



WAWASAN PENDIDIKAN

<http://journal.upgris.ac.id/index.php/wp>

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN MONTASE PADA TEMA 7 PERKEMBANGAN TEKNOLOGI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS III SDN LEMPONGSARI SEMARANG

Natasya Amalia Rismadhani¹⁾, Riris Setyo Sundari²⁾, Intan Rahmawati³⁾.

DOI : 10.26877/jwp.v4i2.17973

¹ Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Semarang

² Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Semarang

³ Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran montase pada tema 7 perkembangan teknologi terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Lemponsari Semarang. Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dalam bentuk eksperimen *pre-eksperimental designs (nondesigns)* dengan desain *one group pretest posttest design*. *Pretest* dilakukan sebelum menggunakan perlakuan sedangkan *posttest* dilakukan setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan media montase. Populasi penelitian ini seluruh peserta didik SDN Lemponsari Semarang. Sampel yang diambil adalah 26 siswa kelas III. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan tes. Berdasarkan analisis hasil uji ketuntasan belajar dan uji banding nilai rata-rata *pretest* sebesar 60,9 dengan persentase klasikal sebesar 46%. Nilai rata-rata *posttest* 72,5 dengan persentase klasikal sebesar 77% kriteria ketuntasan minimum (KKM) 65. Diperoleh $t_{hitung} 2,697$ dan $t_{tabel} 1,675$ dengan taraf signifikansi 0,05 dk $26-2=24$ hasil perhitungan $t_{hitung} 2,697 > t_{tabel} 1,675$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hal ini berarti terdapat peningkatan yang signifikan terhadap kelas III berdasarkan hasil analisis uji t yang menunjukkan bahwa $t_{hitung} 2,697 > t_{tabel} 1,675$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas III Tema 7 Subtema 3.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Montase, Hasil Belajar

History Article

Received 28 Desember 2023

Approved 3 Januari 2024

Published 15 Agustus 2024

How to Cite

Rismadhani, N. A., Sundari, R. S. & Rahmawati, I. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Montase pada Tema 7 Perkembangan Teknologi terhadap Siswa Kelas III SDN Lemponsari Semarang. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(2), 380-389.

Corresponding Author:

Jl. Sidodadi Timur no. 24, Dr. Cipto - Semarang

E-mail: ¹ natasyaamalia66@gmail.com

PENDAHULUAN

Kata media berasal dari bahasa Latin “medius” yang berarti perantara atau pengantar (Gerlach & Ely, 1980: 2). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dipergunakan guru untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya penyampaian informasi atau proses pembelajaran pada siswa (Miarso, 2011: 457). Media pembelajaran merupakan sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM). Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah dengan cara memperbaiki proses pembelajaran. Proses belajar mengajar (PBM) seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari-hari, sehingga materi menjadi sulit diajarkan oleh guru dan sulit dipahami siswa. Visualisasi adalah salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak.

Dengan berkembangnya teknologi media pembelajaran mampu memberi kesan yang besar dalam bidang pendidikan. Sebagai seorang guru haruslah memahami tentang bagaimana menggunakan media tersebut dengan lebih efektif dan dapat menghasilkan ide-ide untuk pengajaran dan pembelajaran. Pada masa kini, guru perlu mempunyai kemahiran dan keyakinan diri dalam menggunakan media pembelajaran ini yang lebih interaktif dalam pembelajaran. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru dan siswa dapat berjalan dengan baik. Media pembelajaran dalam pendidikan di Indonesia membutuhkan standar nasional yang memerlukan penyesuaian terhadap dinamika dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, serta kehidupan masyarakat untuk kepentingan peningkatan mutu pendidikan (PP RI No. 57 Tahun 2021). Proses kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh pada perkembangan pendidikan. Pada perkembangan pendidikan di era globalisasi saat ini menuntut guru dan siswa untuk kreatif, inovatif, dan berwawasan luas agar mampu bersaing.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu dalam pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru untuk proses mengajar di dalam kelas guna mencapai suatu tujuan pembelajaran. (Criticos, 1996: 67) media pembelajaran merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media pembelajaran di sekolah dasar juga memiliki peran dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Adanya media tidak hanya membantu pengajar dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi juga memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran. Seiring berkembangnya zaman dan teknologi media pembelajaran ini juga berkembang sedemikian rupa. Jenis media yang dimanfaatkan dalam proses pembelajaran cukup beragam, mulai dari media yang sederhana sampai media yang canggih sekalipun. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media montase.

Media montase adalah suatu kreasi media pembelajaran yang berasal dari bahasa inggris *montage* yang artinya menempel. KBBI, montase merupakan gambar berurutan yang dihasilkan untuk melukiskan gagasan yang berkaitan. buku "Referensi Gambar Mewarnai, Kolase, Montase, Mozaik dan Aplikasi", karya Montase dibuat dengan menempelkan berbagai gambar jadi yang terdapat di majalah, koran, kalender, media online, dan yang lainnya, lalu

Commented [P1]: Terlalu panjang. Bisa dibuat menjadi 3 paragraf

disusun ulang untuk menjadi bentuk gambar baru. Montase terdiri dari 2 teknik yaitu montase teknik foto dan montase teknik tempel manual. Yang digunakan oleh penulis untuk melakukan penelitian adalah teknik montase tempel manual, karena pada teknik menempel manual ini tidak hanya menekankan pada tema yang ingin disampaikan saja namun juga jenis gambar yang di tempelkan harus diperhatikan supaya indah. Media montase ini selain media pembelajarannya yang praktis dan edukatif juga dapat melatih siswa untuk kreatif, inovatif, dan berwawasan luas. Apabila guru mampu menggali potensi anak dalam belajar maka akan semakin mudah dalam mencapai tujuan pembelajaran.

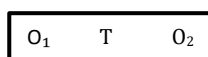
Hasil belajar adalah suatu capaian atau tolak ukur nyata mengenai pemahaman siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran. Hasil belajar merupakan perwujudan dari perilaku belajar, biasanya diwujudkan dalam perubahan, kebiasaan, keterampilan, sikap, pengamatan, dan keterampilan Winarno Surakhmad dalam buku, interaksi belajar mengajar (Jemmars, 1980: 25) hasil belajar siswa bagi kebanyakan orang berarti ulangan, ujian atau tes. Maksud ulangan tersebut ialah untuk memperoleh suatu indek dalam menentukan keberhasilan siswa. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Lemponsari Semarang, dapat diketahui jika pada saat proses kegiatan belajar mengajar siswa kurang aktif berpartisipasi pada saat pembelajaran. Kurangnya media dalam proses pembelajaran mengakibatkan siswa sulit untuk memahami materi. Masalah tersebut yang diduga menyebabkan hasil belajar peserta didik rendah. Hal ini terlihat dari pencapaian hasil belajar peserta didik yang rata-rata masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dikarenakan kurangnya kreativitas guru selama proses pembelajaran. Sebagian besar guru hanya menggunakan metode menulis di papan tulis secara terus menerus sehingga siswa mudah bosan dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sangat rendah. Dalam situasi ini, jika prestasi belajar siswa tidak melebihi KKM yang ditetapkan, maka hasil belajar siswa juga akan menurun.

Latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka guru harus menempuh langkah-langkah yang kreatif dan inovatif untuk memperbaiki hasil belajar siswa yang dimana dalam hal ini berbantu menggunakan media pembelajaran montase. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa agar lebih aktif, fokus dalam materi pembelajaran, tidak mudah jenuh selama pembelajaran. Berdasarkan pemikiran tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran montase pada hasil belajar dalam proses pembelajaran di kelas III Tema 7 Subtema 3 dengan materi perkembangan teknologi di lingkungan sekitar, guna meningkatkan kemampuan dan hasil belajar siswa di SDN Lemponsari Semarang.

METODE

Penelitian haruslah merancang metode penelitian agar nantinya sebuah penelitian dapat berjalan dengan baik untuk mendapatkan hasil penelitian yang tergambar dengan jelas. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif. Metode kuantitatif digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random. Pengumpulan data menggunakan instrument penelitian dan analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. Pada penelitian ini peneliti melakukan perlakuan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran montase. Akibat dari perlakuan tersebut yaitu hasil belajar siswa kelas III SDN Lemponsari Semarang dapat meningkat. Desain pada penelitian yang digunakan peneliti adalah *pre-experimental designs (nondesigns)*. Desain ini dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Jenis yang dipilih pada desain penelitian ini adalah *one group pretest-posttest designs*. Adapun pola desain penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 1 Desain Penelitian

Keterangan :

O₁ : Nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan)

O₂ : Nilai *posttest* (setelah diberi perlakuan)

T : *Treatment* (perlakuan)

Sugiyono, (2022: 111)

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Lemponsari Semarang berlokasi di Jl. Sumbing No.316A, Lemponsari, Kec. Gajahmungkur, Kota Semarang. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 21 s.d 24 Agustus 2023. Populasi dari penelitian adalah siswa SDN Lemponsari Semarang dan Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Lemponsari Semarang. Sampling dalam penelitian adalah *Non Probability Sampling* dengan jenis sampling jenuh.

Teknik pengumpulan data pada penelitian merupakan cara yang dapat digunakan dalam mendapatkan data penelitian. Sehubungan dengan jenis penelitian peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa, Observasi, Dokumentasi, dan Tes. Dalam penelitian ini yang diteliti adalah pengaruh media pembelajaran montase pada tema 7 perkembangan teknologi terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Lemponsari Semarang. Teknik analisis data untuk pengujian adalah uji normalitas, uji ketuntasan belajar, uji-t.

Penelitian ini diawali dengan melaksanakan Observasi kepada guru untuk mengetahui masalah yang terdapat pada proses kegiatan belajar mengajar dikelas III. Melaksanakan uji instrumen terlebih dahulu. Instrumen yang dilakukan yaitu uji validitas, uji reliabilitas, taraf kesukaran. Observasi pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas pada tanggal 13 Maret 2023. Observasi yang dilakukan peneliti terhadap guru terdapat 16 aspek yang diamati untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran. Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan terdapat hasil pengamatan yang dilakukan peneliti dan guru kelas. Pengamatan yang dilakukan peneliti sebagai observer diperoleh persentase 60% dengan kategori cukup baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

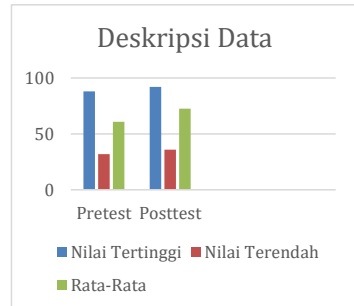
Proses pembelajaran dengan kegiatan menggunting dan menempel pada saat proses pembelajaran menggunakan media montase akan memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi yang telah diberikan guru. Begitu juga dapat memudahkan guru apabila siswa sudah memahami materi yang akan dipelajari. Pembelajaran menggunakan media montase ini menjadi salah satu opsi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti di SDN Lemponsari Semarang diperoleh hasil data-data berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* digunakan sebagai data untuk mengukur kemampuan awal siswa, dan data hasil *posttest* digunakan untuk mengukur kemampuan akhir siswa setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran. Data-data yang peneliti deskripsikan di atas, dilampirkan pada masing-masing pengujian dan akan di pakai untuk menguji hipotesis penelitian yang sudah dirumuskan sebelumnya. Berikut persentase ketuntasan hasil belajar siswa:

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar SDN Lemponsari Semarang.

Persentase Ketuntasan Hasil Belajar		
Kriteria	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Tuntas	46%	77%
Tidak Tuntas	54%	33%

Berdasarkan tabel persentase ketuntasan hasil belajar siswa diatas, menunjukkan bahwa hasil persentase ketuntasan nilai *posttest* dapat dilihat siswa sebelum diberi perlakuan dengan presentase 46% dan setelah diberikannya perlakuan menggunakan media montase dengan persentase 77%.

Commented [P2]: Deskripsikan proses pembelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini



Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan grafik nilai deskripsi data diatas menunjukkan bahwa pada nilai *pretest* rata-rata sebesar 60.9 dengan nilai terendah 34 dan dan nilai tertinggi sebesar 88. Sedangkan pada *posttest* rata-rata nilai sebesar 72.5 dengan nilai terendah 36 dan nilai tertinggi sebesar 92. Dari hasil deskripsi data maka terdapat perbedaan ada nilai rata-rata yang cukup signifikan dengan KKM 65. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *posttest* siswa terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu menggunakan media montase.

2. Uji Hipotesis

Setelah melakukan uji perasyaratan, kemudian dilakukan uji banding dengan menggunakan uji t. Data yang digunakan untuk menguji hipotesis adalah nilai *pretest* dan *posttest* kelas III. Hal ini dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan pada hasil belajar akhir peserta didik sebelum dan sesudah menerima perlakuan. Maka untuk rumusan hipotesis yang diajukan peneliti sebagai berikut:

H_0 = Penggunaan media montase tidak berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SDN Lemponsari Semarang.

H_a = Penggunaan media montase berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas III SDN Lemponsari Semarang.

Dengan kriteria:

H_0 ditolak apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $p\ value > \alpha\ 0,05$.

H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $p\ value < \alpha\ 0,05$

Dengan taraf signifikan $\alpha = 5\% = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 2,0086$. Berdasarkan perhitungan hasil penelitian diperoleh $t_{hitung} = 2,6976$ dan $t_{tabel} = 2,0086$. Kriteria pengujian H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$. Karena pada penelitian ini $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya ada perbedaan yang signifikan hasil belajar kelas III SDN Lemponsari Semarang.



Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media montase lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SDN Lemponsari Semarang pada Tema 7 Subtema 3 dengan materi Perkembangan Teknologi Komunikasi. Media montase merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran berupa gambar yang digabungkan menjadi suatu karya seni. Seni merupakan aktivitas permainan, melalui permainan dengan memanfaatkan media konkret seperti media montase, kita dapat mendidik anak dan membina kreativitasnya sedini mungkin. Hal ini didukung dengan pernyataan oleh (Hadiyati & Wijayanti, 2017), bahwa penggunaan media benda konkret di dalam pembelajaran mampu menjelaskan hal abstrak dan membuat siswa lebih memahami materi dan membuat hasil belajar peserta didik meningkat.

Penelitian dengan metode kuantitatif dengan *pre-experimental* jenis *one group pretest posttest design* yang membahas tentang pengaruh penggunaan media montase terhadap hasil belajar siswa pada tema 7 subtema 3 III SDN Lemponsari Semarang. Jumlah siswa yang diteliti sebanyak 26 anak. Peneliti menggunakan cara mengajar yang berbeda pada kelas III yaitu menggunakan media papan tulis dan menggunakan media montase. Pada saat menggunakan media papan tulis siswa masih cenderung kurang dapat memahami materi dalam proses pembelajaran karena pembelajaran hanya berpusat pada penjelasan guru. Berbeda pada saat menggunakan media montase dimana siswa terlibat aktif dan mudah memahami materi pada saat proses pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, dokumentasi, dan tes. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan.

Kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan pada nilai awal (*pretest*) diperoleh rata-rata hasil belajar kelas III 60. Berdasarkan perhitungan uji normalitas pada kemampuan awal *pretest* dari kelas III adalah berdistribusi normal. Hasil *posttest* yang telah dilakukan diperoleh rata-rata hasil belajar pada kelas III adalah 72 setelah diberikan perlakuan. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas III lebih efektif dengan menggunakan media montase dari pada menggunakan media papan tulis.

Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media montase lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa SDN Lemponsari Semarang pada Tema 7 Subtema 3 dengan materi Perkembangan Teknologi Komunikasi. Media montase merupakan alat yang digunakan dalam pembelajaran berupa gambar yang digabungkan menjadi suatu karya seni. Seni merupakan aktivitas permainan, melalui permainan dengan memanfaatkan media konkret seperti media montase, kita dapat mendidik anak dan membina kreativitasnya sedini mungkin. Hal ini didukung dengan pernyataan oleh (Hadiyati & Wijayanti, 2017), bahwa penggunaan media benda konkret di dalam pembelajaran mampu menjelaskan hal abstrak dan membuat siswa lebih memahami materi dan membuat hasil belajar peserta didik meningkat.

Kondisi awal siswa sebelum diberikan perlakuan pada nilai awal (pretest) diperoleh rata-rata hasil belajar kelas III 60. Berdasarkan perhitungan uji normalitas pada kemampuan awal pretest dari kelas III adalah berdistribusi normal. Hasil posttest yang telah dilakukan diperoleh rata-rata hasil belajar pada kelas III adalah 72 setelah diberikan perlakuan. Maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas III lebih efektif dengan menggunakan media montase dari pada menggunakan media papan tulis. Perubahan signifikan hasil belajar yang diperoleh siswa pada penelitian ini dikarenakan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Sehingga siswa cenderung lebih aktif dan mudah memahami materi yang diajarkan. Sejalan dengan Hamalik (2008: 155) yang menyatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Purnamasari (2022) juga menambahkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa melalui suatu proses belajar yang mengakibatkan adanya perubahan tingkah laku, baik pengetahuan, sikap, maupun keterampilan seorang siswa menjadi lebih baik. Hasil belajar adalah proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar. Tujuan utama hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf, kata, atau simbol.

Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran terpadu yang menekankan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Pembelajaran ini melibatkan beberapa kompetensi dasar, hasil belajar dan indikator dari suatu mata pelajaran, atau bahkan beberapa mata pelajaran. Melalui pembelajaran tematik, siswa diharapkan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi.

Secara umum montase adalah karya seni yang menempelkan dua gambar baru atau lebih. Gambar-gambar yang menyatu tersebut akan menghasilkan karya bermakna. Dalam setiap potongan gambar yang digunakan., biasanya saling terkait. Inilah yang membuat karya montase terlihat lebih dari sekedar tumpukan gambar. Bila melihat, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), montase adalah sebuah hasil karya yang dihasilkan dari perpaduan berbagai sumber gambar.

Penggunaan media montase pada saat proses pembelajaran akan memudahkan siswa dalam memahami dan mengingat materi yang telah diberikan guru. Begitu juga dapat memudahkan guru apabila siswa sudah memahami materi yang akan dipelajari. Pembelajaran menggunakan media montase ini menjadi salah satu opsi yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan penggunaan media montase terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Lempongsari Semarang. Adanya peningkatan tersebut didasarkan pada pemerolehan nilai secara klasikal dimana pada kondisi sebelum dilakukan perlakuan hasil belajar anak sebesar 46% dengan rata-rata 60,9. Setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media montase hasil belajar siswa menjadi lebih baik yaitu nilai secara klasikal peserta didik kelas III SDN Lempongsari Semarang sebesar 77% dengan rata-rata 72,5.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Kencana.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Arikunto, Suharsimi. 2022. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Criticos, C. 1996. *Media selection*. Plomp, T., & Ely, D. P. (Eds.): *International Encyclopedia of Educational Technology, 2nd edition*. New York: Elsevier Science, Inc
- Ela Etika, In Purnamasari, Sugiman. 2022. "Penerapan Model Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 1 Pertumbuhan dan Perkembangan Makhluk Hidup pada Peserta Didik Kelas III SD Negeri 01 Sawangan Kabupaten Pekalongan Tahun Pelajaran 2022/2023"
- Ennis, R. H. 2000. *"The Nature of Critical Thinking: An Outline of Critical Thinking Dispositions and Abilities"*.
- Gerlach, V.S., & Ely, D.P. (1980). *Teaching & Media: A Systematic Approach*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall Incorporated.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara. Belajar dan hasil belajar.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Kurikulum Dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hadiyati, N., & Wijayanti, A. 2017. "Keefektifan Metode Eksperimen Berbantu Media Benda Konkret Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar". *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 1(1), 24–31. <https://doi.org/10.31331/jipva.v1i1.513>. *Jurnal. Diakses tanggal 27 Agustus 2023*.
- Hartanto, A.A. dan Purbo, O.W. 2014. *Teknologi e-Learning Berbasis PHP dan MySQL*. Elex Media Komputindo, Jakarta.
- Jemmars. 1980. *Interaksi Belajar Mengajar*. Bandung : Tarsito.
- Kamisa. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Cahaya Agency.
- KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia). 2005. Jakarta: PT (Persero) penerbitan dan percetakan.
- Lailatunnisfi, Rofian, Handayani Diana Endah. 2021. "Keefektifan Model Project Based Learning Berbantu Media Montase terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Tematik Kelas 3 SD Negeri Kemiri 01 Batang". Universitas PGRI Semarang.

- Miarso, Yusufhadi, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Mudjiono dan Dimyanti. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muharrar.S. & Verayanti.S. (2013). *Kreasi Kolase Montase Mozaik Sederhana*. Jakarta:Erlangga.
- Mursanib Muraeni, Qalbi Andi Nurul. 2020. “Pengaruh Kegiatan Montase terhadap Kreativitas Anak”. [17702-53002-1-PB.pdf](#). Artikel. Diakses 23 November 2022.
- Nailarissa Almira, Sukidi Masengut. 2019. “Pengaruh Penggunaan Media Montase terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas III SDN Kedurus I Surabaya”. Artikel. Universitas Negeri Surabaya.
- Nurlaili. 2019. *Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini*. Modul.
- Nuryanti, Lilis, Siti Zubaidah, dan Markus Diantoro. 2018. “Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 3(2):155–58. Artikel. Diakses 21 Februari 2023.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Probosiwi. 2017. Pengetahuan Dasar Seni Rupa Dan Keterampilan Serta Pembuatan Bahan Ajar Dengan Teknik Montase. Yogyakarta: Jurnal Pemberdayaan.
- Sadirman. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sekaran, Uma. 1992. *Research Methods for Business*. Third Edition. Southern Illinois University.
- Sholikhah Inggie Rosiamali. 2020. “Penggunaan Media Montase untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V SD Negeri 02 Tanjungsari Pemasang”. Skripsi. Universitas PGRI Semarang.
- Sudjana. 2002. *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2012. *Statistik untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sutrisno Hadi. 1986. *Metodologi Research*, Fakultas Psikologi UGM, Yogyakarta.
- Triyanto. 2018. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.