

WAWASAN PENDIDIKAN

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

PENGEMBANGAN PERANGKAT TEMATIK BERBASIS ANDROID KELAS IV TEMA 2 SUBTEMA 1 SISWA SDN SAWAH BESAR 01 SEMARANG

Ramadhani Arista Putri¹⁾, Husni Wakhyudin²⁾, Singgih Adhi Prasetyo³⁾

DOI : <https://doi.org/10.26877/wp.v2i1.9742>

¹ PGSD, FIP, UPGRIS

² PGSD, FIP, UPGRIS

³ PGSD, FIP, UPGRIS

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan perangkat pembelajaran tematik yaitu RPP Tematik dan Media Tematik Berbasis Android Tema 2 Subtema 1 Pb 1 yang valid, layak dan diterima bagi siswa kelas IV SDN Sawah Besar 01 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan model ADDIE dengan teknik analisis data deskriptif. Hasil validasi RPP Tematik oleh ahli RPP Tematik tahap pertama memperoleh nilai 86% dengan kriteria layak dengan revisi dan tahap kedua memperoleh nilai 98% dengan kriteria sangat layak. Hasil validasi media oleh ahli media memperoleh nilai 93% dengan kriteria sangat layak dan hasil validasi materi oleh ahli materi memperoleh nilai 90% dengan kriteria sangat layak. Pada uji coba lapangan melalui angket penerimaan guru memperoleh nilai 91% dengan kriteria sangat layak dan pada angket penerimaan siswa memperoleh nilai persentase 93%. Kesimpulannya perangkat tematik berbasis android tema 2 subtema 1 pb 1 layak dan diterima untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Pengembangan; Perangkat Tematik; RPP Tematik, Media Tematik Berbasis Android;; Tema 2 Subtema 1 Pembelajaran 1.

History Article

Received 18 Oktober 2021

Approved 22 Oktober 2021

Published 28 Februari 2022

How to Cite

Putri, R.A, Wakhyudin, H., & Prasetyo, S.A. (2022). Pengembangan Perangkat Tematik Berbasis Android Kelas IV Tema 2 Subtema 1 Siswa SDN Sawah Besar 01 Semarang. *Wawasan Pendidikan*, 2(1), 107-115.

Coressponding Author:

Jl. Lontar No. 1, Dr.Cipto - Semarang.

E-mail: ¹ ramaputri.rap@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan sepanjang hayat. Setiap manusia pasti memerlukan pendidikan, sampai kapanpun dan di manapun ia berada. Pendidikan dikatakan penting artinya, tanpa adanya pendidikan manusia akan sulit berkembang dan bahkan akan terbelakang. Dengan demikian pendidikan harus di arahkan untuk menghasilkan manusia yang berkualitas dan mampu bersaing. Melalui proses pendidikan ini diharapkan juga dapat membentuk watak bangsa yang bermartabat. Sebagaimana tujuan pendidikan yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab II Pasal 3. Pada undang-undang tersebut dinyatakan bahwa pendidikan memiliki fungsi dan tujuan yaitu pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan terbentuk melalui proses interaksi antara siswa dan siswa, siswa dan sumber belajar, siswa dan guru yang dapat terjadi di dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Dalam lingkungan keluarga, orang tua berperan sebagai guru bagi anaknya. Melalui proses interaksi dengan orang tua, anak mendapatkan konsep dasar pengetahuan, nilai-nilai moral dan karakter yang kemudian dikembangkan melalui pendidikan di lingkungan sekolah dan masyarakat. Keberhasilan seorang guru dalam pembelajaran sangatlah diharapkan, untuk memenuhi tujuan tersebut diperlukan suatu persiapan yang matang. Sebelum guru mengajar (tahap persiapan) seorang guru diharapkan mempersiapkan bahan yang mau diajarkan, mempersiapkan alat-alat peraga atau partikum yang akan digunakan, mempersiapkan pertanyaan dan arahan untuk memancing siswa aktif belajar, mempelajari keadaan siswa, mengerti kelemahan dan kelebihan siswa, serta mempelajari pengetahuan awal siswa, kesemuanya ini akan terurai pelaksanaannya di dalam perangkat pembelajaran. Nurul dkk (2016) mengemukakan bahwa “Perangkat pembelajaran adalah sejumlah bahan, alat, media, petunjuk dan pedoman yang akan digunakan dalam proses pembelajaran”. Jenis perangkat pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah RPP dan media pembelajaran.

Selain itu dalam pencapaian pembelajaran yang efektif tidak hanya dilihat dari bagaimana proses komunikasi yang terjadi dan perangkat pembelajaran yang telah disiapkan, tetapi dilihat juga dari sarana yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi. Sarana pendidikan yang dimaksud disini yaitu media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar, membantu pendidik melaksanakan perannya, dan membantu efektivitas pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan peserta didik jika dikaji dalam bidang ilmu teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran mempunyai peran untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat (AECT).

Teknologi digunakan sebagai media pembelajaran inovatif yang diyakini mampu mengikuti perkembangan zaman. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat menyebabkan gadget dengan sistem operasi android semakin dikenal luas dikalangan masyarakat salah satunya pada bidang pendidikan. Pembelajaran yang menggunakan media teknologi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pembelajaran. Perangkat android sangat dekat dengan kehidupan peserta didik saat ini. Selain sebagai fungsi komunikasi, perangkat android juga sangat berpotensi dikembangkan menjadi media pembelajaran interaktif yang bermanfaat bagi peserta didik. Ega Rima (2016 : 2) mengemukakan bahwa Media merupakan bagian yang melekat atau tidak terpisahkan dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang memotivasi siswa untuk belajar. Media merupakan segala bentuk alat yang dipergunakan dalam proses penyaluran atau penyampaian informasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SDN Sawah Besar 01 Semarang proses pembelajaran sudah cukup berjalan dengan baik. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan media visual misalnya gambar, poster, media audio-visual, rekaman video dan PPT. Selain itu diperlukan media pembelajaran yang inovatif agar memunculkan daya tarik siswa saat melaksanakan proses pembelajaran. Media pembelajaran inovatif yang mudah diterima oleh siswa namun berisi materi yang mudah dipelajari oleh siswa.

Oleh karena itu penulis termotivasi untuk mengembangkan media tematik berbasis android dengan teknologi SAC (Smart Apps Creator), yang merupakan pembuat aplikasi yang lebih instan yang bisa mendesain isi pembelajaran tanpa dengan proses pemrograman ataupun HTML (HyperText Markup Language) sehingga para pengguna di mudahkan dalam membuat bahan pengajaran, bisa digunakan dalam mode offline maupun online yang bisa dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan pendidik agar menghasilkan produk pembelajaran yang bisa digunakan dimapun dan kapanpun. Media tematik berbasis android dengan teknologi SAC ini kemas yang mencakup semuanya yang didalamnya terdapat tema dan subtema, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, soal evaluasi. Perangkat tematik berbasis android dengan teknologi SAC dibuat untuk pembelajaran anak SD , agar peserta didik tidak bosan karena pembelajarannya akan menarik, tampilannya seperti game yang berisi materi dan kuis, dan juga bisa digabungkan dengan animasi sehingga isi pembelajaran menjadi lebih menarik.

Hal ini diperkuat dengan penelitian yang dilakukan oleh Nila Sari dan Indri Nugrahaeni (2021). Dari hasil penelitiannya diperoleh presentase hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 96,4% dengan interval sangat tinggi, hasil penilaian ahli media memperoleh presentase 91,7% dengan interval sangat tinggi. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media pengembangan media pembelajaran berbasis Android pada pembelajaran tematik kelas IV tema 6 subtema 1 disekolah dasar dinyatakan valid dan layak untuk diterapkan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan penelitian dengan judul : “Pengembangan Perangkat Tematik Berbasis Android Kelas IV Tema 2 Subtema 1 Siswa SDN Sawah Besar 01 Semarang” karena menurut penulis, pembelajaran melalui media smartphone akan lebih praktis dilakukan dimana saja dan kapan saja sehingga dapat membuat peserta didik lebih mudah dalam belajar, peserta didik dapat memaksimalkan perangkat handphone secara

maksimal untuk memenuhi kebutuhan ilmu pengetahuan, dan dapat membantu proses pemerataan informasi pendidikan yang nantinya akan berdampak pada peningkatan mutu pendidikan, terutama di bidang teknologi informasi bagi guru, dapat menjadikan referensi untuk menciptakan inovasi pendidikan untuk menyediakan bahan ajar yang inovatif. Bagi peneliti, dapat memberikan wawasan tambahan mengenai konsep pembelajaran berbasis android.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan biasa digunakan untuk mengembangkan suatu produk yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Produk yang akan dikembangkan atau akan dihasilkan dapat berupa bahan pelatihan guru, materi atau buku ajar, modul, model pembelajaran, media pembelajaran, alat evaluasi pembelajaran, atau sistem pengelolaan pembelajaran (Soegeng 2016 : 212).

Penelitian dan pengembangan ini yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengembangan perangkat tematik yaitu rpp Tematik dan Media Tematik Berbasis Android Tema 2 Subtema 1 Pb 1 siswa kelas IV Sekolah Dasar. Dalam pengembangan ini menerapkan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang terdiri dari lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementasi, Evaluation*. Dengan penjelasan pada masing-masing tahap sebagai berikut :

- 1) Tahap Analysis, pada tahap analisis ini peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV di SDN Sawah Besar 01 Semarang.
- 2) Tahap Design, pada tahap desain ini peneliti melakukan desain perangkat yang akan dikembangkan yaitu RPP Tematik dan Media Tematik Berbasis Android dengan materi yang akan dibawakan yaitu Tema 2 (Selalu Berhemat Energi) Subtema 2 (Sumber Energi) Pembelajaran 1. Peneliti menggunakan buku siswa dan buku guru sebagai acuan materi yang akan dipaparkan. Untuk pembuatan media tematik berbasis android peneliti menggunakan teknologi Smart Apps Creator(SAC) sebagai proses pembuatan medianya.
- 3) Tahap Development, pada tahap pengembangan ini perangkat tematik yaitu RPP Tematik dan Media Tematik Berbasis Android yang akan di uji cobakan ke sekolah terlebih dahulu dilakukan Uji Validitas oleh ahli RPP Tematik, ahli media dan ahli materi dengan kriteria tertentu.
- 4) Tahap Implementation, pada tahap implementasi ini peneliti melaksanakan uji coba lapangan di kelas IV B SDN Sawah Besar 01 Semarang. Tahap ini dilakukan secara *Blended Learning* yaitu pembelajaran dua tahap (PTM dan Daring) Karena pihak sekolah sudah menerapkan kebijakan uji coba pembelajaran *Blended Learning*. Sebelum proses pembelajaran peneliti dibantu oleh guru kelas IV untuk menyebarkan media melalui Link *google drive* yang harus diinstal terlebih dahulu di handphone siswa secara mandiri dan juga Link *google form* untuk mengisi angket penerimaan siswa terhadap media tematik berbasis android.
- 5) Tahap terakhir Evaluation, pada tahap evaluasi ini dilaksanakan sepanjang pelaksanaan dari keempat tahap diatas pada model ADDIE. Pada proses analisis misalnya, berdasarkan

hasil wawancara yang didapatkan oleh peneliti maka dapat dilaksanakan dengan meninjau pembelajaran yang biasa dilaksanakan oleh guru. Tahap evaluasi juga dapat dilakukan dengan pemberian angket penerimaan guru dan siswa terhadap perangkat yang dibuat. Berdasarkan hasil wawancara maka peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian lebih lanjut di SDN Sawah Besar 01 Semarang. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan melakukan validasi perangkat pembelajaran yaitu RPP Tematik dan Media Tematik Berbasis Android kepada ahlinya. Kemudian dilaksanakan uji coba lapangan di SDN Sawah Besar 01 Semarang dengan membagikan angket penerimaan guru dan angket penerimaan siswa.

Subyek penelitian ini yaitu Guru Kelas IV B dan semua siswa kelas IV B SDN Sawah Besar 01 Semarang. Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan pada tanggal 2 september - 23 september 2021 di SDN Sawah Besar 01 Semarang yang beralamat di JL. Tambak Dalam Raya No. 2 Kecamatan Gayamsari, Kota Semarang. peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis dan memaparkan data yang dinyatakan dengan kata-kata maupun berbentuk uraian dalam lembar hasil wawancara dan catatan lapangan. Sedangkan teknik analisis deskriptif kuantitatif untuk melakukan analisis data berupa angka yang diperoleh dari angket kebutuhan guru, angket validasi ahli RPP, angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, angket penerimaan guru, dan angket penerimaan siswa. Data kuantitatif yang diperoleh pada angket validasi RPP, angket validasi media, angket validasi materi, angket penerimaan guru, menggunakan skala likert dengan penilaian 1-5

Tabel 1. Pedoman skor penilaian ahli RPP Tematik, ahli media, ahli materi dan penerimaan guru.

Keterangan	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang	1

Pada angket penerimaan siswa terhadap media tematik berbasis android menggunakan skala *Guttman* dengan penilaian “Ya” dan “Tidak”

Tabel 2. Pedoman skor penilaian angket penerimaan siswa.

Keterangan	Skor
Ya	1
Tidak	0

Rumus perhitungan angket :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 3. Range Persentase Kriteria Kelayakan

Keterangan	Skor
Sangat Layak	81% - 100%
Layak	61% - 80%
Cukup Layak	41% - 60%
Kurang Layak	21% - 40%
Sangat Kurang Layak	0% - 20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan perangkat tematik yaitu RPP Tematik dan Media Tematik Berbasis Android dilaksanakan dengan melakukan studi pendahuluan yang bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan. Studi pendahuluan yang dilaksanakan berupa pedoman wawancara kebutuhan kepada guru SDN Sawah Besar 01 Semarang.



Sebelum Revisi

Setelah Revisi

Gambar 1. Hasil Revisi Kompetensi Dasar pada RPP

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang telah dilakukan berupa wawancara kebutuhan guru, penulis mendapatkan informasi bahwa guru membutuhkan media pembelajaran yang inovatif, mudah diterima siswa dan berisi tentang semua materi yang mudah dipahami siswa. Pengembangan produk berupa media pembelajaran dilaksanakan secara mandiri oleh penulis, yaitu melalui tahap perancangan RPP, penentuan materi yang akan

dibawakan pada media, teks bacaan, desain gambar, menyusun storyboard media, audio dan music dan yang terakhir proses editing untuk menggabungkan gambar, icon, dan music pada media. Setelah melalui tahap-tahap tersebut maka dalam pengembangan produk dilaksanakan validasi oleh ahli RPP Tematik, ahli media, dan ahli materi dan diberikan revisi terhadap produk yang dibuat.



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi

Gambar 2. Hasil Revisi Teks bacaan pada media

Pembahasan

Produk yang dikembangkan yaitu RPP Tematik dan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android yang dihasilkan oleh peneliti dapat digunakan sebagai bahan ajar pada Tema 2 (Selalu Berhemat Energi) Subtema 1 (Sumber Energi) Pembelajaran 1 Kelas IV Sekolah Dasar. Pengembangan RPP Tematik ini layak diimplementasikan pada pembelajaran dan media tematik berbasis android mampu diterima oleh siswa untuk dijadikan media pembelajaran yang menyenangkan yang digunakan untuk interaksi antara media pembelajaran, guru, dan siswa.

Hal ini ditunjukkan dengan hasil angket penerimaan guru terhadap perangkat pembelajaran tematik dan angket penerimaan siswa terhadap media tematik berbasis android sebanyak 28 siswa yang menunjukkan rerata skor persentase 93% dan masuk dalam kriteria sangat baik. Dengan perolehan kriteria sangat baik maka media pembelajaran tematik berbasis android dapat diterima dan digunakan sebagai bahan ajar sesuai dengan materi Tema 2 (Selalu Berhemat Energi) Subtema 1 (Sumber Energi) Pembelajaran 1. Pada proses uji coba lapangan, peneliti memberikan angket penerimaan guru terhadap perangkat pembelajaran tematik dan memperoleh skor persentase 91% dengan kriteria sangat layak.

Tabel 4 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Lapangan

Validator	Tahap I
Siswa	93%
Guru	91%

Kelayakan produk yaitu RPP Tematik dan Media Tematik Berbasis Android dilakukan uji validitas oleh dosen Universitas PGRI Semarang dengan 1 dosen sebagai ahli RPP Tematik yaitu Ibu Khusnul Fajriyah, S.Pd., M.Pd. dan 1 dosen sebagai ahli media dan materi yaitu Bapak M. Yusuf Setia Wardhana, S.Pd., M.Pd.

- 1) Pada validasi ahli RPP Tematik tahap pertama memperoleh skor persentase 86% dengan kriteria layak dengan revisi dan tahap kedua memperoleh skor persentase 98% dengan kriteria sangat layak.
- 2) Validasi oleh ahli media memperoleh skor persentase 93% dengan kriteria sangat layak dan validasi oleh ahli materi memperoleh skor persentase 90% dengan kriteria sangat layak.

Pada tahap pertama dalam melakukan validasi baik oleh ahli RPP Tematik, ahli media dan ahli materi diberikan beberapa perbaikan dan saran yang nantinya akan digunakan sebagai acuan peneliti untuk melakukan revisi pada perangkat pembelajaran yang dikembangkan.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi

Validator	Tahap I	Tahap II
Ahli RPP Tematik	86%	98%
Ahli Media	93%	-
Ahli Materi	90%	-

SIMPULAN

Melalui penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka telah dihasilkan perangkat tematik yaitu RPP Tematik dan Media Tematik Berbasis Android pada Tema 2 (Selalu Berhemat Energi) Subtema 1 (Sumber Energi) Pembelajaran 1. Pengembangan produk perangkat tematik ini memuat materi dan jenis media yang sesuai dengan apa yang diharapkan oleh guru dibuktikan dengan studi pendahuluan berupa wawancara kebutuhan guru. Pengembangan perangkat tematik ini juga sudah melalui tahapan validasi uji oleh ahli RPP Tematik, ahli media dan ahli materi. Pada tahap uji coba lapangan memperoleh hasil rerata skor angket penerimaan media pembelajaran dari 28 siswa sebesar 93% dan memperoleh skor persentase 91% dari angket penerimaan guru terhadap perangkat tematik. Kevalidan perangkat tematik yaitu RPP Tematik dan Media Tematik Berbasis Android Tema 2 (Selalu Berhemat Energi) Subtema 1 (Sumber Energi) Pembelajaran 1, telah melalui tahap validasi oleh ahli RPP Tematik skor persentase 98%, ahli media 93% dan ahli materi 90% dengan kriteria sangat valid dan layak digunakan.

Saran yang dapat peneliti ajukan adalah dalam proses kegiatan pembelajaran sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena mampu memberikan stimulus agar siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran. Terlebih dalam pembelajaran *Blended Learning* maka diperlukan media yang lebih menarik agar siswa tetap senang mengikuti pembelajaran. Kemudian pihak sekolah dapat memberikan dorongan agar guru lebih kreatif untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Dan bagi peneliti selanjutnya, produk perangkat tematik bisa lebih dikembangkan lagi dengan menambahkan materi yang lebih kompleks.

DAFTAR PUSTAKA

- Rima Wati., Ega. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kata Pena.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani, Nunuk., dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Daryanto., & Aris. 2015. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Rohmah, Anisatur. 2020. *Pengembangan E-Magazine Berbasis Android Dalam Pembelajaran Kelas V Sekolah Dasar*. Elementary School. Volume 7 nomor 2. Juli 2020.
- Mu'minin MZ, Nurul., & Suhadi. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Tematik-Integratif Berbasis Sastra bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Prima Edukasia. Vol 4 No 2. Juli 2016.
- Faqih, Muhammad. *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android*. Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran. Vol 7 No 2. 2020.
- Sari, Nila., & Indri Anugraheni. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Tema 6 Subtema 1 di Sekolah Dasar*. Jurnal Guru Kita. Vol 5 No 2. Maret 2021.
- Akbar, Sa'dun., dkk. 2017. *Implementasi Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arisyanto, Prasena, Singgih Adhi Prasetyo, Mei Fita Asri Untari dan Riris Setyo Sundari. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Tembang Macapat Berbasis Android Bagi Mahasiswa PGSD UPGRIS*. Jurnal Bsicedu. Volume 5 Nomor 3.
- Wulansari, Rizka Apri, Husni Wakhyudin dan Intan Rahmawati. 2018. *Pengembangan Media DAKOTIK (Dakon Tematik) dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. SENDIKA.
- Khasanah, dkk. *Pengembangan media pembelajaran e-learning Smart Apps Creator (SAC)*. Jurnal Akademika. Vol 9 No 2. 2020.