

---

## **PENGEMBANGAN MEDIA INTERAKTIF BERBASIS *ARTICULATE STORYLINE* PADA PEMBELAJARAN TEMATIK PESERTA DIDIK KELAS V SD**

**Yunita Setyo Utami<sup>1</sup>, Wahyudi<sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga

email : [utamisetvo1999@gmail.com](mailto:utamisetvo1999@gmail.com)

---

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media interaktif berbasis *articulate storyline* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran tematik. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD N Pringapus 03. Metode penelitian dengan R&D menggunakan model pengembangan ADDIE yang memiliki 5 tahapan, yaitu 1) *analysis* (analisis), 2) *design* (perancangan), 3) *development* (pengembangan), 4) *implementation* (implementasi), 5) *evaluation* (evaluasi). Untuk mengetahui kevalidan media ini, dilakukan uji pakar media dan uji pakar materi. Sedangkan kepraktisan dari media ini dengan melakukan ujicoba terbatas dengan melibatkan 6 peserta didik yang kemudian diberikan angket, untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media interaktif berbasis *articulate storyline* yang dikembangkan. Media interaktif berbasis *articulate storyline* terbukti valid. Hal ini terbukti melalui hasil persentase yang mencapai 81,4% untuk uji pakar media dan materi. Hasil uji pakar media dan pakar materi sama-sama mendapatkan hasil persentase 81,4%. Selain valid, media interaktif berbasis *articulate storyline* terbukti praktis. Hal ini terbukti berdasarkan hasil angket respon dari peserta didik, dengan hasil persentase mencapai 80,5%.

**Kata Kunci** : Media Pembelajaran, *Articulate Storyline*, Pembelajaran Tematik

---

## ***DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MEDIA BASED ON ARTICULATE STORYLINE ON THEME LEARNING OF CLASS V STUDENTS***

### ***Abstract***

*The purpose of this study was to develop interactive media based on articulate storylines towards students' interest in learning in thematic learning. The subjects in this study were students of class V SD N Pringapus 03. The research method using R&D uses the ADDIE development model which has 5 stages, namely 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation 5) evaluation. To determine the validity of this media, a media expert test and a material expert test were conducted. While the practicality of this media by conducting limited trials involving 6 students who were then given a questionnaire, to find out the students' responses to interactive media based on the articulate storyline developed. Articulate storyline-based interactive media is proven valid. This is evidenced by the percentage results which reached 81.4% for the test of media and material experts. The results of the test by media experts and material experts both got a percentage of 81.4%. Apart from being valid, interactive media based on articulate storylines have proven practical. This is evident based on the results of questionnaire responses from students, with the percentage reaching 80.5%.*

*Keywords: Learning Media, Articulate Storyline, Thematic Learn*

---

## PENDAHULUAN

Dunia pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan diartikan sebagai rencana untuk mewujudkan pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk aktif dalam mengembangkan potensi dalam bidang spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, keterampilan serta akhlak yang mulia (UU SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003). Pendidikan saat ini, kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013, dimana proses pembelajarannya berbasis tematik. Dalam pembelajaran tematik, terdiri dari beberapa tema yang saling berkaitan dengan muatan pelajaran yang lain, sehingga peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar yang bermakna (Trianto, 2011). Kegiatan proses belajar mengajar dilakukan dengan berpusat kepada siswa (*student center*). Dalam proses belajar, guru hanya berperan sebagai fasilitator. Berdasarkan hal tersebut, guru perlu menggunakan media pada proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan media berbasis teknologi, sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Dengan adanya teknologi, akan memudahkan aktivitas masyarakat (Arwanda, 2020). Dengan adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat, membuat tantangan baru bagi guru untuk menciptakan inovasi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, guru dapat menggunakan media yang inovatif untuk mempermudah menyalurkan pesan dan penafsiran materi kepada peserta didik serta dapat menarik perhatian.

Dengan adanya media sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran, makna materi akan tersampaikan lebih jelas dan tujuan pembelajaran akan tercapai (Nurrita Teni, 2018). Dengan hadirnya media pembelajaran, dapat mengurangi kemungkinan

kesalahpahaman dari materi yang tersampaikan, dan juga menjadikan proses belajar menjadi menarik dan interaktif (Salam, 2017). Guru bisa menentukan media yang cocok dengan materi yang akan disampaikan. Karena dengan pemilihan media yang sesuai dan cocok dengan kebutuhan peserta didik, akan memberikan dampak yang baik, salah satunya adalah proses belajar menjadi bermakna. Penggunaan media berbasis IT adalah penerapan media sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Guru dan peserta didik mempunyai standar sekolah di abad 21 ini yaitu menerapkan teknologi pada proses belajar mengajar (Eggen dan Kauchak, 2012). Penggunaan media berbasis IT ini dilakukan dengan tujuan mengimplementasikan tuntutan abad 21, yaitu menciptakan kompetensi 4C (*Critical thinking dan problem solving, creativity, collaborative, and communication*) pada siswa (Septikasari, 2018). Pembuatan media berbasis IT dilakukan dengan menggunakan computer. Pemanfaatan komputer dalam bidang pendidikan tidak hanya digunakan dalam bidang keadministrasian saja, akan tetapi dapat dipergunakan dalam pembuatan media pembelajaran (Istiqlal, 2017).

Adanya covid-19 ini sangat berdampak bagi masyarakat luas. Salah satunya dalam dunia pendidikan. Adanya covid-19 pembelajaran dilakukan secara online atau daring. Oleh karena itu, diperlukannya media yang dapat diterapkan secara efektif dan praktis dalam proses pembelajaran secara daring ini. Dengan adanya pembelajaran secara daring ini dapat menjadikan guru maupun peserta didik dapat menguasai teknologi yang digunakan sebagai penunjang pembelajaran secara daring (Siahaan Matdio, 2020).

Dalam proses belajar yang dilakukan secara tatap muka dengan daring tentunya sangat berbeda, contohnya dalam menggunakan

media. Penggunaan media saat tatap muka dengan daring pasti berbeda. Dalam pembelajaran secara tatap muka media yang digunakan misalnya berupa power point yang disampaikan secara langsung di depan kelas menggunakan LCD Proyektor, selain itu juga menggunakan media konkrit. Berbeda dengan pembelajaran yang dilakukan secara daring yang diterapkan saat ini, guru harus menggunakan media melalui teknologi seperti HP Android atau laptop.

Penggunaan media yang dilakukan secara online salah satunya dengan menggunakan media berbasis *articulate storyline*. *Articulate storyline* merupakan perangkat lunak untuk membuat media pembelajaran interaktif yang memberikan pengalaman kepada peserta didik baik visual maupun audio. Dengan media audio dan visual, dapat melibatkan dua indra peserta didik, yaitu mata dan telinga untuk menangkap materi yang disampaikan melalui media tersebut. Karena dengan melihat dan mendengar, kita dapat mengingat 50% dari apa yang telah disampaikan (Rusman, 2011). Selain itu juga dengan adanya campuran antara multimedia dengan perangkat lunak *articulate storyline* menjadikan pembelajaran menjadi efisien dan efektif (Salim, 2017). Penggunaan media interaktif berbasis *Articulate Storyline* yang sebelumnya sudah dilakukan oleh Nugraheni (2017) sudah diterapkan dengan bagus. Media tersebut memberikan dampak baik bagi peserta didik dan guru. Dampak bagi guru seperti guru lebih mudah untuk menyampaikan dan menjelaskan materi, guru lebih mudah untuk membuat media interaktif. Sedangkan dampak bagi peserta didik yaitu memiliki ketertarikan untuk belajar, suasana belajar menjadi lebih menyenangkan, materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik, sehingga akan meningkatkan hasil belajarnya. Apabila

media yang digunakan guru menarik perhatian, maka peserta didik akan memiliki minat untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Definisi dari minat yaitu kecenderungan jiwa yang relative ada pada jiwa seseorang yang disertai dengan perasaan senang (Fathurrohman, 2012).

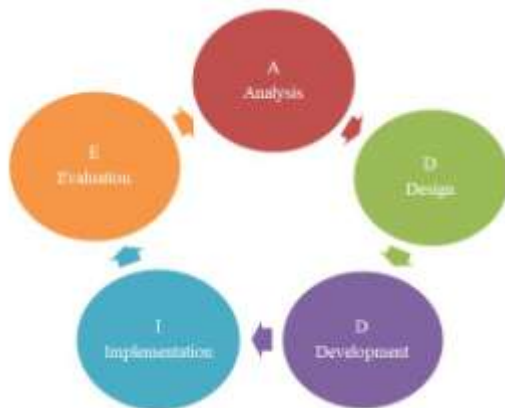
Untuk melakukan pembelajaran tematik secara daring, peneliti tertarik untuk mengembangkan suatu media yang dapat dilakukan secara daring, dimana media tersebut digunakan dengan menggunakan teknologi saat ini berupa HP android atau laptop. Media tersebut berupa media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline* untuk kelas V SD dalam pembelajaran tematik. Dari penelitian sebelumnya terlihat dampak dari penggunaan media interaktif sangat baik dan peserta didik dapat terbantu dengan adanya media tersebut, akan tetapi di SD masih jarang yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *Articulate Storyline*. Kebanyakan penelitian pengembangan dilakukan di SMP dan SMA/SMK. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan media interaktif berbasis *articulate storyline* yang diterapkan di sekolah dasar. Tujuan penelitian pengembangan dilakukan di sekolah dasar karena nantinya peneliti akan terjun langsung kedalam dunia pendidikan, tepatnya di SD. Selain itu peneliti memilih untuk mengembangkan media ini dikarenakan dengan *software Articulate Storyline* ini lebih mudah untuk membuat media interaktif karena *software Articulate Storyline* menyediakan fitur-fitur yang lengkap untuk mendukung pembuatan media interaktif ini. Selain itu juga menyediakan pilihan template yang menarik, dan tampilannya yang sederhana akan memudahkan peneliti dalam pembuatan.

Dalam pembuatan kuis dapat diberikan *feedback* yang menarik dengan tambahan suara, gambar dan teks sesuai dengan pilihan kita. Yang tentunya akan membuat peserta didik tertarik dalam membuat kuis. Selain itu hasil kuis juga dapat dimunculkan secara langsung, sehingga peserta didik dapat mengetahui nilai yang diperoleh tanpa guru mengoreksinya. Dalam penggunaan *software Articulate Storyline* mudah untuk diaplikasikan dan sangat membantu dalam proses pembuatannya yang dilengkapi dengan keunggulan fitur-fitur seperti *timeline, movie, trigger, picture character, timeline, movie, trigger, picture character* yang menarik

dibandingkan dengan *software* yang lain (Fatia Ismiranda & Yetti Ariani, 2020). Harapannya, dengan menggunakan media interaktif ini, muncul minat untuk tetap belajar meskipun dari rumah, belajar dengan suasana baru, dan tidak jenuh untuk belajar di rumah.

## METODE

Penelitian ini termasuk jenis penelitian pengembangan atau R&D dengan menggunakan model ADDIE. Model ini dilakukan dengan 5 langkah, yaitu : 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Implementation*, 5) *Evaluation* (Mulyatiningsih, 2012). Berikut ini adalah gambar langkah model pengembangan ADDIE.



Gambar 1. Langkah Model ADDIE

Sumber : Mulyatiningsih (2012)

Pada tahap awal yang dilakukan adalah mencari permasalahan. Dengan melakukan wawancara bersama guru untuk mendapatkan informasi mengenai masalah-masalah yang dialami selama proses pembelajaran. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 5 SD N Pringapus 03.

Setelah melakukan wawancara untuk mendapatkan permasalahan, langkah berikutnya yaitu menentukan rancangan produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini penulis membuat garis besar isi dari media

pembelajaran yang dikembangkan. Materi yang digunakan dalam media ini adalah Tema 6 Subtema 2 dan pembelajaran 1.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan uji validasi pakar media dan pakar materi serta dengan membagikan angket respon peserta didik. Uji validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media yang dikembangkan, sedangkan angket respon peserta didik dilakukan untuk mengetahui apakah media interaktif *articulate storyline* praktis untuk digunakan di sekolah dasar.

### Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan datanya menggunakan uji pakar dan non tes. Uji pakar dilakukan untuk menguji materi dan media. Uji Pakar dari ahli materi dan ahli media dijadikan sebagai dasar untuk menilai kevalidan dari produk yang dikembangkan. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala likert dengan penilaian 1 sampai 5. Selanjutnya untuk mengetahui kepraktisan dilakukan dengan teknik non tes, dengan dilakukan uji terbatas kepada peserta didik. Setelah media diterapkan, kemudian peserta didik diberikan angket dengan menggunakan skala likert dengan penilaian 1 sampai 4. Untuk mengetahui kelayakan media, analisis datanya menggunakan teknik deskriptif persentase dan kategori. Dari skor yang telah diperoleh, kemudian dipersentase menggunakan rumus :

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan :

AP : angka persentase

Skor Aktual : hasil skor dari validator

Skor Ideal : skor maksimal hasil kali antara jumlah item dengan skor maksimal masing-masing item

Dari hasil skor yang diperoleh dapat dikategorikan sebagai berikut:

Interval	Kategori
81 – 100%	Sangat Baik
61 – 80%	Baik
41 – 60%	Cukup
21 – 40%	Rendah
1 – 20%	Sangat Rendah

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini akan menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline* yang diterapkan di SD. Model yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE, dengan melalui 5 langkah, yaitu dijelaskan berikut ini :

#### *Analysis (Analisis)*




Tahap awal yang dilakukan adalah wawancara kepada guru kelas V untuk mendapatkan informasi permasalahan yang dialami guru. Hasil wawancara yang sudah dilakukan bersama guru kelas 5 yaitu guru sudah menggunakan media pembelajaran, seperti video pembelajaran dan power point. Sebelumnya belum menggunakan media interaktif dalam pembelajaran. Selain itu saat kegiatan belajar berlangsung, peserta didik dapat memperhatikan dengan baik, namun ketika mengerjakan soal yang berkaitan dengan materi tersebut, peserta didik tidak bisa menjawabnya. Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan, kemudian dijadikan sebagai dasar pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline*, dengan tujuan untuk menarik perhatian peserta didik, belajar dengan media yang berbeda karena sebelumnya belum menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline* ini, sehingga peserta didik memiliki ketertarikan dan muncul minat untuk belajar. Oleh karena itu peserta didik dapat menangkap materi yang telah disampaikan dan ketika diberikan soal dapat mengerjakannya.

#### *Design (Perancangan)*

Setelah melakukan tahap analisis, tahap yang kedua adalah menyelesaikan permasalahan yang ada. Tahap perancangan ini peneliti membuat gambaran garis besar dari isi media

pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan. Adapun penyusunan media interaktif berbasis *articulate storyline* yaitu, 1) menentukan judul media dan tema berdasarkan Kompetensi Dasar dan juga indikator. 2) menyiapkan sumber dari buku siswa maupun buku guru Tema 6 Panas dan Perpindahannya, Subtema 2 Perpindahan Kalor di Sekitar Kita dan juga mencari referensi dari internet, 3) merancang isi media interaktif berbasis *articulate storyline*. Adapun isi yang dibuat pada media yaitu ada menu petunjuk tombol, prosedur belajar, materi pembelajaran, standar kompetensi, profil pengembang dan soal evaluasi. Menu-menu yang terdapat pada media dapat dilihat pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Isi Media Interaktif Berbasis Articulate Storyline

Tampilan Awal	
Petunjuk Tombol	
Prosedur Belajar	

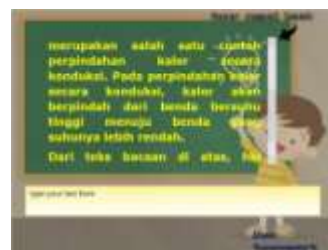
Standar  
Kompetensi



Materi



Soal Evaluasi



Profil Pengembang



### **Development (Pengembangan)**

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan, yaitu media sebelumnya yang sudah dibuat akan dilakukan pengecekan terlebih dahulu sebelum diterapkan ke sekolah. Pengecekan dilakukan dengan melakukan validasi oleh pakar media dan pakar materi. Dengan melakukan validasi oleh pakar, validator akan memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan, dengan memberikan saran dan komentar yang nantinya dijadikan sebagai acuan

dalam melakukan revisi supaya media tersebut benar-benar dapat digunakan di sekolah. Berikut ini hasil uji pakar materi dan pakar media disajikan pada tabel 3.

Dari kriteria kelayakan, media interaktif berbasis *articulate storyline* termasuk kedalam kategori sangat baik (>81%) sehingga media tersebut layak untuk diterapkan.

*Tabel 3. Hasil Uji Pakar*

No.	Indikator	Skor Ideal	Skor Aktual	AP(%)	Kategori
1.	Materi Pembelajaran	70	57	81,4%	Sangat Baik
2.	Media Pembelajaran	70	57	81,4%	Sangat Baik

**Implementation (Implementasi)**

Tahap keempat yaitu tahap penerapan produk media yang dikembangkan. Media ini dilakukan ujicoba di SD N Pringapus 03. Penerapan media dilakukan dengan uji melakukan uji terbatas di SD. Yaitu dengan ujicoba produk kepada 6 peserta didik. Setelah menggunakan media tersebut, peserta didik diberikan angket respon peserta didik. Hasil dari

respon peserta didik tersebut dijadikan sebagai dasar untuk mengetahui kepraktisan dari media interaktif berbasis *articulate storyline*. Berdasarkan hasil respon peserta didik setelah menggunakan media interaktif berbasis *articulate storyline* mencapai angka persentase sebesar 80,5%, termasuk kedalam interval 61-80% dengan kategori baik. Hasil respon peserta didik dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

*Tabel 4 . Hasil Respon Peserta Didik*

No	Pernyataan	Skor
1.	Saya merasa senang ketika belajar tematik menggunakan media pembelajaran berbasis <i>articulate storyline</i>	22
2.	Saya tertarik untuk belajar tematik dengan adanya media pembelajaran	21
3.	Saya mengikuti pembelajaran tematik hingga selesai	20
4.	Ketika belajar, saya sambil bercanda dengan orang di sekitar	8
5.	Saya memperhatikan dengan baik materi yang disampaikan	23
6.	Saya mencatat materi yang di sampaikan guru melalui media pembelajaran	18
7.	Saya bersemangat untuk belajar karena medianya menarik dan menyenangkan	23
8.	Saya selalu mengerjakan tugas yang ada di media pembelajaran	23
9.	Saya mengerjakan tugas dengan bertanya kepada teman yang lain	14
10.	Saya putus asa ketika mengerjakan tugas	9
11.	Saya menyiapkan alat dan bahan untuk percobaan sesuai dengan perintah	23
12.	Ketika saya mengalami kesulitan, saya bertanya kepada guru melalui whatsapp	20
13.	Saya dapat menggunakan media pembelajaran dengan lancar	22
14.	Dengan menggunakan media dapat menambah pengetahuan saya	21
15.	Materi pada media pembelajaran mudah dipahami dan sangat membantu saya saat belajar	23
Jumlah		263
Persentase		80,5%



### Evaluation (Evaluasi)

Dari hasil uji pakar media dan pakar materi, terdapat saran atau masukan oleh validator terhadap media pembelajaran, seperti tombol-tombol navigasi yang sering tidak merespon, pada soal evaluasi tidak ada informasi mengenai waktu untuk mengerjakan, dan gambar-gambar pada langkah melakukan percobaan kurang lengkap.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil data penelitian dan hasil pembahasan yang sudah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* pada pembelajaran tematik peserta didik kelas 5 SD ini valid. Karena hasil persentase yang diperoleh dari uji validitas oleh pakar media dan pakar materi sebesar 81,4%, dengan kategori sangat baik. Media interaktif berbasis *articulate storyline* juga praktis diterapkan untuk peserta didik. Karena hasil respon peserta didik yang telah dikembangkan telah valid dan praktis untuk digunakan, maka media interaktif berbasis *articulate storyline* dapat diterapkan di sekolah untuk membantu guru dalam menyampaikan isi materi yang diajarkan.

Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, saran untuk guru yaitu guru melakukan pembuatan media pembelajaran interaktif, misalnya dengan membuat media berbasis *articulate storyline*. Karena dengan media tersebut dapat menarik perhatian peserta didik, dikarenakan tampilannya yang menarik dan dapat menyesuaikan kebutuhannya. Selain itu penyampaian materi juga bisa disertai dengan video pembelajaran. Dengan penggunaan media interaktif berbasis *articulate storyline* dapat menarik untuk tetap mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik memiliki minat untuk belajar.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Y. (2020). Pengembangan Media Articulate Storyline 3 pada Pembelajaran Faktor dan Kelipatan Suatu Bilangan di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 3(2), 503-511.
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline
- Eggen, P., dan Kauchak, D. (2012). Strategi dan Model Pembelajaran, Mengajarkan Konten dan Keterampilan Berpikir Edisi 6. Jakarta: Indeks.
- Fathurrohman, M. (2012). Belajar dan pembelajaran. Yogyakarta: Teras.
- Istiqlal, M. (2017). Pengembangan multimedia interaktif dalam pembelajaran matematika. *JIPMat*, 2(1).
- Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193-204.
- Mulyatiningsih, E. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran. *Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/dra-endang-mulyatiningsih-mpd/7cpengembangan-model-pembelajaran.pdf>*.
- Nugraheni, Tri. D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X Di SMK Negeri 1 Kebumen. Fip.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Rusman, D. K., & Riyana, C. (2011). Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Bandung: Rajawali Pers.
- Salam, N. A. (2017). *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline 2 Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keadaan Alam Indonesia Kelas VII Tahun Ajaran 2016/2017 di MTS Negeri Sumbang Kabupaten Banyumas* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Semarang).
- Salim, S. 2017. Penggunaan E-Learning Edmodo Pada Mahasiswa Jurusan PG-

- PAUD Universitas Halu Oleo. *Jurnal Smart PAUD*, 1(1), 26-32.
- Sapriyah, S. (2019, May). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* (Vol. 2, No. 1, pp. 470-477).
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C Abad 21 dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Tarbiyah al-Awlad*, 8(2), 107-117.
- Siahaan, M. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan. *Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan*, 20(2).
- Trianto. 2011. *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik Bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Awal SD/MI*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang RI. No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional