
PENGEMBANGAN MEDIA KOTAK SI BOLANG MATERI MUATAN IPA DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS 1 MI

Eli Mufidah¹, Alimatus Sa'diyah²

^{1,2} STIT Al-Fattah Siman Lamongan, Pon.Pes Al-Fattah Siman Lamongan,

Telp.0322-3382086, Fax.0322-3382086

Pos-el: [elimufidah@stitaf.ac.id^{1\)}](mailto:elimufidah@stitaf.ac.id),
[alimahsadiyah4@gmail.com^{2\)}](mailto:alimahsadiyah4@gmail.com)

Received 21 September 2020; Received in revised form 30 October 2020; Accepted 07 November 2020

Abstrak

Penggunaan media kotak si bolang pada pembelajaran IPA diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik baik pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor di kelas 1 MI MANSYAUL HUDA. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran kotak si bolang materi pengelompokkan benda hidup dan benda tak hidup yang valid, efektif dan praktis. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D menurut Borg and Gall. Sumber data didapat dari 2 peserta didik perorangan, 6 peserta didik kelompok kecil dan 12 peserta didik kelompok besar. Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, antara lain angket, catatan lapangan, tes peningkatan hasil belajar dan Observasi. Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan mendiskripsikan semua saran, pendapat, dan tanggapan ahli pembelajaran, ahli materi, ahli desain, ahli bahasa, praktisi, dan peserta didik dari kolom komentar yang terdapat pada angket, hasil observasi dan analisis hasil catatan lapangan. Selain itu, untuk mengelolah hasil data pengembangan produk ini menggunakan analisis isi pembelajaran dan analisis deskriptif. Hasil penelitian pengembangan media media kotak Si Bolang memenuhi kriteria menarik dengan nilai di atas 75%. Hasil belajar siswa pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor mengalami peningkatan yang dilihat dari nilai rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* yaitu 73,75 menjadi 83 untuk kognitif, 1,25 menjadi 84,9 untuk afektif dan 70,8 menjadi 82,1 untuk psikomotor. Hasil ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kualifikasi tingkat kelayakan menarik karena karena konsep-konsep yang sesuai dengan karakteristik anak, sehingga media ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Media pembelajaran; pengembangan; pengelompokkan benda hidup dan benda tak hidup.

Abstract

The use of media kotak si bolang in science learning to improve student learning outcomes both in the cognitive, affective and psychomotor domains in grade 1 MI MANSYAUL HUDA. This research aims to develop kotak si bolang media at living and inanimate objects grouping that valid, effective and practice. Type of This research is a research and development R&D according to Borg and Gall. sources of data were obtained from 2 individual students, 6 small group students and 12 large group students. This study used

several data collection instruments, including questionnaires, field notes, learning outcomes improvement tests and observations. The technique of data analysis in this research development is to describe all suggestions, opinions and responses of learning experts, material experts, design experts, linguists, practitioners, and students from the comments column contained in the questionnaire, the results of observations and analysis of the results of field notes. In addition, to manage the results of this product development data using content analysis and descriptive analysis. The results of the research development for kotak si bolang media suitable with attractive criteria with a value above 75%. Student learning outcomes in the cognitive, affective and psychomotor domains have increased as seen from the mean value of Pre-test and Post-test, 73.75 to 83 for cognitive, 1.25 to 84.9 for affective and 70.8 to 82.1 for psychomotor. The result showed that the product developed has an attractive qualification level because the concepts suitable with the students characteristics, so this media is suitable for used in learning.

Keyword: Learning media; development; grouping living and inanimate objects.

PENDAHULUAN

Sesuai dengan Kurikulum 2013 yang saat ini diterapkan guru diharapkan dapat membuat sebuah metode pembelajaran yang dapat merancang peserta didik untuk lebih aktif melakukan interaksi dengan berbagai sumber belajar. Selain metode pembelajaran membuat peserta didik menjadi aktif dan termotivasi belajar hendaknya guru menyiapkan sebuah media dalam pembelajaran. Adanya media pembelajaran tersebut diharapkan membantu suasana belajar menjadi kondusif dan menyenangkan (Ryandra, 2012). Media pembelajaran juga berfungsi untuk mempermudah menuju tercapainya suatu tujuan dari adanya pengajaran (Prastowo.2014).

Penggunaan media dapat menjadikan kegiatan belajar peserta didik akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik dari pada tanpa bantuan media pembelajaran.

Dengan demikian media pembelajaran sangatlah perlu digunakan dalam pembelajaran. Akan

tetapi pada kenyataannya masih ada beberapa guru yang kurang menggunakan media dalam pembelajaran bahkan ada juga yang masih kebingungan dalam menentukan dan menggunakan media. Hal ini menyebabkan pembelajaran tidak berjalan sesuai yang diharapkan. Pembelajaran menjadi kurang menarik dan lemahnya antusias peserta didik.

Kondisi tersebut terbukti dari hasil observasi pada hari Rabu 08 Januari 2020 di kelas 1 MI MANSYAUH HUDA, saat pembelajaran berlangsung terlihat beberapa permasalahan diantaranya: peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran, suasana kelas kurang kondusif karena peserta didik sering bermain di dalam kelas, dan guru jarang menggunakan media dalam pembelajaran, selama ini yang digunakan hanya berupa LKS saja, sehingga peserta didik sulit sekali memfokuskan pemahaman mereka.

Hasil observasi lanjutan dilakukan pada hari Senin 13 Januari 2020 menunjukkan bahwa pembelajaran tematik masih rendah,

hal ini dilihat dari nilai evaluasi pembelajaran di dalam kelas. Data yang diperoleh adalah 75% peserta didik dalam satu kelas mendapatkan nilai dibawah 75 pada materi IPA. Hal ini menunjukkan peserta didik belum mampu mencapai standar kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Pembelajaran yang diterapkan pada peserta didik kelas 1 sudah bervariasi namun hasil belajar pada pembelajaran tematik masih belum tercapai dengan baik. Masalah yang timbul adalah siswa merasa kesulitan dalam menerima materi pelajaran tematik. Karena hanya mendapatkan pengetahuan hanya dari buku LKS, sehingga suasana kelas terlihat monoton dan peserta didik terkesan menciptakan permainannya sendiri. Adapun untuk mencermati situasi tersebut, seorang guru harus pandai dalam menciptakan suasana proses pembelajaran. Terutama dalam menjelaskan materi yang seharusnya disampaikan. Salah satu bentuk alternatif tersebut yakni dengan menggunakan media pembelajaran kotak si bolang yang sesuai. Media pembelajaran kotak si bolang adalah adaptasi dari media visual yang dipadukan dengan permainan. Bila ingin menggunakan media ini guru harus menguasainya, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik.

Hal tersebut menjadi solusi yang tepat karena anak usia sekolah kelas 1 MI pada dasarnya lebih suka bermain. Seperti yang dijelaskan pada jurnal penelitian terdahulu yang

berjudul “pengembangan permainan ular tangga untuk kuis mata pelajaran sains sekolah dasar” yang ditulis oleh Yumarlin MZ yang memiliki persamaan dengan Penggunaan kotak si bolang yaitu sama-sama melakukan penelitian dalam bentuk pengembangan media pembelajaran yang diharapkan dapat membuat peserta didik merasa tidak dibebani atau dipaksa untuk belajar dan mengingat semua penjelasan guru. Meskipun media kotak si bolang ini cocok untuk kebanyakan mata pelajaran karena memang banyak keunggulan yang ada, namun dalam implementasi media ini, peneliti hanya mengambil sampel pengembangan pada materi IPA tepatnya yaitu pada pengelompokan benda hidup dan benda tak hidup.

Adapun penelitian tentang penggunaan media telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik diantaranya yaitu: pertama, Septika Winanti, 2014. Pengembangan media *puzzle* rantai makanan untuk mata pelajaran ilmu pengetahuan alam SD. Hasil penelitian menunjukkan media *puzzle* rantai makanan sangat efektif digunakan pada pembelajaran IPA di SD.

Kedua, Lulut Sugiarti dan Diana Endah Handayani, 2017. Pengembangan media pokari pokabu (*pop-up* dan kartu ajaib pengelompokan tumbuhan) untuk siswa Kelas III SD atau MI. Hasil penelitian ini menunjukkan media pokari pokabu (*pop-up* dan kartu ajaib pengelompokan tumbuhan) sangat

efektif digunakan pada pembelajaran IPA di kelas III SD.

Persamaan dengan penelitian kali ini sama-sama melakukan penelitian dalam bentuk pengembangan media pembelajaran. Adapun perbedaan dari penelitian tersebut adalah media pembelajaran yang dikembangkan, materi yang dibahas dan subyek penelitian.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan Borg & Gall. Menurut Borg & Gall (Sugiyono, 2010). Penelitian pengembangan akan lebih difokuskan pada pengembangan media kotak si bolang yang layak digunakan untuk peserta didik kelas 1 MI dengan tema pengelompokkan benda hidup dan benda tak hidup.

Penelitian pengembangan terdiri dari 10 langkah pengembangan yaitu:

1. Melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan data awal (*Research and information collecting*) dilakukan di MI MANYAUL HUDA Guci Karanggeneng Lamongan
2. Melakukan perencanaan (*Planning*)
3. Mengembangkan produk awal (*Develop preliminary form of product*)
4. Melakukan uji coba lapangan tahap awal. (*preliminary field testing*)
5. Melakukan revisi terhadap produk utama (*Main product revision*)

6. Melakukan uji coba lapangan utama. (*Main field testing*)
7. Melakukan revisi terhadap produk operasional (*Operational product revision*)
8. Melakukan uji lapangan operasional. (*Operasional field testing*)
9. Melakukan perbaikan terhadap produk akhir (*Final product revision*)
10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk (*Dessimation and distribution*) (Borg and Gall. 1983).

Subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah seluruh siswa kelas I MI Mansyaul Huda Guci, Karanggeneng. Dengan jumlah peserta 12 orang.

Waktu pelaksanaan penelitian yaitu pada semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020 pada bulan Januari sampai Juli 2020. Tempat penelitian pengembangan ini adalah seluruh siswa kelas I MI Mansyaul Huda Guci, Karanggeneng. Dengan jumlah peserta didik untuk uji coba perorangan

Prosedur penelitian pengembangan media kotak si bolang materi benda hidup dan benda tak hidup menggunakan penelitian R&D model Borg & Gall sebagai berikut :

1. Melakukan penelitian dan pengumpulan data.
2. Melakukan perencanaan.
3. Mengembangkan produk awal yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.
4. Melakukan uji coba lapangan awal.
5. Melakukan revisi berdasarkan uji coba lapangan awal.

6. Melakukan uji lapangan utama.
7. Melakukan revisi berdasarkan uji lapangan utama.
8. Melakukan uji lapangan operasional.
9. Melakukan perbaikan terhadap produk akhir, berdasarkan saran dalam uji coba lapangan.
10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, antara lain angket, catatan lapangan, tes peningkatan hasil belajar dan Observasi. Teknik analisis data dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan mendiskripsikan semua saran, pendapat, dan tanggapan ahli pembelajaran, ahli materi, ahli desain, ahli bahasa, praktisi, dan peserta didik dari kolom komentar yang terdapat pada angket, hasil observasi dan analisis hasil catatan lapangan. Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati kinerja siswa selama pembelajaran berlangsung

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengelolah hasil data pengembangan produk ini yakni analisis isi pembelajaran dan analisis deskriptif. Kedua teknik ini dipergunakan sesuai dengan data yang diperoleh dari proses pengumpulan data sebagaimana diuraikan pada instrumen pengumpulan data.

1. Analisis isi pembelajaran

Analisis isi pembelajaran dimasukkan untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran tematik berdasarkan kompetensi

inti dan kompetensi dasar serta menata organisasi isi pembelajaran. Tujuan yang dimaksud sesuai dengan pencapaian hasil belajar.

2. Analisis Deskriptif

Analisis ini dilakukan pada saat uji coba. Data yang diambil dari penilaian angket dan wawancara untuk memberikan kritik, saran, dan masukan perbaikan dan hasil-hasil analisis catatan lapangan.

Hasil dari analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat produk hasil pengembangan. Data pengukur kelayakan media digunakan rumus untuk menganalisis hasil validasi dengan teknik perhitungan rata-rata (Arikunto. 1999). Dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilaian

$\sum xi$ = Jumlah jawaban tertinggi

Hasil yang diperoleh dari perhitungan presentase kemudian ditentukan tingkat kelayakan produk media. Adapun cara menentukan kelayakan media dapat menggunakan konversi skala tingkat pencapaian sebagai berikut:

Tabel 1. Kualifikasi Tingkat Efektivitas Dan Efisiensi Berdasarkan Persentase

PERSENTASE %	KUALIFIKASI
90-100	Sangat layak
75-89	layak
65-74	Cukup layak
55-64	Kurang layak
0-54	Tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kualifikasi Tingkat, Keefektifan Dan Keefisienan Pengembangan Media.

Untuk melihat kualitas media yang dikembangkan, dapat melihat dari nilai validasi beberapa ahli dan empiris. Data validasi tersebut diantaranya data hasil validasi ahli materi, ahli pembelajaran, ahli desain, ahli bahasa, dan data hasil uji uji coba. Data yang diperoleh merupakan kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berasal dari angket penilaian skala linkert, sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Adapun pemaparan datanya sebagai berikut:

Tabel 2. Data hasil penilaian para ahli

Ahli	Nama	Nilai	Ket
Materi	Eli Mufidah, M.Pd	84,6%	Layak
Pembelajaran	Dian Eka Lestari, M.Pd	84,6%	Layak
Desain	Dwi Rosyidatul, M.Pd	84,6%	Layak
Bahasa	Rofiatun Nisa', M.Pd	84,6%	Layak
Praktisi	Rohmatun, S.Pd	84,6%	Layak

Tabel 3. Data hasil kritiik dan saran para ahli

Ahli	Kritik dan Saran
Materi	1. Media yang digunakan harus memiliki daya tarik terhadap antusias siswa. 2. Materi yang dipilih harus sesuai dengan konsep
Pembelajaran	Sudah bagus namun masih ada kesalahan dalam pengetikan
Desain	1. Desain dalam media perlu ditambah. 2. Penggunaan kelompok harus sesuai dengan jumlah siswa. 3. Warna kartu dalam media dicerahkan.
Bahasa	1. Setelah kalimat perintah gunakan tandaa seru. 2. Jika pertanyaan berupa meneruskan kalimat, gunakan titik-titik bukan tanda tanya.
Praktisi	Ukuran kotaknya lebih diperkecil

Tabel 4. Data hasil Uji coba

Uji Coba	Jenis Data	Hasil	Ket
Perorangan	Catatan lapangan	Peserta didik mudah menggunakan media	Layak
Kelompok kecil	Catatan lapangan	Peserta didik mudah menggunakan media	Layak
Kelompok Besar	Angket	96%	Sangat layak

Dari data di atas menunjukkan bahwa media kotak Si Bolang ini layak serta menarik perhatian serta memotivasi belajar peserta didik

untuk lebih giat lagi belajar tematik khususnya pada materi pengelompokkan benda hidup dan benda tak hidup.

Hasil Pengembangan Media Kotak Si Bolang

Media kotak si Bolang yaitu media kotak dan kartu gambar yang diberi nama kotak si Bolang. Media ini mengadaptasi pada media-media sebelumnya yakni Pokari Pokabu (*Pop-Up* dan Kartu Ajaib Pengelompokan Tumbuhan) dan KOKAMI (Kotak Kartu Misteri). Dengan demikian, pendidik diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran sebagai sebagai

salah satu alat dalam penyampaian materi pembelajaran. Media ini juga didukung dengan adanya gambar, gambar sendiri merupakan media grafis. Media grafis ini memiliki kelebihan dibandingkan dengan grafis yang lain (Sugiono. 2013). Media grafis memiliki kelebihan, yaitu bentuknya sederhana, ekonomis, bahan mudah diperoleh, dapat menyampaikan rangkuman, mampu mengatasi ruang dan waktu (Sugiono. 2013).

Media pembelajaran kotak Si Bolang merupakan media pembelajaran berbentuk kotak dengan warna yang menarik serta bahasa yang mudah dipahami. Selain itu, dalam penyajiannya, media kota Si Bolang juga dilengkapi dengan kartu bergambar. Kartu bergambar ini akan disebar dan setiap kelompok harus berkerja sama untuk menemukan dan memasukkanya pada kotak yang sesuai. Hal tersebut dimaksudkan agar

dapat menarik perhatian siswa untuk belajar pengelompokan benda hidup dan benda tak hidup berdasarkan penjelasan dari guru dan contoh dari buku.

Adapun penggunaan media Kotak Si Bolang adalah guru menjelaskan peraturan permainan terlebih dahulu, setelah itu memberikan satu kotak beberapa kartu perintah pada masing-masing kelompok yang telah dibagi sesuai dengan warna yang didapat. Guru membagi kembali perintah kepada setiap anggota masing-masing. Peserta didik diarahkan mencari kartu penyelesaian dari kartu perintah tersebut dan menyelesaikan misi permainan dengan cara memasukkan kartu penyelesaian yang tepat sesuai perintah dan warna ke dalam bilik kotak masing-masing kelompok sesuai pembagian tugas. Permainan bisa dimulai dengan catatan sebelumnya guru telah menyebar kartu permainan dan menjelaskan peraturan dengan jelas.

Spesifikasi hasil pengembangan media kotak si bolang

1. Identitas Produk :

- a. Bentuk Fisik Terdiri dari 3 bagian, diantaranya: Kotak, papan, dan kartu.

Judul : Pengembangan Media Kotak Si Bolang Pada Materi Pengelompokan Benda Hidup Dan Benda Tak Hidup Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 1 Mi Mansyaul Huda Guci Karanggeneng Lamongan

Sasaran : Peserta didik kelas 1 di MI MANSYAUL HUDA Guci Karanggeneg Lamongan.

a. Nama Pembuat : Alimatus Sa'diyah

b. Ukuran :

1) Kotak : 22x30x10 cm

2) Papan : 30x15 cm

3) Kartu : 7x5 cm

(Perintah) dan 9x7 cm
(Penyelesaian)

Penggunaan Media Kotak Si Bolang Materi Benda Hidup Dan Benda Tak Hidup Di Kelas 1 MI Mansyaul Huda Guci.

Penggunaan media kotak Si

Bolang materi benda hidup dan benda tak hidup dalam pembelajaran dapat diketahui dari hasil keterlaksanaan proses pembelajaran yang berdasarkan RPP yang telah dibuat oleh peneliti yakni RPP sebelum menggunakan media

(pembelajaran 1) dan saat penggunaan media (pembelajaran 2).

Hasil Uji Coba

Melihat peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap ranah dapat melalui hasil skor *pre-test* dan *post-test* sesuai yang tertera dalam subyek penelitian, semua peserta didik yang berjumlah 12. Data tersebut terangkum sebagai berikut

Tabel 5. Data peningkatan hasil belajar peserta didik

Ranah	Kognitif	Afektif	Psikomotor
Rata-rata <i>pre-test</i>	73,75	71,25	70,8
Rata-rata <i>post-test</i>	87,5	83	82,1

Keterangan:

1. Ranah Kognitif nilai diambil dari hasil nilai pada tes Hasil Belajar
2. Ranah Afektif nilai diambil dari hasil Observasi.
3. Ranah Psikomotor nilai diambil dari hasil Observasi.

Dari data di atas menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah penggunaannya media kotak Si Bolang

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media kotak Si Bolang pada materi pengelompokan benda hidup dan benda tak hidup dalam meningkatkan hasil belajar kelas I MI Mansyaul huda Gucci diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Kualifikasi Tingkat, Keefektifan dan Keefisiensian hasil uji coba produk

pengembangan media media kotak Si Bolang memenuhi kriteria menarik dengan hasil uji ahli isi mencapai tingkat kelayakan 84,6%, ahli pembelajaran mencapai 82,5%, ahli desain mencapai 75%, ahli bahasa mencapai 85%, ahli praktisi

2. Hasil pengembangan media Kotak Si Bolang dapat dilihat dan ditunjukkan pada segi fungsinya sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada materi benda hidup dan benda tak hidup dan bisa dikatakan layak Tingkat pembelajaran tersebut berhasil karena dari hasil penelitian lapangan dan tes lapangan (peserta didik) dari angka rata-rata hasil belajar ranah kognitif 73,75 menjadi 83 Angka rata-rata hasil belajar ranah afektif 71,25 menjadi 84,9. Angka rata-rata hasil belajar ranah psikomotor 70,8 menjadi 82,1. Maka bisa dikatakan hasil belajar meningkat pada pengembangan media kotak Si Bolang pada materi benda hidup dan benda tak hidup.

Dengan kesimpulan tersebut di atas kiranya peneliti perlu memberikan beberapa saran yang mudah-mudahan dapat diterima oleh berbagai pihak sebagai berikut:

1. Saran pemanfaatan

Berdasarkan hasil uji coba lapangan yang telah dilaksanakan maka untuk mengoptimalkan pemanfaatan media kotak Si Bolang pengembang memberi

saran sebagai berikut:

- a. Media kotak Si Bolang ini telah diujicobakan melalui berbagai tahap dan berdasarkan data hasil penilaian telah terbukti keefektifannya dalam kegiatan pembelajaran sehingga untuk pemanfaatannya perlu ditunjang dengan fasilitas yang memadai.
- b. Bagi Guru media kotak Si Bolang ini dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran agar lebih kondusif.

Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

- a. Produk pengembangan ini terbatas pada materi pengelompokkan benda hidup dan benda tak hidup, oleh sebab itu perlu pengembangan lebih lanjut dengan materimateri lain yang berkaitan dengan pembelajaran tematik dengan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi.
- b. Media kotak Si Bolang dapat dijadikan rujukan oleh Guru untukmencoba mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto Suharsimi. (1999). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi aksara. Jakarta.
- Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Referensi Jakarta. Jakarta.
- Borg and Gall. (1983). *Educational Research, An Introduction*. Longman Inc., New York and London
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. SATU NUSA. Bandung:.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Dr. Andi Prastowo, S. Pd. I., M. Pd. I. (2014). *Pengembangan bahan ajar tematik edisi kedua*. PT. Fajar Interpratama Mandiri. Jakarta.
- Fitrotul yun. (2010). *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Al – Qur'an Dengan Pendekatan Hermeunik Bagi Siswa Kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negri MIN I Malang*. Tesis. Malang: Program Studi Pendidikan Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Gagne, Robert M. (1977). *The conditional of Learning*. Holt, Rinehart and Winston. New York.
- Kurniasih Imas. (2013). *Sukses Mengimplementasikan Kurikulum 2013*. Kata Pena. Jakarta.
- Kustandi dan Sutjipto. (2011). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press. Jakarta.
- Lulut Sugiarti dan Diana Endah Handayani. (2017).

- Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas II SD/MI. Jurnal Pendidikan Guru MI 4(1).17.*
- Marisa, dkk. (2012). *Komputer dan Media Pembelajaran*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Muhibbin Syah. (1999). *Psikologi Belajar*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Novia. (2015). *Desain Pengembangan Madrasa*. Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam. Jakarta.
- Nurgiantoro Burhan. (1988). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum Sekolah*. BPFE. Yogyakarta.
- Prof. Dr. Azhar Arsyad, M. A. (2013). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sugiono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sugiono. 2013. *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung.
- Zainal Aqib. (2013). *Model – model, Media, dan Strategi Pembelajaran*. Yrama Widya. Bandung.