



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 7 Nomor1, 2024
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 06/01/2024
 Reviewed : 09/01/2024
 Accepted : 14/01/2024
 Published : 21/01/2024

Magdalena Lusty Setyani¹
 Budiman Tampubolon²
 Siti Halidjah³

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA SMART APPS CREATOR DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS III SDN 06 PONTIANAK SELATAN

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak penggunaan media *smart apps creator* dalam pembelajaran tematik terhadap prestasi belajar siswa di kelas III SD Negeri 06 Pontianak Selatan. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain Pre-Experimental jenis *non equivalent control group design*. Populasi terdiri dari seluruh siswa di kedua kelas, dengan jumlah peserta sebanyak 37 siswa. Sampel penelitian ini mencakup 19 siswa dari kelas III A dan 18 siswa dari kelas III B. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik pengukuran dengan menggunakan tes tertulis berbentuk pilihan ganda. Analisis data menunjukkan bahwa rata-rata nilai tes akhir untuk kelas eksperimen adalah 86,05 dan rata-rata tes akhir kelas kontrol 80,16. Hasil uji hipotesis menggunakan t-test (*Polled varians*) diperoleh $t_{hitung} = 2,974$ sedangkan untuk dk ($19+18-2=35$) dengan taraf signifikan $\alpha = 5\%$ diperoleh $t_{tabel} 2,032$ yang berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima sehingga dibuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media *smart apps creator* pada pembelajaran tematik. Berdasarkan perhitungan *effect size* (ES) diperoleh $ES=0,70$ yang termasuk kriteria dalam sedang. Kesimpulannya, dapat disarankan bahwa pemanfaatan media *smart apps creator* dalam pembelajaran tematik memberikan dampak positif terhadap pencapaian belajar siswa di kelas III SD Negeri 06 Pontianak Selatan.

Kata Kunci: Pengaruh, Smart Apps Creator, Tematik, Hasil Belajar Kognitif

Abstract

This research aims to assess the impact of using *smart apps creator* media in thematic learning on the academic achievement of third-grade students at SD Negeri 06 Pontianak Selatan. The research method employed is an experiment with a Pre-Experimental design of the non-equivalent control group type. The population comprises all students in both classes, totaling 37 students. The research sample includes 19 students from class III A and 18 students from class III B. Data collection is conducted through measurement techniques using multiple-choice written tests. Data analysis indicates that the average final test scores for the experimental class are 86.05, while the control class achieves 80.16. The hypothesis test using t-test (Polled variance) yields a t-value of 2.974, and for degrees of freedom (df) ($19+18-2=35$) with a significance level of $\alpha = 5\%$, the t-table is 2.032. Since the t-value $>$ t-table, the null hypothesis (H_0) is rejected, and the alternative hypothesis (H_a) is accepted. Based on the effect size (ES) calculation, $ES=0.70$, which falls within the moderate criteria. In conclusion, it can be suggested that the utilization of *smart apps creator* media in thematic learning has a positive impact on the academic achievement of third-grade students at SD Negeri 06 Pontianak Selatan.

Keywords: Influence, Smart Apps Creator, Thematic Learning, Cognitive Learning Outcomes.

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Tanjungpura
 email: magdalenalustysetyani27@student.untan.ac.id, budiman.tampu@gmail.com
siti.halidjah@fkip.untan.ac.id

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang diterapkan dalam kurikulum 2013 adalah pembelajaran tematik. Sistem pembelajaran ini menekankan partisipasi aktif peserta didik sesuai dengan tujuan kurikulum 2013. Pembelajaran tersebut memberikan pengalaman berarti bagi peserta didik, baik dalam memperoleh pengetahuan baru maupun dalam mengintegrasikan satu pengalaman dengan yang lain, satu pengetahuan dengan yang lain, dan bahkan antara pengetahuan dan pengalaman (Bahar, 2014). Oleh karena itu, dalam pembelajaran tematik, peserta didik menjadi subjek utama, sementara guru berperan sebagai fasilitator. Seiring dengan kemajuan teknologi saat ini, pembelajaran terus berkembang, menuntut guru untuk berinovasi dalam proses pembelajaran.

Hal ini juga sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan abad 21, di mana guru diharapkan untuk memiliki keahlian dalam mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Hal ini memungkinkan kegiatan pembelajaran berlangsung dengan lebih efektif dan efisien (Mas'un & Saparudin, 2022). Konsep ini dapat diwujudkan melalui penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Media pembelajaran mencakup segala hal yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik, dengan tujuan untuk memicu terjadinya proses belajar pada diri mereka (Prasetya, 2015). Media pembelajaran menjadi daya tarik dalam dunia pendidikan, bukan hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana penyampaian pesan-pesan pendidikan. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat meningkatkan kelancaran, efektivitas, dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat menimbulkan minat dan keinginan baru, memicu motivasi dan semangat belajar, serta dapat memiliki dampak psikologis pada peserta didik (Arsyad, 2017). Pemanfaatan media memungkinkan proses belajar dapat dilaksanakan secara fleksibel, di tempat dan waktu yang berbeda. Media memiliki potensi untuk membentuk sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses pembelajaran, sambil mengubah peran guru menjadi lebih positif dan produktif. Berbagai keuntungan dari penggunaan media pembelajaran ini mencerminkan dampak positifnya sebagai elemen yang integral dalam pembelajaran di kelas, dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan riset Rozie (2018) dengan judul "Persepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Penggunaan Media Pembelajaran sebagai Alat Bantu Pencapaian Tujuan Pembelajaran" Banyak guru di sekolah yang belum menerapkan media dalam metode pembelajaran. Mereka masih mengandalkan buku teks dan cenderung menggunakan pendekatan konvensional, seperti metode ceramah yang ditambahkan dengan tanya jawab. Hal ini mengakibatkan tingkat interaksi dalam kelas masih tergolong rendah, dan peserta didik cenderung bersikap pasif selama pembelajaran (Rozie, 2018).

Hal ini juga terbukti pada pelaksanaan pembelajaran di SDN 06 Pontianak Selatan bahwa Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Selatan belum secara optimal melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti bersama guru kelas III khususnya mengajar pembelajaran tematik yaitu Muhammad, S.Pd, dan Rahmawati, S.Pd pada hari selasa 24 Januari 2023 di Sekolah Dasar Negeri 06 Pontianak Selatan, Informasi tersebut menunjukkan bahwa dalam pelaksanaan kurikulum 2013, sumber belajar yang dipakai adalah buku pegangan peserta didik, yang terdiri dari buku tematik milik setiap peserta didik dan buku pendamping tematik untuk guru. Pembelajaran tematik dilakukan dengan menerapkan metode ceramah, tanya jawab, dan diskusi kelompok. Guru umumnya hanya menggunakan media gambar dan buku sebagai alat bantu pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan fasilitas di sekolah, seperti proyektor dan alat peraga lainnya. Selain itu, kurangnya pemahaman guru mengenai penggunaan media pembelajaran yang sesuai untuk pembelajaran tematik juga menjadi faktor penyebab. Penggunaan media pembelajaran yang terbatas menyebabkan peserta didik kesulitan memahami materi, sehingga pembelajaran tematik kurang menarik bagi mereka dan berdampak pada rendahnya hasil belajar.

Jika tidak ada stimulus yang diberikan kepada peserta didik maka peserta didik akan bosan dan tidak akan bersemangat mengikuti proses pembelajaran sehingga peserta didik tidak menyimak materi yang sedang diajarkan tentunya hal ini akan berdampak pada hasil belajar peserta didik (Anjarsari, 2021). Pencapaian pembelajaran mengacu pada perubahan perilaku

individu yang melibatkan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Transformasi perilaku tersebut terjadi setelah peserta didik menyelesaikan program pembelajaran dengan berinteraksi dalam berbagai konteks sumber belajar dan lingkungan pembelajaran (Rusman, 2017). Oleh karena kenyataan itu, diperlukan perbaikan pada proses pembelajaran supaya hasil belajar peserta didik meningkat. Perubahan sikap/perilaku peserta didik akibat belajar disebut sebagai hasil belajar.

Pemilihan media pembelajaran ini juga dipertimbangkan dengan teori belajar dari Edgar Dale yang dikenal dengan kerucut pengalaman yang mengemukakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% di peroleh indra penglihatan (mata), 13% melalui indra pendengaran (telinga), dan 12% melalui indra lainnya. Media yang digunakan banyak sekali macamnya, salah satunya adalah media *Smart Apps Creator*. Berdasarkan penjelasan tersebut, media *Smart Apps Creator* sangat tepat diterapkan dalam pembelajaran Tema 3 (Benda Disekitarku) Subtema 1 (Aneka Benda Disekitarku). Hal ini dikarenakan dalam subtema ini terdapat materi aneka benda-benda di sekitar, satuan baku panjang, alat musik ritmis. Materi – materi tersebut memerlukan unsur teks dan gambar untuk memperjelas pemahaman peserta didik dan suara/audio untuk menjelaskan prosesnya.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, maka masalah ini layak untuk dilanjutkan ke tahap penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Smart Apps Creator* dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik kelas III SDN 06 Pontianak Selatan”. Penelitian ini disusun dengan tujuan mengetahui tingkat kategori/kriteria Pengaruh Penggunaan Media *Smart Apps Creator* Dalam Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik kelas III SDN 06 Pontianak Selatan.

METODE

Peineilition ini meirupikan peineilition kuintitatif. Meitodei yang diteirapkan dalam stuidi/peineilition ini adalah meitodei eikspeirimein. Peineilition eikspeirimein dipilih ketika tujuiannya adalah uintuk meimahami huibuingan seibab dan akibat antara variabel teirikat dan variabel beibas. Meitodei eikspeirimein meirupikan peindeikatan peineilition kuintitatif yang diguinakan uintuk meingeivaluiasi peingaruh variabel indeipeindein (peirlakuian) teirhadap variabel deipeindein (hasil) dalam suiatui situasi yang dapat diatuir (Suigiyono, 2018). Meitodei eikspeirimein diguinakan uintuk meinguiji peingaruh yang di teiliti oleh peineiliti dari peingguinaan meidia Smart Apps Creiator pada peimbeilajaran teimatik teima 3 subteima 1 keilas III SDN 06 Pontianak Seilatan.

Dalam peineilition yang akan dilakuikan, peineiliti akan meingadopsi deisain Quiasi Eixpeirimeintal Deisign (eikspeirimein seimui). Deisain quiasi eikspeirimein meilibatkan keilompok kontrol, namuin tidak seipeinuihnya dapat meingontrol variabel luar seicara peinuih (Suigiyono, 2019). Peimilihan beintuik Quiasi Eixpeirimeintal Deisign (eikspeirimein seimui) dipotongkan kareina dalam peineilition teirseibuit tidak meimungkinkan uintuk meingontrol variabel yang dapat meimeingaruihi jalannya eikspeirimein dalam meingungkapkan dampak dari peirlakuian, yaitu peimbeirian meidia Smart Apps Creiator atai tidak. Teintuinya peineiliti dalam peineilition ini meingguinakan beintuik dari Noneiquiivaleint Control Group Deisign. Alasan peimilihan Noneiquiivaleint Control Group Deisign adalah kareina peineilition meilibatkan dua keilompok atai keilas, yaitu keilas eikspeirimein yang meineirima peirlakuian deingan peingguinaan meidia Smart Apps Creiator, dan keilas kontrol yang tidak meineirapkan meidia Smart Apps Creiator. Adapuin polanya yaitu seibagai beirikuit.

Tabel 1. Rancangan nonequivalent control group design

Q_1	x	Q_2
Q_3		Q_4

Peineilition ini meingguinakan dua keilas yang mana teirdiri dari keilas eikspeirimein dan keilas kontrol. Peirlakuian yang dibeirikan pada keilas eikspeirimein adalah peingguinaan meidia Smart Apps Creiator dan keilas kontrol yaitu deingan meingimpleimeintasikan meidia gambar. Keilas kontrol dan keilas eikspeirimein akan dibeirikan dua kali teis yaitu teis awal

dan tes akhir. Tes awal pada materi Tema 2 Subtema dengan muatan Bahasa Indonesia, Matematika, dan PPKn yang mana untuk mengungkap dan melihat kompetensi awal peserta didik sebelumnya mendapatkan perlakuan. Kemudian, peneliti akan melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen menggunakan media Smart Apps Creator dan kontrol menerapkan media gambar. Langkah selanjutnya memberikan Tes akhir digunakan sebagai alat evaluasi untuk mengungkap pencapaian hasil belajar peserta didik baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Populasi mencakup semua subjek penelitian yang dapat melibatkan semua subjek penelitian yang bisa mencakup manusia, benda, hewan, tumbuhan, gejala, nilai uji, atau peristiwa yang menjadi sumber data dengan karakteristik tertentu dalam suatu penelitian (Nawawi, 2015). Populasi pada penelitian yang akan dilakukan yaitu peserta didik kelas III SDN 06 Pontianak Selatan yang berjumlah 37 peserta didik.

Tabel 2. Persebaran populasi kelas III SD Negeri 06 Pontianak Selatan

No	Kelas	Jenis kelamin		Jumlah Peserta Didik
		Laki-laki	perempuan	
1.	III A	10 orang	9 orang	19 peserta didik
2.	III B	10 orang	8 orang	18 peserta didik
Total keseluruhan				37 peserta didik

Sampele penelitian merupakan sebagian kecil dari keseluruhan populasi penelitian yang dijadikan sumber data dalam pelaksanaan penelitian. Sampele ini dipilih karena memiliki karakteristik atau keadaan khusus yang menjadi fokus dalam penelitian Top of Form (Martono, 2016).

Penelitian ini menerapkan teknik pengumpulan untuk mengumpulkan data. Pengumpulan adalah suatu teknik yang menggunakan instrumen untuk menghasilkan data dalam bentuk angka-angka (Suikmadinata, 2017). Teknik pengumpulan ini akan digunakan untuk menjawab sub masalah 1-4 dalam penelitian kuantitatif, terdiri dari nilai tes awal dan tes akhir peserta didik dalam bentuk soal pilihan ganda, yang kemudian akan diolah secara statistik. Pengumpulan akan dilakukan melalui pemberian tes awal dan tes akhir kepada peserta didik di kelas kontrol dan kelas eksperimen. Seluruh tes yang diberikan akan mengungkap ranah kognitif, mencakup aspek mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6). Tes awal terdiri dari 30 soal pilihan ganda, dengan penilaian skor yang bervariasi tergantung pada tingkat kesulitan soal. Sementara itu, tes akhir juga berupa 30 soal pilihan ganda, dengan memberikan skor 1 untuk setiap jawaban yang benar.

Bentuk instrumen yang dipakai yaitu berbentuk tes, dengan demikian uji validitas yang dilakukan adalah validitas isi (Content Validity) dan validitas konstruksi (construct validity) untuk mengungkap tingkat kevalidan dan keaslian dari tes yang akan digunakan dalam penelitian ini. Pengujian reliabilitas suatu tes yang diuji cobakan dihitung dengan rumus Alfa Cronbach. Kemudian dianalisis tingkat kevalidan dan daya pembedanya. Analisis data dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- 1) Penghitungan skor pada tes akhir di kelas kontrol dan di kelas eksperimen
- 2) Pengolahan data pada tes akhir (*post-test*).
 - a) Penghitungan rata-rata dari hasil tes.
 - b) Penghitungan dari standar deviasi.
 - c) Pengujian normalitas data dengan menggunakan Chi kuadrat.
 - d) Pengujian homogenitas dari varians menggunakan uji F.
 - e) Pengujian perbedaan dari dua rata-rata dengan rumus t-test satu pihak.
 - f) Penghitungan besarnya suatu pengaruh pembelajaran dengan rumus *effect size*.
- 3) Pembuatan kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peineelitian ini meilibatkan lima seisi peirteimuan, deingan seitiap seisi beirlangsuing seilama 35 meinit. Keidua keilompok, baik keilas eikspeirimein mauipuin keilas kontrol, dibeirikan alokasi waktui yang sama. Tuijuian dari peineelitian ini adalah uintuik meingeivaluasi seijauh mana dampak peingguinaan meidia Smart Apps Creiator dalam peimbeilajaran teimatik teirhadap hasil beilajar kognitif siswa keilas III di SD Neigeiri 06 Pontianak Seilatan. Top of Form Keiseiluiruihan sampeil teirdiri dari 37 peiseirta didik yang teirdiri dari 19 peiseirta didik keilas IIIA (keilas eikspeirimein) dan 18 peiseirta didik keilas IIIB (keilas kontrol). Peimbeilajaran di keilas eikspeirimein meingguinakan meidia Smart Apps Creiator seidangkan di keilas kontrol meingguinakan meidia gambar. Seiteilah meilaksanakan peimbeilajaran, peiseirta didik meingeirjakan teis akhir beirjuimlah 30 soal pilihan ganda. Beirikuit meiruipakan hasil data nilai teis pada keilas eikspeirimein dan keilas kontrol.

Tabel 3. Hasil pengolahan data

Keterangan	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Rata-rata (\bar{X})	86,05	80,16
Varians	73,82	69,23
Standar Deviansi (SD)	8,6	8,32

Meilalui hasil peirhituingan uji normalitas data keilas eikspeirimein deingan meingguinakan ruimuis chi kuiadrat, meinuinjuikkan bahwa dipeiroleih X^2 hituing = 3,8926 deingan X^2 tabel ($dk= 3$ dan $\alpha = 5\%$) adalah 7,815. Uji normalitas keilas eikspeirimein meinuinjuikkan X^2 hituing < X^2 tabel, maka data hasil teis akhir keilas eikspeirimein beirdistribuisi normal. Meilalui hasil peirhituingan uji normalitas data keilas kontrol deingan meingguinakan ruimuis chi kuiadrat, meinuinjuikkan bahwa X^2 hituing 4,6481 deingan X^2 tabel ($dk= 3$ dan $\alpha = 5\%$) adalah 7,815. Kareina uji normalitas keilas kontrol meinuinjuikkan X^2 hituing < X^2 tabel, maka data teis akhir keilas kontrol dinyatakan beirdistribuisi normal. Beirdasarkan data hasil uji homogeinitas, dipeiroleih Fhituing seibeisar 1,06 seidangkan Ftabel deingan taraf signifikan $\alpha= 0,05$ adalah 2,26. Fhituing (1,06) < Ftabel (2,26) maka data teis akhir keidua keilompok dinyatakan homogein (tidak beirbeida seicara signifikan).

Beirdasarkan hasil uji hipoteisis (uji t) dipeiroleih bahwa Hasil peirhituingan meinuinjuikkan bahwa thituing (2,974 > ttabel (2,032). Deingan deimikian H_a diteirima, seibaliknya H_0 ditolak atai H_a diteirima (teirdapat peingaruih peingguinaan meidia Smart Apps Creiator). Beirdasarkan hasil peirhituingan teirseibuit dipeiroleih eiffeict sizei seibeisar 0,70 yang teirmasuk katagori seidang. Seihingga seicara keiseiluiruihan, dapat disarikan bahwa peimanfaatan Smart Apps Creiator dalam peimbeilajaran teimatik meimbeirikan peingaruih seidang teirhadap peincapaian hasil beilajar siswa di SD Neigeiri 06 Pontianak Seilatan. Hasil analisis data meincakuip nilai rata-rata, standar deiviasi (SD), uji normalitas (X^2), uji homogeinitas (F) dan uji hipoteisis (uji-t), dan eiffeict sizei dapat dilihat pada tabel beirikuit ini.

Tabel 4. Hasil analisis data

Keterangan	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol
Uji Normalitas (X^2)	3,8926		4,6424
Uji Homogenitas (F)		1,06	
Uji Hipotesis (t)		2,974	
Effect Size (ES)		0,70	

Meilalui peinghituingan uji-t meingguinakan polleid varians, dipeiroleih thituing seibeisar 2,974 dan ttabel ($\alpha =5\%$ dan $dk = 19+18_2 = 35$) seibeisar 2,032 kareina thituing (2,974) > ttabel (2,032). Ini meinuinjuikkan teirdapat peirbeidaan yang signifikan antara hasil beilajar pada keilas eikspeirimein dan kontrol. Deingan deimikian, kareina thituing > ttabel Seihingga, dapat disimpulkan bahwa hipoteisis peineelitian diteirima, meinuinjuikkan bahwa peingguinaan

Smart Apps Creiator dalam peimbeilajaran teimatik meimiliki peingaruh teirhadap hasil beilajar kognitif peiseirta didik keilas III di SD Neigeiri 06 Pontianak Seilatan.

SIMPULAN

Hasil beilajar kognitif peiseirta didik pada peimbeilajaran teimatik deingan meingguinakan meidia smart apps creiator meingalami peingkatan nilai rata-rata. Hasil pada proseis beilajar kognitif peiseirta didik meilalui peimbeilajaran teimatik deingan meineirapkan meidia gambar juiga meingalami peingkatan. Teirdapat peirbeidaan hasil beilajar kognitif peiseirta didik deingan yang meingguinakan meidia smart apps creiator dan yang meingguinakan meidia gambar. Deingan deimikian Ha diteirima. Keisimpuilannya adalah teirdapat peingaruh signifikan peingguinaan meidia Smart Apps Creiator teirhadap hasil beilajar kognitif peiseirta didik keilas III SD Neigeiri 06 Pontianak Seilatan, dan dampaknya beirada pada tingkat seidang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarsari, P. (2021). STIMULUS GURU DAN RESPON SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA ARAB DI TINGKAT SMP. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/alurwatul/article/download/6565/4147>
- Arsyad. (2017). Media Pembelajaran. Rajawali Pers.
- Bahar, H. (2014). PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN TERPADU DALAM PENDIDIKAN KARAKTER. *Jurnal Teknodik*, 209–225. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.80>
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2), 115–125. Diunduh dari <https://doi.org/10.30998/formatif.v3i2.118>
- Martono. (2016). METODE PENELITIAN KUANTITATIF : Analisis Isi dan Analisis Skunder. PT. Raja Grafindo Persada.
- Mas'un, M., & Saparudin, S. (2022). Konsep dan Penerapan TPACK dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis HOTS. *eL-HIKMAH: Jurnal Kajian dan Penelitian Pendidikan Islam*, 16(2), 187–206. <https://doi.org/10.20414/elhikmah.v16i2.6241>
- Nawawi. (2015). Manajemen Sumber Daya Manusia. Gajah Mada University Press.
- Prakoso, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Menggunakan Smart App Creator Rangga Hasian Prakoso a1D116062 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jambi Oktober 2020
- Prasetya. (2015). Strategi Belajar Mengajar. CV. Pustaka.
- Prastowo, A. (2019). Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Rozie, F. (2018). PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TENTANG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI ALAT BANTU PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN. 5(2). <https://doi.org/10.21107/widyagogik.v5i2.3863>
- Rusman. (2017). Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2018). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan: Research and Development. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). Metode Penelitian Pendidikan. PT. Remaja Rosdakarya.