

**LAPORAN HASIL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
(PTK)**

**PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR TEMA PERISTIWA
ALAM MELALUI METODE DEMONSTRASI DENGAN
BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT*
SWAY PADA SISWA KELAS 1**

Disusun untuk Memenuhi Tugas Program Asistensi Mengajar



**Disusun oleh :
PUNGKY SAHERIESTYAN
NPM. 18.1.01.10.0080**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2021**

**LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN
HASIL PENELITIAN TINDAKAN KELAS
(PTK)**

Nama Guru/Peneliti : PUNGKY SAHERIESTYAN
NPM : 18.1.01.10.0080
Kelas yang diteliti : Siswa Kelas 1A
Sekolah yang diteliti : SDN Burengan 2 Kota Kediri
Jumlah Siklus Pembelajaran : 2 Siklus
Hari dan Tanggal Pelaksanaan: Pra Siklus, Hari Rabu, tanggal 28 April 2021
Siklus 1 , Hari Senin, tanggal 24 Mei 2021
Siklus 2 , Hari Kamis, tanggal 27 Mei 2021

Masalah yang Merupakan Fokus Perbaikan Pembelajaran Matematika :
PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR TEMA PERISTIWA ALAM MELALUI
METODE DEMONSTRASI DENGAN BERBANTUAN MEDIA
PEMBELAJARAN *MICROSOFT SWAY* PADA SISWA KELAS 1

Kediri, 14 Juni 2021

Mengesahkan,
Kepala SDN Burengan 2



SUWANDI, S.Pd.
NIP. 196504121987031023

Peneliti/Mahasiswa,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Pungky Saheriestyan'.

PUNGKY SAHERIESTYAN
NPM. 18.1.01.10.0080

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

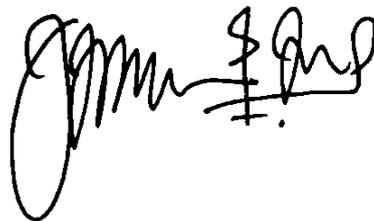
Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa laporan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang saya susun dengan judul **PENINGKATAN PRESTASI BELAJAR TEMA PERISTIWA ALAM MELALUI METODE DEMONSTRASI DENGAN BERBANTUAN MEDIA PEMBELAJARAN *MICROSOFT SWAY* PADA SISWA KELAS 1** seluruhnya merupakan hasil karya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan laporan hasil PTK yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan dalam sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah, dan etika penulisan karya ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian laporan hasil PTK ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiasi dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.

Kediri, 14 Juni 2021

Yang membuat pernyataan,



PUNGKY SAHERIESTYAN

NPM. 18.1.01.10.0080

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas menyusun laporan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini tepat pada waktu yang telah ditetapkan.

Adapun tujuan dari penyusunan proposal ini adalah untuk memenuhi tugas program Merdeka Belajar Kampus Merdeka, yakni Asistensi Mengajar. Selain itu, proposal ini juga bertujuan untuk memperbaiki serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas 1A SD Negeri Burengan 2.

Dalam penulisan dan penyusunan laporan hasil Penelitian Tindakan Kelas ini, tidak lepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Ibu Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Bapak Kukuh Andri Aka., selaku Kepala Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Nurita Primasatya, M.Pd. selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan bimbingan serta waktunya yang sangat berharga hingga terselesaikannya laporan Penelitian Tindakan Kelas ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen serta karyawan Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan ilmu serta bantuan kepada penulis selama mengerjakan laporan Penelitian Tindakan Kelas ini.
6. Bapak Suwandi, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Burengan 2 Kota Kediri.
7. Ibu Elissyarifatul Hidayah, S.S. selaku Guru Pamong, yang telah membimbing dan membantu dalam mengumpulkan data-data selama Penelitian Tindakan Kelas berlangsung.

8. Bapak dan Ibu Guru dan Karyawan SDN Burengan 2 Kota Kediri yang telah membantu memberikan informasi serta data saat observasi berlangsung.
9. Siswa-Siswi kelas 1A SDN Burengan 2 Kota Kediri, yang telah membantu dalam observasi sehingga laporan Penelitian Tindakan Kelas ini dapat tersusun dengan baik.
10. Kedua orang tua dan keluarga penulis, yang telah memberikan dukungan berupa moral maupun material.
11. Serta, semua pihak yang telah membantu penyusunan proposal ini.

Penulis menyadari bahwa penyusunan proposal ini masih sangat jauh dari kata sempurna, baik dari segi materi, bahasa dan penulisannya. Hal ini disebabkan keterbatasan kemampuan, pengetahuan yang penulis miliki. Oleh karena itu segala kritik dan saran akan selalu penulis terima dengan lapang dada dan pikiran jernih demi perbaikan proposal ini.

Akhirnya penulis berharap semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca dan kemajuan pendidikan di masa mendatang umumnya, sekaligus bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya.

Kediri, 14 Juni 2021

Penulis,



BUNGKY SAHERIESTYAN
NPM. 18.1.01.10.0080

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penulisan	5
E. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
B. Kerangka Berpikir	17
BAB III METODE PENELITIAN	19
A. Subyek Penelitian	19
B. Setting Penelitian	19
C. Desain Prosedur Perbaikan Pembelajaran	19
D. Teknik Pengumpulan Data	30
E. Instrumen Penelitian	31
F. Teknik Analisis Data	31
G. Tim Kolaborasi	32

H. Rencana Jadwal Penelitian	32
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Deskripsi Hasil Penelitian	34
B. Pembahasan Hasil Penelitian	43
BAB V PENUTUP	47
A. Kesimpulan	47
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	51
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data	30
Tabel. 3.2 Rencana Jadwal Penelitian	33
Tabel 4.1 Perolehan Nilai Pre-test dan Persentase	34
Tabel 4.2 Perolehan Nilai Siklus I dan Persentase	37
Tabel 4.3 Perolehan Nilai Siklus II dan Peresentase	41
Tabel 4.4 Perbandingan Rata-rata dan Persentase Nilai Pra-siklus sampai Siklus II	43

DAFTAR GAMBAR DAN GRAFIK

Gambar 2.1 Skema Kerangka Berpikir	18
Gambar 3.1 Prosedur Rencana Penelitian Tindakan Kelas	20
Grafik 4.1 Nilai Pre-test	35
Grafik 4.2 Persentase Ketuntasan Hasil Pre-test	35
Grafik 4.3 Nilai Evaluasi Siswa Siklus I	38
Grafik 4.4 Persentase Ketuntasan Hasil Evaluasi Siklus I	38
Grafik 4.5 Nilai Evaluasi Siswa Siklus II	41
Grafik 4.6 Persentase Ketuntasan Hasil Evaluasi Siklus II	42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Analisis Kebutuhan

Lampiran 2. Respon Analisis Kebutuhan

Lampiran 3. Lembar Observasi dan Catatan Lapangan Siklus I dan Siklus II

Lampiran 4. Daftar Nilai Pra-siklus, Siklus I, dan Siklus II

Lampiran 5. Daftar Hadir Siswa Siklus I dan Siklus II

Lampiran 6. Perangkat Perbaikan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Lampiran 7. Foto Kegiatan

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh, belum tuntasnya pemahaman siswa dalam muatan matematika, sehingga membutuhkan perbaikan dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran *microsoft sway* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 1 pada tema peristiwa alam. Subyek dan setting pada penelitian ini adalah siswa kelas 1A SDN Burengan 2 Kota Kediri tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 28 siswa. Desain prosedur perbaikan pembelajaran dilakukan dalam 2 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar siswa, dari pra-siklus, siklus I ke siklus II. Pada pra-siklus rata-rata nilai prestasi belajar siswa hanya sebesar 65,71 dengan presentase ketuntasan 32,14%. Peningkatan tersebut dibuktikan dari hasil tes pada siklus I, yakni rata-rata nilai prestasi belajar siswa mencapai 73,21 dengan persentase ketuntasan sebesar 50%. Pada siklus II diperoleh rata-rata nilai prestasi belajar siswa naik mencapai 80,36 dengan persentase ketuntasan sebesar 75%. Dengan begitu, dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran *microsoft sway* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 1A SDN Burengan 2 Kota Kediri pada tema peristiwa alam.

Kata Kunci: Prestasi Belajar, metode demonstrasi, media pembelajaran *Microsoft sway*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi pada dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU Nomor 20 Tahun 2003). Banyak yang mengakui pendidikan adalah investasi untuk jangka panjang, sehingga tanpa terkecuali setiap manusia berhak mendapatkan pendidikan. Peranan pendidikan sangat besar dalam mempersiapkan dan mengembangkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal dan mampu bersaing dalam keadaan sehat tetapi juga memiliki rasa kebersamaan dengan sesama manusia meningkat (Alpian, dkk, 2019: 67). Mengingat pentingnya pendidikan untuk mengembangkan taraf kehidupan manusia, seseorang diharapkan dapat belajar melalui pendidikan yang terencana. Hal ini sejalan dengan program pemerintah untuk mewajibkan setiap warga negaranya memperoleh pendidikan selama 12 tahun. Mulai dari jenjang pendidikan Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas.

Sebelum menempuh ke pendidikan yang lebih tinggi. Seseorang harus menempuh pendidikan Sekolah Dasar terlebih dahulu. Pendidikan Sekolah Dasar memberikan bekal kepada siswa untuk bisa mengembangkan potensi diri siswa, sehingga dapat melanjutkan kependidikan berikutnya. Beberapa mata pelajaran di Sekolah Dasar pada kurikulum 2013 dijadikan satu cakupan pada satu pembelajaran. Pembelajaran tersebut sekarang dikenal dengan mata pelajaran tematik. Mata pelajaran tematik adalah pembelajaran terintegrasi, yang artinya antar satu pelajaran dengan pelajaran yang lainnya saling berkaitan pada satu tema pembelajaran. Tema pada pembelajaran tematik digunakan untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran dan bahasannya mengacu pada kehidupan sehari-hari siswa, sehingga siswa akan mendapatkan pembelajaran

yang lebih bermakna. Sejalan dengan Rusman (2012:254) yang menyatakan bahwasanya pembelajaran tematik integratif merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif dalam menggali dan menemukan konsep-konsep serta prinsip secara menyeluruh, bermakna, dan dapat dipercaya. Haryati (2016:201) juga menegaskan bahwa pembelajaran tematik integratif sangat cocok diajarkan pada siswa dibangku Sekolah Dasar, khususnya kelas rendah karena pada tahap ini anak masih berpikir holistik, yang artinya anak masih memahami sesuatu sebagai satu kesatuan bukan terpisah-pisah. Salah satu mata pelajaran yang terintegrasi pada muatan mata pelajaran tematik adalah pendidikan matematika. Pendidikan matematika di Sekolah dasar merupakan salah satu yang memberikan kontribusi positif demi tercapainya masyarakat yang cerdas dan mampu bersaing dikehidupan selanjutnya.

Pendidikan matematika merupakan mata pelajaran yang mempelajari tentang kemampuan berhitung, pengurangan, perkalian, pembagian, mengukur, serta memahami bentuk geometri. Novitasari (2016:8) menyatakan bahwa, Pelajaran matematika adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep. Konsep-konsep dalam matematika memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. Oleh sebab itu, pembelajaran matematika perlu diberikan sejak mulai dari jenjang pendidikan Sekolah Dasar untuk membekali siswa agar mampu berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif, serta mampu bekerja sama. Namun, tidak bisa dipungkiri bahwasannya sekarang pembelajaran tidak hanya mengacu pada buku dan penjelasan guru. Terlebih saat pembelajaran sekarang yang dilakukan melalui online/ daring. Guru dituntut harus bisa mempunyai inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan memanfaatkan penggunaan media dan metode mendukung jalannya pembelajaran.

Penggunaan media, metode, strategi, teknik, maupun pendekatan pembelajaran juga harus menyesuaikan dengan kondisi dan materi yang akan diajarkan, sehingga dapat memberikan kesan yang lebih pada saat siswa mempelajari materi tersebut. Pembelajaran matematika di Sekolah Dasar juga harus berkaitan antara konsep yang akan diajarkan dengan pengalaman belajar

siswa sebelumnya. Hal ini diharapkan untuk menciptakan pembelajaran yang terjadi menjadi lebih bermakna dan sesuai dengan pilar pendidikan yaitu *learning to know* (belajar untuk mengetahui), *learning to do* (belajar melakukan), *learning to be* (belajar menjiwai), serta *learning to live together* (bagaimana bersosialisasi dengan sesama teman).

Seluruh siswa kelas 1A di SD Negeri Burengan 2 telah mengenal pendidikan di TK/RA sebelumnya. Dengan bekal kesadaran dan pentingnya pendidikan yang cukup memadai, tetapi masih terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran, khususnya muatan matematika. Hal ini dibuktikan dengan hasil prestasi belajar siswa pada tema 7 menunjukkan 25% dari 28 siswa belum tuntas dalam menelaah materi pembelajaran. Dari pernyataan guru kelas 1A SDN Burengan 2, menyatakan lebih dari 50% siswa kebanyakan belum memahami soal yang bermuatan matematika, sehingga kesalahan mengerjakan soal kebanyakan pada muatan matematika. Hal ini juga terlihat pada saat tes sebelum perbaikan pembelajaran yang telah dilakukan oleh peneliti, yang menunjukkan hasil nilai rata-rata kelas hanya mencapai 65,71, dengan persentase ketuntasan 32,14%.

Dari hasil tes sebelum perbaikan pembelajaran tersebut, peneliti berinisiatif untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas untuk memecahkan permasalahan tentang muatan matematika yang dialami siswa pada tema “Peristiwa Alam”. Dengan sebuah desain solusi melalui metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran *microsoft sway* yang dilakukan oleh peneliti untuk menarik simpati dan harapannya dapat memperbaiki hasil prestasi belajar siswa.

Sagala (2011:210) menyatakan, Metode demonstrasi adalah metode yang digunakan untuk mempertunjukkan suatu proses atau cara suatu kerja suatu benda yang berkenan dengan bahan-bahan pelajaran. Abdul (2014: 155) menyatakan, bahwa karakteristik metode demonstrasi pada dasarnya untuk menyampaikan pembelajaran pada siswa dalam penguasaan proses melalui objek tertentu. Pelaksanaan metode demonstrasi selain guru sebagai model, tetapi dapat menghadirkan narasumber untuk mendemonstrasikan objek materi pelajaran. Majid (2015:199-200) menyatakan, bahwa metode demonstrasi

memiliki kelebihan menuntut siswa untuk aktif dalam pembelajaran, dalam hal ini siswa memperhatikan bahan pelajaran yang dijelaskan secara langsung oleh guru, dengan demikian siswa dapat memiliki kemampuan untuk membandingkan antara teori dan kenyataan sehingga pada akhirnya siswa dapat meyakini kebenaran materi pembelajaran. Melalui metode demonstrasi diharapkan siswa dapat mengembangkan kemampuan dalam pengamatan benda maupun situasi saat proses pembelajaran, serta siswa dapat mengambil kesimpulan-kesimpulan makna dari pembelajaran. Kemudian proses penerimaan materi pembelajaran dapat terkesan secara mendalam bagi siswa, sehingga membentuk pengertian yang baik dan bermakna.

Disamping itu untuk menyampaikan materi pembelajaran tersebut dibutuhkan media yang dapat mudah diakses oleh siswa. Salah satunya adalah media interaktif yang juga mendukung proses pembelajaran pada masa pandemi seperti ini. *Microsoft sway* adalah salah satu media yang dapat dijadikan alternatif untuk menunjang pembelajaran jarak jauh. Ardian (2020: 68) menyatakan *Microsoft sway* merupakan fitur terbaru dari Microsoft yang dirilis tahun 2020 dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran serta sebagai aplikasi untuk mengevaluasi hasil prestasi belajar siswa. Ardian (2020: 73) juga menyatakan, kelebihan pada *Microsoft sway* diantaranya adalah 1) dapat digunakan sebagai media audio, video, gambar tanpa harus mendownloadnya, 2) desain sesuai dengan keinginan guru agar tampilan lebih menarik, 3) dapat menambah absensi dan soal pada *Microsoft form* 4) guru dapat melihat siapa saja yang berpartisipasi, 5) apabila koneksi tidak bagus, maka absensi atau soal yang sudah ditambahkan otomatis beralih menjadi link. Dengan bantuan media pembelajaran *Microsoft sway* dapat membantu peneliti dalam meneruskan materi yang akan didemonstrasikan kepada siswa.

Oleh karena itu peneliti melakukan kajian lebih dalam lagi dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) mengambil judul “Peningkatan Prestasi Belajar Tema Peristiwa Alam melalui Metode Demonstrasi dengan Berbantuan Media Pembelajaran *Microsoft Sway* pada Siswa Kelas 1”.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah merupakan suatu hal yang cukup penting dalam sebuah penelitian, karena adanya batasan masalah sebuah penelitian dapat lebih terarah. Agar masalah yang dibahas dapat lebih terarah dan tidak keluar jalur dari permasalahan yang telah direncanakan. Maka, peneliti hanya membatasi diantaranya sebagai berikut:

1. Fokus penelitian untuk peningkatan prestasi belajar pada tema 8 peristiwa alam.
2. Materi yang diajarkan untuk perbaikan pembelajaran adalah pada KD. 3.9 muatan matematika tentang membandingkan panjang, berat, lamanya waktu, dan suhu menggunakan benda/ situasi konkret.
3. Dilakukan di SD Negeri Burengan 2 pada siswa kelas 1A dengan jumlah 28 siswa, tahun ajaran 2020/2021.
4. Perbaikan pembelajaran menggunakan metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran *microsoft sway*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, pokok permasalahan pada Penelitian Tindakan Kelas ini adalah, “Bagaimana melalui metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran *microsoft sway* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 1 pada tema peristiwa alam?”.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka diketahui tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui metode demonstrasi dengan berbantuan media pembelajaran *microsoft sway* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas 1 pada tema peristiwa alam.

E. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoretis

Secara teoritis penelitian ini akan mengkaji metode dengan berbantuan media pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan prestasi belajar muatan matematika tema peristiwa alam pada siswa kelas 1 melalui metode demonstrasi. Sehingga dengan adanya temuan penelitian ini akan memperkaya khasanah pengetahuan di bidang metode dan media pembelajaran.

b. Manfaat Praktis

1) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi serta masukan berharga bagi para guru dalam melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dengan penerapan metode demonstrasi dengan berbantuan media, khususnya dalam muatan matematika dan mata pelajaran lain pada umumnya.

2) Bagi Siswa

Dari penelitian ini siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna, sehingga siswa menjadi lebih menguasai dan terampil dalam muatan pelajaran matematika dengan penerapan metode demonstrasi dengan berbantuan media, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

3) Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi berharga bagi pihak sekolah untuk mengambil suatu kebijakan yang paling tepat dalam kaitan dengan upaya menyajikan strategi pembelajaran yang efektif dan efisien di sekolah.

4) Bagi Orang Tua Siswa

Hasil penelitian ini dapat dijadikan dasar bahwa pentingnya partisipasi dan perhatian orang tua dengan aktivitas belajar putra-putrinya. Sehingga akan berdampak pada kesuksesan putra-putrinya dalam memperoleh pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, Majid. (2014). *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ahmadi, A., & Supriyono, W. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Alpian, Yayan, dkk. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Anitah, W. (2014). *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Ardian, S, Hasanah, W, K, Rana, F, I. (2020). Pemanfaatan Microsoft Sway dan Microsoft Form Sebagai Media interaktif dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 66-74.
- Arikunto, S, Suhardjono, Supardi. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdik. (2006). *Standar Isi*. Jakarta: Standar Nasional Pendidikan.
- Faizah, S, N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru adrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 176-185.
- Haryati, S. (2016). Pengaruh Ssp Tematik Integratif Terhadap Peningkatan Karakter Kejujuran Dan Kepedulian Siswa Kelas Ii SD. *Jurnal Prima Edukasi*, 4(2), 198-208.
- Juliani W I, Widodo H. “Integrasi Empat Pilar Pendidikan (UNESCO) Melalui Pendidikan Holistik Berbasis Karakter Di SMP Muhammadiyah 1 Prambanan.” *Jurnal Pendidikan Islam* 6, no. 2 (2019): 65-74.
- Laksana, Sigit Dwi. “Integrasi Empat Pilar Pendidikan (UNESCO) Dan Tiga Pilar Pendidikan Islam.” *Al-Idarah* 6, no. 1 (2016): 43-61.
- Mahfud. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Majid, Abdul. (2015). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Munirah. (2018). Prinsip-Prinsip Belajar dan Pembelajaran. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 116-125.

- Novitasari, Dian. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 2(2), 8-18.
- Rusman. (2012). *Model-model Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo
- Segala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Jakarta: Alfabet.
- Sukiyasa, Kadek. "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif." *Jurnal Pendidikan Vokasi Jurnal* 3, no.1 (2013): 129.
- Susanto, Ahmad.(2013).Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenata Media Grup.
- Syafi'i, A, Marfiyanto, T, Rodiyah, S.K. 2018. Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa dalam Berbagai Aspek dan Faktor yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2): 115-123.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahab, R. (2015). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Winatapura. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta Universitas Terbuka