cukup handal dalam menggunakan atau mengaplikasikan media berbasis software dan faktor usia yang kurang membantu dalam memahami pelatihan teknologi, sehingga media yang berbasis teknologi jarang digunakan apalagi pada keadaan sekarang ini dimana situasi pembelajaran dilakukan secara Daring. Dimana pada situasi tersebut sangat membutuhkan media berbasis teknologi. Pemanfaatan media dengan teknologi hanya memanfaatkan bentuk yang sederhana. Dimana hanya membuat video pembelajaran biasa seperti, menjelaskan melalui papan tulis kemudian divideokan serta video yang di download dari youtube kemudian dikirimkan melalui aplikasi seperti WhatsApp.

Memperkuat hasil wawancara peneliti dengan wali kelas IV SDN 32 Bungo Pasang Kota Padang pada tanggal 14 Januari 2021, peneliti juga melakukan pengamatan dalam proses pembelajaran. Dari hasil pengamatan yang diperoleh dapat disimpulkan bahwasanya guru dalam penyampaian materi sudah sangat baik, bahkan proses pemindahan antara satu materi pelajaran dengan materi pelajaran lainnya sudah kurang terlihat. Keadaan peserta didik dalam pembelajaran tersebut beragam-ragam, ada yang aktif bertanya, fokus memperhatikan dan ada juga sebagian yang tidak fokus dan berbicara dengan teman disampingnya. Terkait media yang digunakan guru saat proses belajar mengajar berlangsung, guru hanya menggunakan media konvensional saja.

Wawancara peneliti juga dilakukan kepada sebagian peserta didik kelas IV SDN 32 Bungo Pasang Kota Padang pada tanggal 14 Januari 2019, dan diperoleh hasil bahwasanya proses pembelajaran terkadang tidak menarik minat peserta didik. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang monoton dan didominasi menggunakan media konvensional yang itu-itu saja. Sesekali guru pernah mendownload sebuah video berupa film atau animasi terkait pembelajaran dan hal tersebut menarik minat dan antusias siswa dalam belajar.

Dari permasalahan yang ditemukan di SD tersebut, dapat berdampak pada minat dan motivasi siswa dalam belajar menjadi rendah. Sehingga bisa dikatakan penggunaan media dalam proses pembelajaran tidak bervariasi (media konvensional) atau monoton. Penggunaan media yang tidak menarik minat siswa cenderung membuat siswa cepat bosan dan tidak berkonsentrasi dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi masalah tersebut, maka penulis mempunyai salah satu solusi terkait media pembelajaran. Dimana penulis akan mengembangkan sebuah media berbasis teknologi. Dari contoh

software untuk mengembangkan media tadi yaitu Macromedia Flash dirasa sangat bagus untuk dipilih sebagai software untuk mengembangkan media dikarenakan memiliki sifat yang lebih fleksibel dan kemampuan yang mengagumkan dari fitur-fiturnya, serta bisa menjadikan anak kreatif dan aktif dalam belajar (Arda, dkk, 2015)

Salah satu software Macromedia Flash yang banyak digunakan saat ini oleh pengajar atau dalam pembuatan media pembelajaran adalah Macromedia Flash 8. Software ini merupakan jenis software yang menganimasikannya tanpa harus menggunakan software lain untuk pendukungnya.

Penggunaan macromedia flash 8 sangat mudah dan memiliki kelebihan diantaranya ialah macromedia flash 8 dapat menganimasikan gambar dengan baik, mampu memproses keluar gambar dan suara yang dinamis, mampu mendesain untuk berbagai media dan dapat menambahkan suara deskripsi dari suatu animasi (Arda, 2015). Sehingga sangat sesuai untuk pengembangan media pembelajaran di SD.

Penggunaan macromedia flash 8 dalam pembelajaran dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran diharapkan dapat membuat siswa lebih mudah untuk mengingat materi yang diajarkan, menjawab soal-soal latihan sebagai pematapan pemahaman materi serta memberikan pengalaman baru untuk membuat siswa menjadi termotivasi (Utama,2012).

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang diangkat adalah (1) Bagaimanakah pengembangan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 pada tema 8 pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 32 Bungo Pasang Kota Padang yang valid ? (2) Bagaimanakah tingkat kelayakan pengembangan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 pada tema 8 pembelajaran tematik terpadu di kelas IV SDN 32 Bungo Pasang Kota Padang yang praktis.

METODE PENELITIAN

Model Pengembangan

Penelitian yang dilaksanakan merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Model pengembangan penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE dalam Benny A.Pribadi tahun 2009. Model ADDIE merupakan singkatan dari Analysisi, Design, Development, Implementation, Evaluation yang dimana pada model ini memperlihatkan tahap pengembangan media secara sederhana, sisyematika dan sistematis (Benny, 2009).

Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan multimedia interaktif ini memakai tahap-tahap dalam model pengembangan ADDIE (Benny A.Pribadi, 2009) yaitu:

1. Tahap Analisis

Langkah analisis ini terbagi dalam dua tahap yang dimana dimulai dalam analisis kinerja/ performance analysis dan analisis kebutuhan/need analysis (Benny, 2009). Pada tahap ini juga menganalisis semua masalah atas perlunya mengembangkan media pembelajaran tersebut.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang kegiatan pelajaran serta perangkat pembelajaran, serta merancang materi pelajaran dengan menggunakan flowchart dan storyboard. Desain juga berpedoman pada analisis kebutuhan, konsep, dan sesuai dengan hasil analisis karakteristik peserta didik terhadap penggunaan multimedia interaktif.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini juga bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran pada pembelajaran tematik berbasis multimedia interaktif menggunakan macromedia flash 8 yang telah dikembangkan berdasarkan masukan dari para ahli.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi meliputi penggunaan produk pengembangan untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang sudah didesain dan divalidasi.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dapat diartikan yaitu sebuah tahap penilaian. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Subjek Uji Coba

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan multi media interaktif pada pembelajaran tematik berbasis macromedia flash8 ini yang dilaksanakan di SDN 32 Bungo Pasang, Kota Padang terdiri dari guru dan peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar.

Jenis Data

Jenis data yang diambil pada penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Dimana data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, pengamatan dan catatan lapangan. Sedangkan kuantitatif diperoleh melalui hasil angket.

Instrumen Pengumpulan Data

Sesuai dengan metode pengembangan bahwasanya instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yaitu anget validasi dan pratikalitas. Dimana angket validasi digunakan untuk mengetahui penilaian validator, sedangkan angket praktikalitas untuk mengetahui respon guru dan peserta didik.

Teknik Analisis Data

Data yang diambil dari penelitian ini adalah data dari hasil validasi multimedia interaktif pada pembelajaran tematik oleh para ahli. Analisis data validitas multimedia interaktif dianalisis keseluruhan aspeknya dalam bentuk tabel dengan menggunakan skala likert.

Selanjutnya, analisis data praktikalitas kegunaannya untuk menganalisis data dari angket respon guru dan peserta didik. Data tentang respon guru dan respon siswa dianalisis dengan menggunakan ketentuan yang dikonfirmasi dalam rubrik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Multimedia Interaktif berbasis Macromedia Flash 8 pada pembelajaran tematik untuk peserta didik kelas IV SDN 32 Bungo Pasang dilakukan dengan 5 tahapan, yaitu tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi.

Tahap Analysis (Analisis)

Tahap ini dimulai dengan analisis kebutuhan, kurikulum dan materi (Benny, 2009). Tahap analisis kebutuhan dengan menganalisis dan mengetahui kebutuhan, kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang belum digunakan di kelas IV SDN 32 Bungo Pasang.

1. Analisis Kebutuhan

Hasil analisis kebutuhan media pembelajaran yang peneliti temukan melalui observasi dan wawancara, yaitu: (1) peserta didik membutuhkan multimedia interaktif dalam pembelajaran dengan sajian yang menarik, salah satunya berbasis IT. Hal ini dibuktikan dengan simpulan analisis kebutuhan terhadap multimedia interaktif yang menyatakan bahwa 95% dari peserta didik menyatakan bahwa mereka butuh multimedia interaktif. Demikian juga guru-guru di beberapa sekolah dasar di Kecamatan Koto Tangah, Koto Padang. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa 97% dari guru-guru menyatakan butuh terhadap pengembangan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram berikut ini:

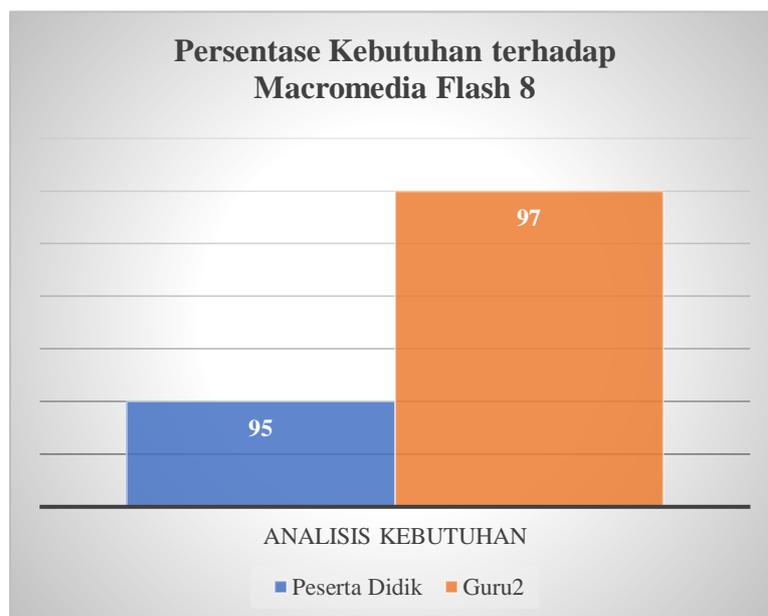


Diagram 1. Persentase Kebutuhan terhadap *Macromedia Flash 8*

2. Analisis Kurikulum

Hasil kesimpulan analisis kurikulum dapat dipaparkan bahwa dari beberapa Kompetensi Dasar (KD) yang tercantum di kurikulum dipetakan menjadi indikator-indikator pembelajaran yang terdiri dari indikator pendukung (kata kerja operasional yang digunakan lebih rendah, setara, dan lebih tinggi dari kata kerja operasional yang tercantum di KD). Indikator pembelajaran yang telah dipetakan dilanjutkan dengan membuat tujuan pembelajaran yang terdiri dari komponen *audience, behavior, condition, and degree*. Tujuan pembelajaran yang dibuat didasarkan pada pembelajaran tematik terpadu untuk Tema 8, Subtema 2, dan Pembelajaran 3 dan 4.

3. Analisis Konsep

Hasil analisis materi disesuaikan dengan muatan materi yang terintegrasi pada pembelajaran 3 dan 4, yakni muatan materi pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terkait dengan kegiatan ekonomi disuatu daerah meliputi produksi, distribusi, konsumsi dan industri. Muatan materi pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan terkait dengan manfaat keberagaman karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari dan sekolah, dan muatan materi pelajaran Bahasa Indonesia terkait dengan tokoh- tokoh pada cerita fiksi.

Tahap Design (Desain)

Pada tahap perancangan ini, peneliti merancang multimedia pembelajaran tematik berbasis Macromedia Flash 8. Multimedia pembelajaran ini dirancang melalui aplikasi *Macromedia Flash 8*. Pada tahap ini jugalah dirancang *flowchart* dan *storyboard*.

Tahap Development (Pengembangan)

Pada tahap ini multimedia interaktif yang telah dirancang diajukan kepada validator ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk divalidasi. Kemudian setelah divalidasi maka dilakukan revisi sesuai hasil validasi dari ketiga validator.

Tahap Implementation (Implementasi)

Produk akhir yang telah divalidasi dan direvisi, kemudian dilakukan uji coba skala kecil pada 1 kelas. Uji coba skala kecil dilakukan di kelas IV SDN 32 Bungo Pasang, Tabing Padang Subjek penelitian sebanyak 15 peserta didik yang terdiri dari 6 laki-laki dan 9 perempuan.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini merupakan tahap akhir dari pelaksanaan penelitian pengembangan yang menggunakan model ADDIE ini. Evaluasi dapat diperoleh berdasarkan hasil kepraktisan dari angket respon guru dan angket respon peserta didik.

Validasi Multimedia Interaktif

Uji validasi materi diperoleh dari dosen yang ahli pada bidang pembelajaran tematik, yaitu Ibu Yarisda Ningsih, S.Pd, M.Pd, selaku dosen Pembelajaran Tematik Terpadu FIP UNP. Validasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu tanggal 22 Maret 2021 dan dilanjutkan tanggal 28 Maret 2021.

Uji validasi bahasa diperoleh dari dosen yang ahli dalam bidang bahasa atau dalam bidang mata pelajaran Bahasa Indonesia, yaitu Ibu Ari Suriani, S.Pd, M.Pd selaku dosen Pendidika Bahasa Indonesia di PGSD FIP UNP. Validasi dilakukan sebanyak dua kali yaitu tanggal 1 April 2021 dan dilanjutkan tanggal 2 April 2021.

Uji validasi media diperoleh dari dosen yang ahli dalam bidang seni, yaitu Bapak Drs. Yunisrul, M.Pd selaku dosen seni di PGSD FIP UNP. Validasi juga dilakukan sebanyak dua kali dihari yang sama yaitu tanggal 28 Maret 2021.

Data validasi yang diambil adalah data validasi kedua yaitu setelah dilakukan revisi terhadap multimedia interaktif. Kevalidan multimedia interaktif setelah revisi dari aspek materi memperoleh presentase 92% yang terdapat pada rentang sangat valid. Aspek bahasa memperoleh presentase 90% yang terdapat pada rentang sangat valid. Selanjutnya aspek media memperoleh presentase 92% yang terdapat pada rentang sangat valid. Dengan demikian multimedia interaktif berbasis *macromedia flash 8* ditinjau dari aspek materi, kebahasaan, dan media/grafik berada pada kategori sangat valid. Artinya multimedia interaktif ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran tematik terpadu.

Tabel 1. Analisis Validasi Multimedia Interaktif

Aspek	Perolehan Presentase	
	Validasi 1	Validasi 2
Materi	73% (Cukup Valid)	92% (Sangat Valid)
Bahasa	78% (Cukup Valid)	90% (Sangat Valid)
Media/Grafik	83% (Valid)	92% (Sangat Valid)

Praktikalitas Multimedia Interaktif

Untuk melihat kepraktisan Multimedia Interaktif dilihat dari pengisian angket respon guru dan peserta didik yang dilakukan di SDN 32 Bungo Pasang pada tanggal 19 Mei 2021. Nilai akhir analisis data praktikalitas respon guru dan peserta didik sama-sama mendapat presentase 86% yang berada pada kriteria sangat praktis.

Tabel 2. Analisis Kepraktisan Multimedia Interaktif

Aspek	Skor Rata	Skor Max	Presentase Kepraktisan
Respon Guru	34	40	86% (Sangat Praktis)
Respon Peserta Didik (15 org)	52	60	86% (Sangat Praktis)

Berdasarkan hasil analisis terhadap kepraktisan penggunaan multimedia interaktif berbasis macromedia flash 8 yang dikumpulkan dari angket yang telah dibagikan kepada guru dan siswa, terbukti bahwa penggunaannya sangat mudah dan praktis. Dengan demikian multimedia ini dengan mudah bisa digunakan di sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan multi media interaktif berbasis *Macromedia Flash 8* pada pembelajaran tematik di kelas IV sekolah dasar kota padang sangat valid dan praktis dan dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mempunyai 5 tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Instrumen yang digunakan yaitu angket validasi serta lembar praktikalitas. Hasil kevalidan oleh ahli materi mendapat presentase 92%, ahli bahasa 90% dan ahli media mendapat presentase 92%. Sedangkan untu praktikalitas respon guru dan peserta didik sama-sama mendapatkan presentase 86% yang terdapat pada rentang sangat praktis.

DAFTAR RUJUKAN

- Afriyuni, D., Anggraeni, K., dan Melinda, W.R. (2019). Peningkatan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give. *Primary Education Journal Silampari* Vol. 1, No. 1
- Desyandri, D., & Vernanda. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Terpadu di Kelas V Sekolah Dasar Menggunakan Identifikasi Masalah. *Seminar Nasional HDPGSDI Wilayah 4*, 163–174. https://ejournal.unpatti.ac.id/ppr_paperinfo_ink.php?id=1720
- Desyandri, Muhammadi, Mansurdin, & Fahmi, R. (2019). Development of Integrated Thematic Teaching Material Used Discovery Learning Model in V Grade Elementary School. *Jurnal Konseling Dan Pendiidikan*, 7(1), 16–22. <https://doi.org/https://doi.org/10.29210/129400>
- Djatmika, E. T. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 579–591.
- Hari Setiyawan, dan Trinova Hasti Yunianta. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKn melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Take and Give pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan* Vol. 4, No. 2
- Kemendikbud. (2016). Lampiran Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah (pp. 1–15). Kemendikbud.
- Kemendikbud. (2014). Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniasih dkk. (2015). Ragam Pengembangan Model Pembelajaran. Jakarta: Kata Pena.
- Manab. (2015). Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif. Kalimedia: Yogyakarta
- Mashudi. (2016). Penerapan pendekatan Realistik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Matematika Pokok Bahasan Sifat-Sifat Bangun Ruang. *JPSD*, 2 (10), 50-63.
- Mega, N. L. G., Dewi, P., Asri, I. G. A. A. S., & Wiyasa, I. K. N. (2014). Model Pembelajaran Take And Give Berbantuan Media Grafis Terhadap Hasil Belajar Pkn SD. *Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 2(1), 2014.
- Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe Take And Give di Sekolah Dasar. *4(Ktsp 2006)*, 2382–2390.
- Rosmiati. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar siswa melalui Penerapan Model Pembelajaran Take and give materi Masalah Ekonomi. *Jurnal kinerja Pendidikan* Vol. 2, No. 3
- Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Kooperatif Tipe Take And Give di Sekolah Dasar. *4(Ktsp 2006)*, 2382–2390.
- Rumini. (2016). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Tema Berbagai Pekerjaan Melalui Model Discoveri Learning Siswa Kelas 4 SDN Kutoharjo 01 pati Kabupten Pati Semester 1 Tahun Ajaran 2014-2015. *Scholaria*, (1), 19-40
- Sa'adah, M., & Mawardi. (2019). Peningkatan kebermaknaan dan hasil belajar siswa melalui desain pembelajaran tematik terpadu alternatif berbasis projek pada siswa kelas 5. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 2(1), 1–14.
- Sulfemi dan Supriadi. (2018). Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Ilmiah Edutecno*. Vol. 18 No. 2
- Zainuddin, H. (2015). Implementasi Kurikulum 2013 Dalam Membentuk Karakter Anak Bangsa. *Universum*, 9(1), 131–139. <https://doi.org/10.30762/universum.v9i1.80>

PROFIL SINGKAT

Nirmayanti lahir pada tanggal 16, Maret 1999 di Pulau balai, kecamatan Pulau banyak kabupaten Aceh Singkil Provinsi Aceh. Pendidikan Guru Sekolah Dasar (S1), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.