

PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS *LOGICO PICCOLO* UNTUK PEMBELAJARAN TEMATIK INTEGRATIF KELAS I SEKOLAH DASAR

Perdana Prastyawati

Universitas Negeri Jakarta

Email : perdanaprastyawati10@gmail.com

Erry Utomo

Universitas Negeri Jakarta

Email : erryutomo@unj.ac.id

Edwita

Universitas Negeri Jakarta

Email : edwita@gmail.com

Abstract: This development of research is to aims to produce media learning base on logicco piccolo is suitable for learning integrative thematic for 1st grade of elementary schools. This research uses research and development (R & D) according to Borg and Gall. The steps that must be taken in this research and development such as 1) research and collect the data, 2) planning, 3) first product development, 4) field trials, 5) revise the trial results, 6) main field trials, 7) improvement of field trial result, 8) trial implementation, 9) final product improvements. The appopriateness product base on the result of media expert judgment,expert material and 1st class students of elementary school as a subject trial. The technique of collecting data in this research is use observation, interview, and questionnaire. Data analysis using descriptive quantitative. The judgment resalt is from media expert that showing good catagory. In field trials included a warth catagory. It can be concluded that learning media base on logicco piccolo for learning thematic for 1st grade student of elementary scholl is proper to use.

Keywords: media, thematic integrative, logicco piccolo

Abstrak: Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis logicco piccolo yang layak digunakan untuk pembelajaran tematik integratif kelas 1 sekolah dasar. Desain penelitian dalam pengembangan media berbasis *logico piccolo* untuk pembelajaran tematik integrative kelas I Sekolah Dasar dikembangkan dengan model pengembangan ASSURE. Kelayakan produk didasarkan hasil penilaian ahli media, ahli materi dan peserta didik kelas I sekolah dasar sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara dan angket. Analisis data berupa deskriptif kuantitatif. Hasil penilaian dari ahli media menunjukkan kategori baik. Penilaian ahli materi menunjukkan kategori baik. Pada uji coba lapangan termasuk dalam kategori layak. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis logicco piccolo untuk pembelajaran tematik siswa kelas I sekolah dasar layak digunakan.

Kata Kunci : Media, Tematik Integratif, Logicco Picolo

PENDAHULUAN

Pergeseran paradigma belajar abad 21 dan kerangka kompetensi abad 21 menjadi pijakan dalam pengembangan Kurikulum 2013. Menyikapi kebutuhan abad 21, pemerintah melakukan penyempurnaan pada sistem pendidikan nasional dengan melakukan pergantian kurikulum baru dari Kurikulum 2006 yang dikenal dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum 2013. Dari pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teacher-centered*) menjadi pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*student-centered*). Dari pembelajaran yang mementingkan kecerdasan intelektual menuju kecerdasan ganda (*multiple intelegent*). Dari metode mengajar yang *expository* (memberikan informasi atau ceramah) ke metode proyek yang lebih banyak memberikan pengalaman belajar kepada siswa. Dari mengajar (*teaching*) menjadi belajar (*learning*), siswa mencari tahu sendiri karena anak yang belajar adalah anak milenial.

Selain itu, Penguasaan keterampilan abad 21 sangat penting, keterampilan abad 21 ini diistilahkan dengan 4C (*Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation, Collaboration, dan Communication*). 4 C adalah jenis softskill yang pada

implementasi keseharian, jauh lebih bermanfaat ketimbang sekadar penguasaan hardskill. Inilah tujuan yang sebenarnya dari Kurikulum 2013, bukan sekadar transfer materi, tetapi pembentukan 4C. Beberapa pakar menjelaskan pentingnya penguasaan 4C sebagai sarana meraih kesuksesan, khususnya di Abad 21, abad di mana dunia berkembang dengan sangat cepat dan dinamis (Kemendikbud, 2017).

Pendekatan yang digunakan untuk mengintegrasikan kompetensi dasar dari berbagai muatan pelajaran yaitu multidisipliner, interdisipliner, intradisipliner, dan transdisipliner (Diputra, 2017). Multidisipliner yaitu pendekatan tanpa menggabungkan kompetensi dasar sehingga setiap muatan pelajaran masih memiliki kompetensi dasar sendiri, yang tergambar pada mata pelajaran Matematika dan PJOK yang berdiri sendiri di kelas IV-VI. Interdisipliner yaitu menggabungkan kompetensi dasar - kompetensi dasar beberapa muatan pelajaran supaya terkait satu sama lain. Pendekatan intradisipliner merupakan dimensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan secara utuh dalam setiap muatan pelajaran yang diintegrasikan melalui tema. Transdisipliner merupakan pendekatan dalam menentukan tema yang mengaitkan berbagai kompetensi dari mata

pelajaran dengan permasalahan yang ada di sekitarnya (Permendikbud No.57, 2014).

Karakteristik kompetensi Kurikulum 2013 berkaitan dengan keterampilan diperoleh melalui aktivitas “mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta”. Untuk memperkuat pendekatan ilmiah (*scientific*), tematik terpadu (tematik antar mata pelajaran), dan tematik (dalam suatu mata pelajaran) perlu diterapkan pembelajaran berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*). Untuk mendorong kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual, baik individual maupun kelompok maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*) (Permendikbud No.22, 2016).

Media *logico piccolo* merupakan media baru dan belum banyak dikenal oleh masyarakat umum di Indonesia. Media *logico piccolo* kali pertama dikembangkan di Jerman pada tahun 1993, *logico piccolo* ini telah diakui di dunia internasional dan memperoleh penghargaan Worlddidac Silver Award pada tahun 1994. Media ini melibatkan dua kemampuan otak yaitu otak kanan dan otak kiri, karena *logico*

piccolo dirancang dengan menggunakan warna dan gambar yang menarik. Selain itu, media *logico piccolo* merupakan sarana belajar anak sambil bermain dengan perantara media, sehingga membuat belajar peserta didik menjadi lebih menyenangkan. Peneliti merancang media berdasarkan Kurikulum 2013 yang berlaku saat ini. Media berbasis *logico piccolo* ini dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa karena terdiri dari bagian-bagian sebagai berikut : 1) Sebuah papan peraga dan beberapa pak kertas berisi lembaran-lembaran kertas soal bergambar 2) Pada papan yang terbuat dari kayu terdapat celah yang dapat diselipkan lembar-lembar soal. 3) Pada sisi bawah dan kanan papan terdapat lintasan untuk menggeser keping-keping bulat warna-warni yang tertempel. 4) Lembar kertas memuat soal - soal pada sisi satu, dan jawabannya pada sisi yang lain. Pada sisi sebelah kiri terdapat kasus (soal) dan pilihan jawaban ada di sebelah kanan. 5) Seluruh gambar atau soal ditandai dengan bulatan warna yang sesuai dengan warna keping pada papan peraga.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk menyusun dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik integratif. Sehingga, peneliti mengangkat

judul “ **Pengembangan Media Berbasis Logico Piccolo untuk Pembelajaran Tematik Integratif Kelas I Sekolah Dasar**

METODE

Desain penelitian dalam pengembangan media berbasis *logico piccolo* untuk pembelajaran tematik integrative kelas I Sekolah Dasar dikembangkan dengan model pengembangan ASSURE (*Analyze Learners; State Objectives, Select Methods, Media and Materials; Utilize Media and Materials; Require Learner Participation, dan Evaluate and Revise*).

Adapun tahapan yang dilakukan dalam pengembangan media *logico piccolo* dengan menggunakan model ASSURE adalah sebagai berikut.

1) *Analyze Learners*

Analisis terhadap proses pembelajaran disekolah dan ajar yang digunakan beserta ketersediaannya. Analisis ini dilakukan dengan melakukan wawancara kepada siswa atau guru di sekolah dengan melakukan analisis kebutuhan.

2) *State Objectives*

Tahap kedua adalah merumuskan standar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

3) *Materials*

Tahap ketiga yaitu memilih metode, media dan bahan.

4) *Utilize Media and Materials*

Tahap keempat adalah penggunaan media dan bahan ajar oleh siswa dan guru untuk memastikan bahwa ketiga komponen tersebut dapat berfungsi efektif untuk digunakan dalam situasi sebenarnya. Dalam melakukannya melalui proses 5P yaitu: Pratinjau (*preview*). Menyiapkan (*prepare*) strategi/model/metode, media, dan perangkat pembelajaran yang mendukung pembelajaran, Mempersiapkan (*prepare*) lingkungan belajar sehingga mendukung penggunaan strategi/model/metode, media, dan perangkat pembelajaran dalam proses pembelajaran. Mempersiapkan (*prepare*) pembelajar sehingga mereka siap belajar dan tentu saja akan diperoleh hasil belajar yang maksimal. Menyediakan (*provide*) pengalaman belajar (terpusat pada pengajar atau pembelajar), sehingga siswa memperoleh pengalaman belajar dengan maksimal. *Require Learner Participation* Tahap kelima adalah melibatkan partisipasi siswa dalam aktivitas

pembelajaran. *Evaluate and Revise*
Komponen terakhir model
ASSURE untuk pembelajaran yaitu
mengevaluasi dan merevisi.

HASIL

Media pembelajaran interaktif Virus untuk siswa kelas I SD ini dikembangkan berdasarkan model *ASSURE*. Penjelasan tahapan-tahapan pengembangannya adalah sebagai berikut:

a. Analyze learner characteristic
(Menganalisa Karakter Siswa)

Hal yang dilakukan pada tahap ini adalah menganalisis karakter siswa terhadap pembelajaran Biologi di kelas. Pengumpulan informasi dilakukan dengan observasi lapangan dan studi pustaka. Selain itu, untuk memperkuat informasi, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas yang bertanggung jawab.

b. State Objectives (Menyatakan Tujuan)

Peneliti merumuskan kompetensi yang akan dicapai pada proses pembelajaran, indikator pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum yang berlaku.

c. Select methods, media and materials
(Memilih Metode, Media dan Materi)

Setelah merumuskan tujuan, tahap selanjutnya adalah memilih metode, media, dan materi pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih pada penelitian ini diproses melalui tahapan atau prosedur pembuatan sebuah media pembelajaran.

Pada proses pembuatan media pembelajaran, materi serta metode yang digunakan juga disesuaikan dengan rumusan tujuan pembelajaran yang telah disusun sehingga menghasilkan *prototipe* media pembelajaran. Langkah pertama dalam pemilihan media ialah dengan menyebar angket kebutuhan terhadap media pembelajaran kepada siswa uji coba. Berdasarkan hasil angket tersebut, peneliti mendapatkan informasi bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan minat, perhatian dan kemandirian siswa dalam belajar agar tercipta suasana belajar yang diharapkan oleh siswa dan sesuai dengan kemampuan dan gaya belajar masing-masing. Akhirnya, peneliti menetapkan media dari hasil angket kebutuhan yaitu media pembelajaran *logico piccolo*.

Adapun tahap penilaian lebih rinci adalah sebagai berikut:

1) Uji Ahli

a) Validasi Ahli Media

Data pada tabel menunjukkan hasil validasi ahli materi pada tahap pertama mendapat skor rata-rata 3,6 untuk aspek isi dan 2,30 untuk aspek pembelajaran, sehingga diperoleh skor rata-rata secara

keseluruhan yaitu 2,66 yang masuk dalam kategori “Cukup”.

Adapun hasil penilaian yaitu:

a) Responden 1

Hasil penilaian responden 1 yaitu media logico piccoloVirus berada dalam kategori sangat baik dengan skor rata-rata 4,53. Komentarnya yaitu penggunaan media terasa mudah karena dilengkapi dengan petunjuk yang jelas

b) Responden 2

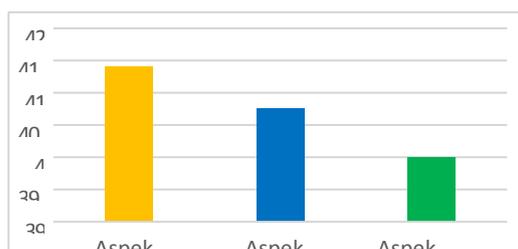
Hasil penilaiannya yaitu media yang dikembangkan peneliti berada dalam kategori sangat baik dengan skor rata-rata 4,76 secara keseluruhan.

3) Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil uji coba kelompok kecil secara keseluruhan dapat dilihat pada diagram berikut:

Gambar 1.1

Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Kecil



Berdasarkan diagram hasil uji coba kelompok kecil terlihat bahwa media yang dikembangkan peneliti mendapat skor 4,14 untuk aspek media, 4,07 untuk aspek materi dan 4,00 untuk aspek pembelajaran sehingga mendapatkan skor rata-rata 4,07 atau berada dalam kategori “Baik”. Adapun komentar yang diberikan responden rata-rata menyukai media ini.

4) Uji Coba Lapangan

Hasil uji coba lapangan secara keseluruhan dapat dilihat pada diagram berikut:

Gambar 1.2

Diagram Hasil Uji

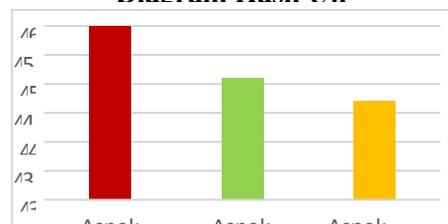


Diagram pada gambar di atas menunjukkan bahwa media mendapatkan skor 4,63 pada aspek media, 4,51 pada aspek materi dan 4,47 pada aspek pembelajaran.

Kesemuanya masuk dalam kategori “sangat baik”, sehingga dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan peneliti layak digunakan dalam proses pembelajaran. Dan penilaian kualitatif

responden secara keseluruhan memberikan respon positif terhadap media ini.

d. Utilize media and materials

(Memanfaatkan Media dan Materi)

Penggunaan media yang ditujukan kepada guru dan diterapkan oleh siswa dalam proses pembelajaran untuk meencapai tujuan pembelajaran. Pada saat siswa menggunakan media tersebut, dilakukan observasi kegiatan siswa dan alhasil siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran dengan didukung oleh media.

e. Require Learner Participation

(Meminta Partisipasi Siswa)

Kegiatan partisipasi peserta didik di dalam kelas dan keterlibatan siswa secara aktif menunjukkan apakah media yang digunakan efektif atau tidak. Hasilnya bahwa siswa terlibat penuh pada proses pembelajaran..

f. Evaluation (Evaluasi)

Peneliti melakukan evaluasi untuk memperoleh gambaran yang lengkap tentang kualitas dan keefektifan media pembelajaran. Kegiatan ini dilakukan dengan memberikan angket seperti pada uji coba lapangan yang berisi tentang aspek media, materi dan pembelajaran. Hasil yang diperoleh bahwa media tersebut

layak dan efektif digunakan pada proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Pengembangan media logico piccolo ini didasari adanya masalah keterbatasan media dalam proses pembelajaran untuk pembelajaran tematik. Berdasarkan pendapat Heinich, Molenda, Russel and Smaldino (1996) ASSURE model at the solutions of the problems using the technology effectively and systematizing preparing steps of a lesson plan1 . Salah satunya adalah media logico piccolo. Pembelajaran dengan media logico piccolo mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada pembelajaran tematik. Media logico piccolo dinilai cocok untuk mengantarkan materi ini karena dapat melibatkan keaktifan siswa dan siswa merasa tertarik untuk belajar dibanding hanya menggunakan buku teks. Hal ini sesuai dengan kelebihan media logico piccolo yaitu siswa diajak untuk terlibat secara aktif sehingga dimungkinkan informasi mudah dimengerti. Media logico piccolo ini mengandung materi yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media ini juga diharapkan dapat melatih siswa untuk memaksimalkan penggunaan alat indera untuk belajar.

Serangkaian tahap yang telah dilakukan peneliti pada pengembangan media ini menghasilkan media logico piccolo yang valid dari penilaian para ahli dengan kategori "sangat baik". Media ini pun efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut didapatkan dari hasil validasi ahli dan respon siswa.

KESIMPULAN

Kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Kebutuhan siswa terhadap pengembangan media pembelajaran tematik integrative kelas I SD yaitu media yang mampu mengatasi masalah yang terjadi pada proses pembelajaran.
2. Keefektifan media pembelajaran logico piccolo untuk kelas I SD diperoleh berdasarkan hasil uji pengguna yang berada dalam kategori sangat baik. Hal ini mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan efektif digunakan dalam proses pembelajaran tematik integrative kelas I SD.

Penelitian Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti melihat adanya perubahan sikap positif siswa terhadap pembelajaran Biologi. Beberapa saran

yang dapat peneliti berikan berdasarkan hasil penelitian adalah sebagai berikut :

1. Media logico piccolo dapat dimanfaatkan sebagai alternatif media dalam pembelajaran tematik integratif.
2. Untuk peneliti selanjutnya agar meneliti pengaruh media logico piccolo ini dan menguji cobakan di sekolah- sekolah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Yunus. Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013. Bandung: PT Refika Aditama, 2016
- Alan Januszewski, Molenda Michael. 2008. Education Technology A Definition with Commetary. Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group. New York.
- Alif Mudiono, Muhana Gipayana, dan Suhel Madyono (2016) yang berjudul *Developing of Integrated Thematic Learning Model through Scientific Approaching with Discovery Learning Technique in Elementary School*. International Academic Journal of Social Sciences. Vol. 3, No. 10

- Andi Prastowo. 2014. Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press
- Anggita Maharani, "Pengembangan bahan ajar matematika berbasis Macromedia Flash Materi Operasi Bilangan Real SMK Teknologi & Rekayasa". *Jurnal TEORMA*, Vol.2 No.1, 2017, h. 4
- Anggun Tri Sukmawati. 2015. Efektivitas Media Logico Piccolo Dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Prancis Pada Siswa Kelas XI Sma Angkasa Adisutjipto Yogyakarta. Retrieved from <https://eprints.uny.ac.id/29858/1/Skripsi%20Anggun>
- Arsyad, Azhar. 2013. Media Pembelajaran. Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA
- Hernawan Asep Herry dan Novi Resmini. 2014. Pembelajaran Terpadu di SD. PDGK4205/MODUL 1
- C. Asri Budiningsih. (2005). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta
- Choirul Afifah (2013). Pengaruh Media Logico Primo Dalam Metode Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Terhadap Penguasaan Kata Kerja (動詞) Bahasa Jepang. HIKARI: E journal Pengajaran Jepang Universitas Negeri Surabaya
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: GAVA MEDIA
- Dimas Qondias, Erna Laurensia Anu, Irama Niftalia. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Mind Mapping Sd Kabupaten Ngada Flores. *Jurnal Pendidikan Indonesia* Vol. 5, No. 2
- Diputra K.S. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol. 5, No. 2
- Drake, M. Susan. Menciptakan Kurikulum Terintegrasi yang Berbasis Standar. Jakarta: PT. Indeks, 2013
- Drake, M. Susan, dan Burns, C. Rebecca. (2004). Meeting Standards. Through Integrated Curriculum. Virginia: ASCD.

Fitria Handayani (2014). Pengembangan Media Logico Piccolo Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman Di Kelas XI Bahasa Man Bangkalan. Laterne. Volume 03 Nomor 03

Fogarty, R. 1991. How To Integrate The Curricula. Palatine, Illinois:IRI/Skylight Publishing,Inc

Giri Prasetyo dan Lantip Diat Prasajo (2016). “Pengembangan Adobe Flash Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Scientific Approach Subtema Indahnya Peninggalan Sejarah” : Jurnal Prima Edukasia. Volume 4 – Nomor 1, Januari 2016, (54 - 66). Retrieved from <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpe>

Heri Rahyubi. (2012). Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik. Bandung: Nusa Media.

<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2017/06/pendidikan-karakter-dorong-tumbuhnya-kompetensi-siswa-abad-21>

<http://dunia-anak-cerdas.blogspot.com/2009/02/logico-pemainan-kecerdasan-anak.html>

Isniatun Munawaroh (2010). “Pembelajaran Tematik Dan Aplikasinya Di Sekolah Dasar (SD)”. Di sampaikan di Forum Ilmiah Guru

Izzaty, Rita Eka dkk. Perkembangan Peserta Didik. Yogyakarta: UNY Press, 2008

Jeaniver Yuliane Kharisma, “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Masalah Berorientasi Kemampuan Pemecahan Masalah dan Prestasi Belajar Matematika”. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, IV (2), 2017,h. 145

John, Yvonne J (2015) . *A "New" Thematic, Integrated Curriculum for Primary Schools of Trinidad and Tobago: A Paradigm Shift*. *International Journal of Higher Education*. Vol. 4, No. 3

Kon Chon Min Abdullah Mat Rashid Mohd Ibrahim Nazri (2012) . *Teachers' Understanding and*

- Practice towards Thematic Approach in Teaching Integrated Living Skills (ILS) in Malaysia.* International Journal of Humanities and Social Science. Vol. 2 No. 23
- Majid, A. (2014). Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moh. Ainin. 2013. Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. OKARA, Vol. II, Tahun 8
- Nina Wardatunnisa, Ratnaningsih, dan Sri Sudaryati, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Materi Persamaan Garis Lurus Kelas VIII SMP". *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, Vol. 1, No. 1, 2017,h. 49
- Nurseto, Tedjo (2013). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1
- Nurul Ain dan Maris Kurniawati . Implementasi Kurikulum KTSP Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar: *Jurnal Inspirasi Pendidikan*
- Nurul Hidayah (2015). Pembelajaran Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Terampil Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* Volume 2 Nomor 1
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses
- Pribadi, Benny Agus. 2009. Model desain sistem pembelajaran. Jakarta: Dian Rakyat.
- Prawiradilaga, Dewi Salma. 2009. Prinsip desain pembelajaran. Jakarta: Prenada Media Group
- Prilanto, Titis (2015). Pengembangan Alat Permainan Edukatif Kokotar Untuk Pembelajaran Tematik Integratif Kelas IV di SDN Catur Tunggal 3 Sleman Yogyakarta
- Retno Widyaningrum (2012). "Model Pembelajaran Tematik Di MI/SD": Cendekia (Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. 2017. *Materi Bimbingan Teknis Fasilitator dan Instruktur Kurikulum 2013 Tahun 2017 Sekolah Menengah Pertama Mata Pelajaran Bahasa*

- Indonesia. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan kebudayaan
- Rizki Oktavianti dan Agus Wiyanto (2014). "Pengembangan Media Gayanghetum (Gambar Wayang Hewan Dan Tumbuhan) Dalam Pembelajaran Tematik Terintegrasi Kelas IV SD": Mimbar Sekolah Dasar
- Rochman, C. (2014). Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Safitri R.W., Primiani C.N. & Hartini H. 2018. Pengembangan media flashcard tematik berbasis permainan tradisional untuk kelas IV sub tema lingkungan tempat tinggalku. *Premiere Educandum* 8(1)
- Salinan Lampiran I. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kerangka Dasar Kurikulum dan Struktur Kurikulum SD/MI
- Salinan Lampiran III. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah Kerangka Dasar Kurikulum dan Struktur Kurikulum SD/MI.
- Santrock W. John. *Life Span Development*. Jakarta: PT. Gelora AksaraPratama, 2011
- Satrianawati. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2018
- Schunk, Dale. H. 2012. *Learning Theories: An Educational Perspectives*, 6th Edition. New York: Pearson Education Inc.
- Sesmiarni, Zulfani. *Modell Ramah Otak Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandar Lampung: Aura Printing & Publishing. 2014
- Silberman L. Melvin. *Active Learning*. Bandung: PT. Penerbit Nuansa, 2011
- Siswoyo, Dwi dkk. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press, 2008
- Slavin E. Robert. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT. Indeks, 2011