

Efektivitas Penggunaan Media Gambar Kartun pada Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Peserta Didik Sekolah Dasar

The Effectiveness of Cartoon Image Media on Learning to Improve Counting Ability of the Primary School Students

Desti Patonah, Widia Murni Wijaya & Elin Rosalin
Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Jawa Barat, Indonesia
destipatonah25@gmail.com

Naskah diterima tanggal 11/03/2019, direvisi akhir tanggal 22/04/2019, disetujui tanggal 30/04/2019

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan media gambar kartun pada pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dalam menghitung penjumlahan bilangan pecahan pada peserta didik kelas 3 (tiga) sekolah dasar. Adapun metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode kuantitatif yang menggunakan analisis statistik deskriptif dengan teknik tabulasi silang (*crosstab*). Hasil yang didapatkan dari penelitian ini antara lain, media pembelajaran gambar kartun memberikan dampak yang besar terhadap meningkatnya nilai peserta didik yang dilihat dari hasil analisis *crosstab* bahwa kecenderungan jika tidak menggunakan media gambar kartun maka hasil tes peserta didik termasuk dalam kategori sangat rendah karena paling banyak terdapat pada rentang nilai 1-2 sedangkan jika menggunakan media gambar kartun maka nilai peserta didik tersebut termasuk dalam kategori baik yang mendapatkan rentang nilai 7-8, dan hasil tes *Chi-Square* menunjukkan keterikatan yang signifikan antara hasil tes yang menggunakan media gambar kartun atau tanpa menggunakan media gambar kartun terhadap kategori nilai yang didapatkan peserta didik.

Kata kunci: Kemampuan Berhitung, Media Pembelajaran

Abstract

This research aims to determine the effectiveness of cartoon image media on learning to improve counting ability of the primary school students. The research method used in this research was a quantitative method that uses descriptive statistical analysis with cross tabulation technique. The result obtained from this research namely the cartoon image media provide a large impact for increasing the test score of the students seen from the result of the crosstab analysis that the tendency if not using cartoon image media then the test score of the students included in very low category because most of them included in the score range of 1-2 whereas if using media cartoon image then the test score of the students included in good category which the students get the score range of 7-8, and the Chi-Square test result shown a significant correlation between the result of the test score using cartoon image media or without using cartoon image media against the category of the score that obtained by the students.

Keywords: Counting Ability, Learning Media

I. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai ujung tombak suatu peradaban untuk kemajuan pada suatu

bangsa. Pada hakikatnya perkembangan manusia dari lahir hingga mati sangat dipengaruhi dan tidak akan terlepas oleh proses

belajar karena belaku sepanjang hayat. Kemajuan ilmu, teknologi dan penemuan-penemuan baru di dalam ilmu pengetahuan akan terwujud sebuah masyarakat yang modern dengan perkembangan manusia menempuh proses pendidikan yang bertujuan agar hidupnya jauh lebih baik dan sejahtera.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa tujuan yang hendak dicapai dalam pendidikan nasional Indonesia ialah sumber daya manusia yang memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan Negara.

Menurut Sirodjuddin & Surtini (2012) mata pelajaran yang disajikan dalam setiap proses pembelajaran haruslah menyentuh ruang hati dan memberikan pengaruh yang positif kepada setiap peserta didik yang akan menggunakan kecakapan dan keahliannya dalam kehidupan yang lebih nyata dan penuh dengan tantangan.

Mengajar bagi seorang pendidik bukan semata persoalan menceritakan. Belajar bukanlah konsekuensi otomatis dari perenungan informasi ke dalam benak peserta didik. Belajar memerlukan keterlibatan mental dan kerja peserta didik sendiri. Penjelasan dan pemeragaan semata tidak akan meningkatkan hasil belajar. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal adalah pembelajaran berbasis tematik (Sirodjuddin & Surtini, 2012).

Kurnia, dkk (2018) proses belajar mengajar matematika di sekolah pada dasarnya ialah interaksi antara siswa yang belajar dengan guru yang mengajar. Selain itu belajar yaitu proses untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan dan sikap. Belajar dimulai sejak manusia lahir sampai

akhir hayat. Kemampuan manusia untuk belajar ialah karakteristik penting yang membedakan manusia dengan makhluk hidup lainnya. Belajar memiliki keuntungan, baik bagi individu maupun bagi masyarakat. Bagi individu, kemampuan untuk belajar secara terus menerus akan memberikan kontribusi terhadap pengembangan kualitas hidupnya. Sedangkan bagi masyarakat, belajar mempunyai peran yang penting dalam menstransmisikan budaya dan pengetahuan dari generasi ke generasi.

Belajar sebagai karakteristik yang membedakan manusia dengan makhluk yang lain, ialah aktivitas yang selalu dilakukan sepanjang hayat manusia bahkan tiada hari tanpa belajar. Dengan demikian, belajar tidak hanya dipahami sebagai aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik saja. Baik mereka yang sedang belajar di tingkat sekolah dasar, sekolah tingkat menengah pertama, sekolah tingkat menengah atas, perguruan tinggi, maupun mereka yang sedang mengikuti kursus, pelatihan dan kegiatan pendidikan lainnya (Baharuddin & Wahyuni, 2012).

Kegiatan pembelajaran membutuhkan alat bantu yang digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar. Peran media dalam proses belajar mengajar dalam kelas sangat penting bahkan wajib jika diperlukan karena tidak hanya sebagai alat bantu guru melainkan bermanfaat juga untuk pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan oleh guru. Alat bantu dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan oleh guru melalui kata-kata atau kalimat.

Keefektifan daya serap peserta didik terhadap bahan pelajaran yang sulit dan rumit dapat diminimalisir dengan bantuan alat bantu. Bahkan alat bantu diakui dapat melahirkan umpan balik yang baik dari peserta didik kepada guru, dengan memanfaatkan

taktik alat bantu dapat menggairahkan semangat belajar peserta didik yang nantinya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik (Djamarah & Zain, 2010). Sebuah studi oleh Shamsideen (2016) menegaskan bahwa peserta didik mempelajari lebih banyak melalui indera daripada melalui penjelasan verbal.

Kegiatan pembelajaran formal di sekolah merupakan salah satu wadah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Selain peserta didik mendapatkan pendidikan formal di sekolah, peserta didik juga mendapatkan pendidikan informal yaitu jalur pendidikan dan lingkungan yang berbentuk kegiatan belajar secara mandiri yang dilakukan secara sadar dan tanggung jawab. Salah satunya berada di lingkungan keluarga yaitu di rumah. Banyak didapati bahwa saat berada di rumah, peserta didik rata-rata menghabiskan waktunya untuk menonton televisi.

Televisi adalah kotak pendidikan, peniru pembelajaran, dan media komunikasi persuasif oleh individu. Televisi adalah alat audiovisual yang dapat mengatasi kelangkaan materi pendidikan dan yang telah mengubah instruksi menjadi lebih fleksibel (Mahesh, dkk., 2013). Yusuf (2005) berpendapat bahwa televisi digital adalah pintu masuk ke komunikasi informasi.

Bahwa dalam penelitian pada anak usia 9-10 tahun atau sekitar kelas 3 dan 4 sekolah dasar rata-rata semuanya mengetahui film animasi kartun *Spongebob Squarepants* yang dapat mereka tonton di televisi dan anak-anak sangat menyukainya. Film ini merupakan film yang komunikatif dan informatif karena proses komunikasi dalam media film ini cukup baik. Pesan yang ingin disampaikan oleh komunikator pada komunikasi dapat dikomunikasikan dengan tindakan satu arah (Hartini, 2010).

Maka pada sebuah pendidikan

formal seperti sekolah, peran media dalam proses pembelajaran sangat mempengaruhi kemampuan peserta didik untuk meningkatkan kemampuan belajar yang menyenangkan seperti film kartun *Spongebob Squarepants*. Tokoh kartun ini dapat membuat peserta didik tidak jenuh dalam mengikuti proses belajar.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rohmandi (2013) penelitian menggunakan media gambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan minat dan hasil belajar berhitung pada peserta didik kelas dua (2) menunjukkan adanya peningkatan minat dan hasil belajar yang dilihat dari indikator; 1) memperhatikan penjelasan dan arahan guru, sebelum tindakan sebesar 40% setelah akhir siklus meningkat sebesar 100%; 2) mengerjakan tugas dari guru secara kelompok maupun individu, sebelum tindakan sebesar 65%, setelah akhir siklus meningkat sebesar 100%; dan 3) mengajukan pertanyaan tentang soal-soal yang kurang dipahami, sebelum tindakan 45%, setelah akhir siklus meningkat sebesar 99%.

Melihat kondisi terkini yang terjadi di lingkungan sekitar maka penelitian ini mencoba untuk melakukan penelitian yang memfokuskan pada permasalahan belajar yang berjudul efektivitas penggunaan media gambar kartun pada pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik sekolah dasar.

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan salah satu cara yang digunakan dalam sebuah penelitian untuk mencapai tujuan penelitian. Metode penelitian merupakan sebuah desain atau cara-cara yang digunakan oleh peneliti dalam merancang, melaksanakan, pengolahan data, dan menarik kesimpulan berkenaan dengan masalah penelitian tertentu

(Sukmadinata, 2008).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif yaitu suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Kasiram, 2008; Sugiyono, 2016).

Analisis statistik deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data yang telah terhimpun sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2016).

Analisis penelitian ini berupa akumulasi data dasar dalam bentuk deskripsi dan digunakan untuk penelitian yang bersifat eksplorasi seperti pada penelitian ini. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil tes peserta didik kelas 3 sekolah dasar (SD) yang terkait dengan

materi penjumlahan bilangan bulat.

Teknik analisis statistik deskriptif yang digunakan pada penelitian ini antara lain penyajian data dalam bentuk tabel dan tabulasi silang (*crosstab*) untuk mengetahui kecenderungan kategori hasil temuan penelitian (Simamora, 2005).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil

Hasil yang didapatkan dari penelitian di sekolah dasar pada peserta didik kelas 3 yang diberikan 10 soal penjumlahan bilangan bulat seperti pada tabel 1 menunjukkan bahwa sebelum peserta didik mendapatkan pembelajaran menggunakan media gambar kartun yang telah dikembangkan didapatkan rata-rata nilai peserta didik sebesar 2,5. Hasil tersebut terbilang sangat rendah dengan skala nilai 10. Sedangkan rata-rata nilai peserta didik setelah mendapatkan pembelajaran menggunakan media gambar kartun didapatkan rata-rata sebesar 8,3 dalam skala 10. Hal ini mengidentifikasikan bahwa media pembelajaran gambar kartun memberikan dampak yang besar terhadap meningkatnya nilai peserta didik.

Tabel 1. Nilai tes berhitung matematika

No	Jenis Kelamin (L/P)	Nilai Sebelum Menggunakan Media	Nilai Setelah Menggunakan Media
1	P	2	7
2	L	2	7
3	L	4	7
4	L	2	10
5	P	2	10
6	P	2	10
7	L	2	7
8	L	2	10
9	L	4	7
10	L	4	9
11	L	1	10
12	L	2	7
13	L	4	7
Rata-rata nilai		2,5	8,3

Adapun teknik analisis *crosstab* memperlihatkan hasil pada tabel 2 yang diketahui bahwa kecenderungan hasil temuan penelitian jika tidak menggunakan media gambar kartun maka nilai peserta didik termasuk dalam kategori sangat rendah

karena hasil tes peserta didik paling banyak terdapat pada rentang nilai 1-2 sedangkan jika menggunakan media gambar kartun maka nilai peserta didik tersebut termasuk dalam kategori baik yang mendapatkan rentang nilai 7-8.

Tabel 2. Hasil analisis *crosstab*

		Kategori Nilai				Total	
		1-2, Sangat Rendah	3-4, Rendah	7-8, Baik	9-10, Sangat Baik		
Nilai Tes Peserta Didik	Tanpa Media	<i>Count</i>	9	4	0	0	13
		<i>Expected Count</i>	4,5	2,0	3,5	3,0	13,0
		<i>% within Nilai Tes</i>	69,2%	30,8%	0,0%	0,0%	100,0%
		<i>% within Kategori</i>	100,0%	100,0%	0,0%	0,0%	50,0%
		<i>% of Total</i>	34,6%	15,4%	0,0%	0,0%	50,0%
	Menggunakan Media	<i>Count</i>	0	0	7	6	13
		<i>Expected Count</i>	4,5	2,0	3,5	3,0	13,0
		<i>% within Nilai Tes</i>	0,0%	0,0%	53,8%	46,2%	100,0%
		<i>% within Kategori</i>	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%	50,0%
		<i>% of Total</i>	0,0%	0,0%	26,9%	23,1%	50,0%

Pada hasil tes *Chi-Square* yang terdapat pada tabel 3 dengan menggunakan taraf signifikansi 5%, pada bagian *Pearson Chi-Square* terlihat nilai *Asimp.Sig* sebesar 0,0001 sehingga nilai *Asimp.Sig* $0,0001 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat

keterikatan yang signifikan antara hasil nilai tes yang menggunakan media gambar kartun atau tanpa menggunakan media gambar kartun dengan kategori nilai yang didapatkan peserta didik.

Tabel 3. Hasil tes *Chi-Square*

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
<i>Pearson Chi-Square</i>	26,000 ^a	3	,000
<i>Likelihood Ratio</i>	36,044	3	,000
<i>Linear-by-Linear Association</i>	22,877	1	,000
<i>N of Valid Cases</i>	26		

3.2. Pembahasan

Media pembelajaran dinyatakan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik, yang dapat digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Sutirman, 2013). Media

pembelajaran akan terus berkembang dari waktu ke waktu, seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi. Baik itu perkembangan media pembelajaran juga mengikuti tuntutan dan kebutuhan pembelajaran dimasa kini.

Media pembelajaran yang baik harus

memenuhi beberapa syarat dan harus meningkatkan motivasi peserta didik. Selain itu, media juga harus merangsang peserta didik mengingat apa yang sudah dipelajari, mengaktifkan peserta didik untuk memberikan tanggapan, terjadi umpan balik dan juga mendorong peserta didik untuk melakukan praktik-praktik dengan benar (Shalikhah dkk., 2017). Menurut Arsyad (2009) manfaat praktis pengembangan media gambar dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

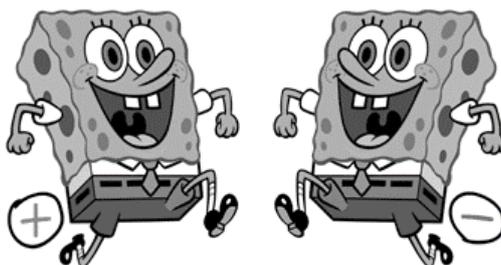
1. Media gambar dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media gambar dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
3. Media gambar dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu, maksudnya yaitu:
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung diruang kelas dapat diganti dengan gambar.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil, yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan gambar.
 - c. Kejadian langka yang terjadi dimasa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui gambar atau foto.
 - d. Objek atau proses yang amat rumit dapat ditampilkan secara konkret melalui gambar
 - e. Kejadian atau percobaan yang membahayakan dapat disimulasikan melalui gambar.
 - f. Peristiwa alam yang memakan waktu lama dapat disajikan melalui gambar.
4. Dapat memberikan kesamaan pengalaman dan persepsi pada peserta didik.

Pada eksperimen Karpicke & Zaromb (2010) dalam menggunakan metode yang mendorong keberhasilan pengambilan awal dengan memberikan isyarat selama pengambilan awal tetapi juga mengharuskan anak-anak untuk berpikir kembali ke daftar studi asli yang sudah di jelaskan di awal.

Penelitian ini bersifat eksplorasi dengan menggunakan teknik analisis tabulasi silang (*crosstab*) yaitu alat statistik yang dapat digunakan untuk mengetahui kecenderungan kategori hasil temuan penelitian (Simamora, 2005) dan tes *Chi-Square* yang menggunakan program SPSS dengan melihat nilai *Asymp.Sig (2-sided) Chi-Square* (Trihendradi, 2009).

Tes *Chi-Square* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui keterikatan hasil nilai tes penjumlahan bilangan bulat peserta didik kelas 3 SD terhadap penggunaan media gambar kartun dalam pembelajaran. Penelitian ini mencoba untuk mengungkap dan mendeskripsikan hasil temuan penelitian, apakah termasuk dalam kategori sangat rendah, rendah, cukup, baik atau sangat baik.

Adapun media pembelajaran yang dikembangkan untuk digunakan dalam menghitung penjumlahan bilangan bulat seperti pada gambar 1. Gambar tersebut merupakan kartun Spongebob Squarepants yang banyak disukai peserta didik karena kartun tersebut dapat dengan mudah ditonton di televisi Indonesia dan berdasarkan hasil wawancara bahwasanya semua peserta didik di kelas 3 tersebut mengenal sosok kartun Spongebob. Media gambar kartun tersebut dikembangkan dengan menambahkan simbol tambah (+) dan simbol kurang (-).

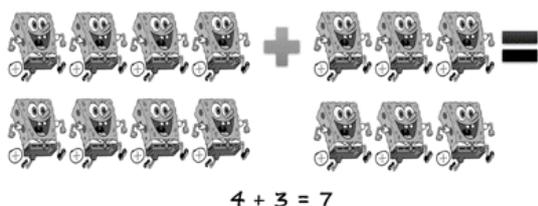


Gambar 1. Media gambar kartun

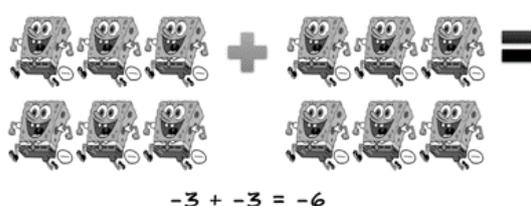
Cara kerja dalam menggunakan media gambar kartun pada gambar 2 dengan memberikan pemahaman pada peserta didik jika penjumlahan dengan media gambar kartun memiliki simbol yang sama maka semua gambar dikumpulkan bersama teman-temannya lalu dihitung dan hasilnya merupakan jumlah seluruh gambar kartun

dengan melihat gambar tersebut simbol tambah (+) atau kurang (-) sedangkan jika simbolnya berbeda maka gambar kartun simbol tambah (+) menghilangkan atau mengeleminasi gambar kartun yang berbeda dengannya atau sebaliknya lalu sisa gambar kartun dihitung dan dilihat simbol apa yang ada pada gambar kartun tersebut.

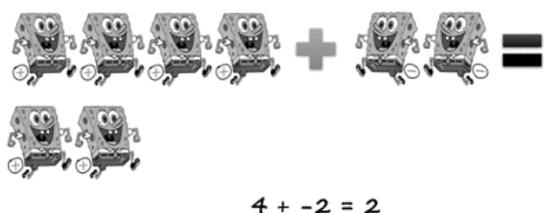
Mari kita selesaikan soal berikut dengan mudah, $4 + 3 =$



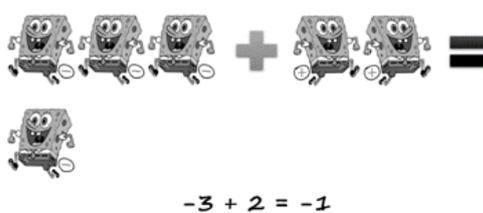
Mari kita selesaikan soal berikut dengan mudah, $-3 + -3 =$



Mari kita selesaikan soal berikut dengan mudah, $4 + -2 =$



Mari kita selesaikan soal berikut dengan mudah, $-3 + 2 =$



Gambar 2. Cara kerja media gambar kartun

Data-data yang didapatkan yang berasal dari hasil tes peserta didik kemudian dikumpulkan dan diberikan kode variable seperti pada tabel 4, hal ini bertujuan untuk

membedakan nilai yang menggunakan media atau tanpa menggunakan media dan kategori nilai yang didapatkan peserta didik.

Tabel 4. Pemberian kode variable nilai tes dan kategori

No	Nilai Tes	Kategori Nilai
1	Tanpa menggunakan media gambar kartun = 1	Nilai 1-2, sangat rendah = 1
2	Menggunakan media gambar kartun = 2	Nilai 3-4, rendah = 2
3		Nilai 5-6, cukup = 3
4		Nilai 7-8, baik = 4
5		Nilai 9-10, sangat baik = 5

Pada tabel 5 menunjukkan konversi hasil tes peserta didik yang berasal dari variable-variabel penelitian yang telah diberikan kode, hal ini dilakukan untuk mempermudah menghitung statistik data.

Tabel 5. Hasil konversi kode variable

No	Nilai Tes	Kategori Nilai
1	1	1
2	1	1
3	1	2
4	1	1
5	1	1
6	1	1
7	1	1
8	1	1
9	1	2
10	1	2
11	1	1
12	1	1
13	1	2
14	2	4
15	2	4
16	2	4
17	2	5
18	2	5
19	2	5
20	2	4
21	2	5
22	2	4
23	2	5
24	2	5
25	2	4
26	2	4

Pada wawancara langsung yang dilakukan pada para peserta didik didapatkan

antusias yang besar dari peserta didik sejak awal saat diperlihatkan media gambar kartun Spongebob Squarepants hingga proses belajar mengajar berlangsung sehingga dapat dikatakan bahwa media gambar kartun tersebut dapat menarik minat belajar para peserta didik.

IV. KESIMPULAN

Penggunaan visual gambar yang berupa media gambar kartun mengindikasikan para peserta didik akan lebih fokus dalam memperhatikan materi yang diajarkan terbukti dari hasil tes yang diberikan memperlihatkan nilai peserta didik mencapai rata-rata 8,3 dari rata-rata sebelumnya hanya 2,5. Peningkatan nilai peserta didik cenderung termasuk dalam kategori baik jika menggunakan media gambar kartun dalam pembelajaran sebaliknya jika tidak menggunakan media gambar kartun nilai peserta didik cenderung termasuk dalam kategori sangat rendah. Penggunaan media gambar kartun dapat menjadi salah satu alat bantu pembelajaran bagi guru untuk meningkatkan kemampuan berhitung peserta didik karena dengan menghadirkan gambar-gambar kartun yang disukai peserta didik maka motivasi belajar peserta didik akan meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Baharuddin & Wahyuni, E. N. (2012). *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hartini, R. (2010). Tinjauan Persepsi Anak-Anak terhadap Karakter Tokoh dan Pesan Moral Pada Film Animasi Kartun Spongebob Squarepants Studi Kasus: SD Assalaam Bandung. *Skripsi*. Fakultas Desain Universitas Komputer Indonesia Bandung.
- Karpicke, J. D., & Zaromb, F. M. (2010). Retrieval mode distinguishes the testing effect from the generation effect. *J. Mem. Lang.* 62, 227–239. doi: 10.1016/j.jml.2009.11.010.
- Kasiram, M. (2008). *Metodologi Penelitian*. Malang: UIN-Malang Pers.
- Kurniah, N., Basir, F., & Ikram, M. (2018). Pola interaksi siswa dalam belajar matematika berdasarkan kemampuan awal melalui pembelajaran kooperatif. *Proximal*, 1(1), 105–164. Retrieved from <http://journal.uncp.ac.id/index.php/proximal/article/view/851>.
- Mahesh C. G., Aabid Nabi, A. & Raslana, R. (2013). Role of television in child. *Journal of Mass Communication*

Journalism, 3(3),1-5.

- Rohmadi. (2013). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Berhitung Pada Peserta didik Kelas II Semester 2 SD Negeri 01 Ploso, Kecamatan Jumapolo, Kabupaten Karanganyar Tahun Ajaran 2012/2013. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Shalikhah, N. D., Primadewi, A., & Iman, M. S. (2017). Media Pembelajaran Interaktif *Lectora Inspire* sebagai Inovasi Pembelajaran. *Warta LPM*, Vol.20, No.1.
- Shamsideen, S. A. (2016). Impact of audio-visual materials in the dissemination of knowledge for facilitators in some selected literacy centres in Oshodi/Isolo Local Government Area. *African Educational Research Journal*, 4(1), 19–24.
- Simamora. (2005). *Analisis Multivariat Pemasaran Edisi Pertama*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Sirodjuddin, K., & Surtini, N. (2012). Studi Efektivitas Pembelajaran Paud Berbasis Tematik Sebuah Studi Kasus di Paud Seatap Margaluyu Kecamatan Cipatat Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Empowerment*, Volume 1, Nomor 2 September 2012, ISSN No. 2252-4738.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutirman. (2013). *Media & Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Trihendradi, C. (2009). *Step by Step SPSS 16 Analisis Data Statistik*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.
- Yusuf, M. O. (2005). Information and communication technology and education: Analysis of the Nigeria National Policy for Information Technology. *International Education Journal*, 6 (3), 316–321.