

**PENERAPAN PEMBELAJARAN TEMATIK BERBANTU MEDIA  
INTERAKTIF BERBASIS ANIMASI DALAM MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 BUKIAN TAHUN  
PELAJARAN 2019/2020**

**Ni Made Wirayanti**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Dwijendra  
Email : [wirarhaa@gmail.com](mailto:wirarhaa@gmail.com)

**Retno Nuringsih Dadi**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Dwijendra  
Email : [wirarhaa@gmail.com](mailto:wirarhaa@gmail.com)

**I Made Astra Winaya**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Dwijendra  
Email : [Winaya@undwi.ac.id](mailto:Winaya@undwi.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi keinginan penulis untuk menerapkan model Pembelajaran Tematik Berbantu Media Interaktif Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, yaitu : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi/Evaluasi, (4) Refleksi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Bukian. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 42 orang siswa. Penelitian ini menggunakan total sampling analisis statistik deskriptif. Teknik pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan tes hasil belajar, wawancara, observasi dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan adalah data hasil belajar siswa. Teknik Analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif pada siklus I adalah rata-rata meningkat menjadi 75,02 dengan kategori “sangat baik” 7%, kategori “baik” 71%, kategori “cukup” 17%, dan kategori “kurang t5%. Setelah siklus II, rata-rata kelas meningkat menjadi 80,24, dengan kategori “sangat baik” 14%, kategori “baik” 86%. Hasil penelitian ini menunjukkan Penerapan Model Pembelajaran Tematik Berbantu Media Interaktif Berbasis Animasi sangat efektif dan mampu mengoptimalkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Tematik, Media Interaktif, Hasil Belajar.

**Abstract**

This research is motivated by the author's willingness to apply the Thematic Learning Model Assisted by Interactive Media Based Animation to Improve Student Learning Outcomes. This type of research is a classroom action research (CAR) conducted in 2 cycles. Each cycle consists of 4 stages, namely: (1) Planning, (2) Implementation, (3) Observation / Evaluation, (4) Reflection. The study was conducted at SD Negeri 2 Bukian. The population in this study was 42 students. This study used a total sampling descriptive statistical analysis. Data collection techniques implemented using learning outcomes test, interviews, observation and documentation. The data collected was student learning outcomes data. The data analysis technique used is descriptive analysis in the first cycle, which increased to 75.02 on average with 7% of "very good" category, 71 % of "good"

category, 17% of “enough” category, and 5% of “less” category. After the second cycle, the class average increased to 80.24, with the category of "very good" 14%, the category of "good" 86%. The results of this study indicate that the Application of Thematic Learning Assisted by Animation-Based Interactive Media is very effective and be able to optimize student learning outcomes.

**Keywords:** Thematic, Interactive Media, Learning Outcomes.

## 1. PENDAHULUAN

Menurut Trianto (2010:83), pembelajaran terpadu atau tematik menawarkan pembelajaran yang menjadikan aktivitas belajar tersebut relevan dan penuh makna bagi siswa, kebermaknaan pengalaman siswa akan menjadi proses pembelajaran lebih efektif dan menarik. Pelaksanaan pembelajaran tematik yang diajarkan oleh guru di SD dipadukan melalui tema-tema yang telah ditetapkan serta disediakan pada buku guru dan siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 2 Bukian dengan diterapkannya kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran ditemukan permasalahan diantaranya :

- a. Guru kesulitan dalam memahami Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Kesulitan yang paling banyak dikeluhkan oleh para guru adalah mengenai pemahaman tentang Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD).
- b. Sulitnya mengubah mindset guru, karena pola pikir monolitik dan apatis terhadap perubahan, ditunjukkan dengan banyaknya guru menggunakan model konstruktivisme. Model konstruktivisme adalah model pembelajaran dimana siswa sendiri aktif secara mental, membangun pengetahuannya, yang dilandasi oleh struktur kognitif yang dimilikinya.

- c. Rendahnya minat baca siswa yang disebabkan oleh 2 faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam dirinya sendiri, seperti pembawaan, kebiasaan dan ekspresi diri.

Media animasi termasuk jenis media audio visual, karena terdapat Gerakan gambar dan suara. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Penggunaan animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta hasil pembelajaran yang meningkat (Santika, 2017). Berdasarkan uraian latar belakang tersebut peneliti dapat merumuskan judul penelitian sebagai berikut tentang “Penerapan Pembelajaran Tematik Berbantu Media Interaktif Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bukian Tahun pelajaran 2019/2020”

## 2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan sebanyak 2 siklus. Setiap siklusnya terdiri dari 4 tahap, yaitu : (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan, (3) Observasi/Evaluasi, (4) Refleksi. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Bukian. Jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 42 orang siswa. Penelitian ini menggunakan total sampling analisis statistik deskriptif. Teknik

pengumpulan data dilaksanakan dengan menggunakan tes hasil belajar, wawancara, observasi dan dokumentasi. Data yang dikumpulkan adalah data hasil belajar siswa.

Pembelajaran tematik atau pembelajaran terpadu adalah suatu konsep pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran untuk memberikan pengalaman yang bermakna pada anak. Dalam model ini, guru pun harus mampu membangun bagian keterpaduan melalui satu tema. Pembelajaran tematik sangat menuntut kreatifitas guru dalam memilih dan mengembangkan tema pembelajaran. Tema yang dipilih hendaknya diangkat dari lingkungan kehidupan peserta didik, agar pembelajaran menjadi hidup dan tidak kaku. Demikian halnya pembelajaran menjadi ilustrasi dan contoh-contoh yang menarik dalam pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif dapat berupa software dan hardware yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa yang dapat memungkinkan siswa berinteraksi dengan lingkungan pembelajaran (Sutarti, T., & Irawan, 2017). Penggunaan multimedia interaktif dalam pembelajaran tematik (Sanusi, Suprpto, & Apriandi, 2015). Pengembangan yang telah dilakukan memberikan dampak positif dalam pembelajaran sehingga dapat memberikan hasil belajar yang lebih baik.

Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang. Untuk menyatakan bahwa suatu proses

belajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing-masing sejalan dengan filsafatnya (Santika, 2018). Namun untuk menyamakan persepsi sebaiknya kita berpedoman pada kurikulum yang berlaku saat ini yang telah disempurnakan, antara lain bahwa suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran khususnya dapat dicapai (Santika et al., 2019).

### 3. PEMBAHASAN DAN HASIL

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan berbasis kelas (*classroom-based action research*) sebagai upaya perbaikan pembelajaran di sekolah pada umumnya dan di dalam kelas pada khususnya. Sanjaya (2013:149), "PTK adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dan upaya untuk memecahkannya dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari tindakan tersebut." Sedangkan Menurut Kusumah (2012:9), "PTK adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan oleh guru di dalam kelas guna memecahkan masalah."

Pelaksanaan tindakan siklus I disesuaikan dengan RPP yang telah disusun pada tahap perencanaan. Pada siklus I terdiri dari tiga kali pertemuan untuk pembelajaran dan satu kali pertemuan untuk tes hasil akhir observasi untuk mengukur hasil belajar siswa pada siklus I. Adapun Jadwal penelitian sebagai berikut :

No	Materi	Siklus	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Tema 9, subtema 1, pembelajaran 1	I	Senin, 20 April 2020	Tindakan RPP 1
2	Tema 9, subtema 1, pembelajaran 2	I	Selasa, 21 April 2020	Tindakan RPP 2
3	Tema9, subtema1, pembelajaran 3	I	Rabu, 22 April 2020	Tindakan RPP 3
4	Evaluasi	I	Rabu, 22 April 2020	Evaluasi Siklus I

Sebelum pelaksanaan perbaikan pembelajaran dilaksanakan peneliti merefleksi proses perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus I. Pelaksanaan pembelajaran tema 9 subtema 1 pada siklus I masih belum optimal sehingga hasil yang diharapkan masih belum tercapai.

Dengan identifikasi masalah tersebut peneliti bersama guru kelas IV kembali

mengadakan perbaikan pembelajaran yang direncanakan pada siklus II pada pelajaran tema 9 subtema 1. Perencanaan siklus II masih sama dengan siklus I tetapi dengan menambah pada hal-hal yang dianggap perlu. Adapun jadwal perbaikan pada siklus II yaitu sebagai berikut :

No	Materi	Siklus	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Tema 9, subtema 1, pembelajaran 4	II	Kamis 23 April 2020	Tindakan RPP 4
2	Tema 9, subtema 1, pembelajaran 5	II	Jumat, 24 April 2020	Tindakan RPP 5
3	Tema 9, subtema 1, pembelajaran 6	II	Senin, 27 April 2020	Tindakan RPP 6
4	Evaluasi	II	Senin, 27 April 2020	Evaluasi Siklus II

Proses pembelajaran yang dilaksanakan pada siklus II merupakan perbaikan dari pelaksanaan pembelajaran pada siklus I. Melalui proses perbaikan pembelajaran dari siklus I ke siklus II melalui penerapan

pembelajaran tematik berbantu media interaktif berbasis animasi diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2

Bukian , tahun pelajaran 2019/2020 berjumlah 43 siswa yang terdiri dari 23 siswa laki-laki dan 20 siswa perempuan. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Bukian terhadap siswa kelas IV pada tema tema 9 sub tema 1. Pemilihan kelas IV SD Negeri 2 Bukian, menjadi tempat penelitian karena : siswa kelas IV memiliki hasil belajar siswa rendah di dalam kelas. Penelitian ini dibantu oleh guru kelas IV yang bertindak sebagai pengamat (*observer*) yang bertugas memberi masukan terhadap kekurangan dalam proses penelitian yang dilakukan.

Data hasil belajar dikumpulkan melalui teknik tes yaitu dilakukan tes pilihan ganda yang bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui penerapan pembelajaran tematik berbantu media interaktif berbasis animasi.

Sanjaya (2013:249) menyatakan bahwa, “Keberhasilan suatu penelitian sangat ditentukan oleh ketepatan instrumen yang digunakan.” Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes objektif pilihan ganda. “Analisis data adalah proses menganalisis data sesudah mengumpulkan data” (Kunandar, 2013:127). Analisis data dilakukan setelah data penelitian terkumpul. Dalam menganalisis data ini menggunakan metode analisis statistik deskriptif.

Analisis data hasil belajar siswa dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Dalam analisis ini akan dihitung nilai hasil belajar

individu, rata-rata skor hasil belajar siswa, dan persentase rata-rata skor hasil belajar siswa. Menghitung Hasil Belajar Secara Individu

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Rata-rata Hasil Belajar}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Menghitung Rata-rata Hasil Belajar Siswa

$$M = \frac{\sum x}{N} \quad (2)$$

(Koyan, 2012:18)

Keterangan:

M = Rata-rata hasil belajar siswa

$\sum x$  = Jumlah seluruh skor hasil belajar siswa

Menghitung Persentase Rata-Rata Hasil Belajar Siswa

$$M\% = \frac{M}{SMI} \times 100\% \quad (3)$$

(Agung, 2014:144)

(Keterangan :

M % = Persentase rata-rata hasil belajar siswa

M = Rata-rata hasil belajar siswa

SMI = Skor Maksimal Ideal

Hasil analisis persentase rata-rata siswa yang telah diperoleh, selanjutnya dikonversikan kedalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima dengan berpedoman pada kriteria di bawah ini.

Keberhasilan penelitian ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar Tematik siswa kearah yang lebih baik. Adapun indikator keberhasilan penelitian ini, yaitu sebagai berikut. Hasil belajar Tematik siswa secara keseluruhan minimal mencapai 80% dari nilai 75 dan presentase hasil belajar.

Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas selama ini secara umum telah berlangsung sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun sebagai penerapan pembelajaran tematik berbantu mediainteraktif berbasis animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Bukian tahun pelajaran 2019/2020 .

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan, yaitu data tentang hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. Data hasil belajar siswa dikumpulkan setiap akhir siklus. Data yang telah dikumpulkan dianalisis sesuai dengan teknik analisis data yang telah ditetapkan sebelumnya. Analisis data mengenai hasil belajar siswa dalam pembelajaran Tematik dapat dijelaskan sebagai berikut.

Pada saat observasi awal sebelum pelaksanaan tindakan diketahui bahwa hasil belajar Tematik siswa kelas IV masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan oleh peneliti sebesar 75 untuk dan hasil belajar siswa tergolong "sangat baik" 7%, "baik" 24%, "cukup"43% dan "kurang"26% hasil belajar siswa baru tergolong kurang baik. Melihat kondisi tersebut, sehingga perlu dilakukan perbaikan

terhadap kualitas pembelajaran di kelas tersebut.

Pada awal siklus I, kelas yang terdiri dari 42 orang siswa dibagi menjadi tujuh buah kelompok yang heterogen baik dari segi kemampuan akademis maupun jenis kelaminnya. Secara kuantitatif, rata-rata skor hasil belajar Tematik siswa pada siklus I adalah 75,02, secara kualitatif hasil belajar siswa tergolong cukup baik. Namun ketuntasan secara klasikal hasil belajar Tematik siswa masih belum memenuhi 85% sesuai kriteria yang diharapkan.

Pada siklus II diperoleh rata-rata skor hasil belajar Tematik siswa sebesar 80,24. Secara kuantitatif hasil belajar Tematik siswa sudah tergolong baik. Pada siklus II sudah mengalami peningkatan pada rata-rata skor hasil belajar siswa. Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa pada saat penerapan Pembelajaran Tematik Berbantu Media Interaktif Berbasis Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Bukian Tahun Pelajaran 2019/2020 dalam penelitian tindakan kelas ini disebabkan oleh rasa tertarik siswa pada materi pelajaran yang disajikan guru dengan menggunakan model inovatif yang ditunjang dengan media pembelajar yang relevan.

Hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II dapat ditingkatkan dengan mengusahakan penggunaan media yang lebih intensif dan Penerapan Pembelajaran Tematik Berbantu Media Interaktif Berbasis Animasi yang lebih efektif dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, memberikan penghargaan dan motivasi pada setiap usaha yang telah dilakukan siswa terbukti mampu

menumbuhkan kepercayaan diri siswa dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah diberikan. Terjadinya peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II, menunjukkan bahwa penerapan Pembelajaran tematik berbantu Media Interaktif Berbasis Animasi pada mata pelajaran Tematik sangat efektif untuk meningkatkan hasil belajar. Oleh sebab itu model pembelajaran yang demikian sangat perlu dilakukan secara intensif dan berkelanjutan.

#### **4. PENUTUP**

##### **Simpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan hasil-hasil penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Penerapan Pembelajaran Tematik Berbantu Media Interaktif Berbasis Animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Bukian. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata kelas, dan ketuntasan hasil belajar siswa. Sebelum tindakan, hasil belajar masih belum memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Pra siklus, rata-rata kelas 70,50, dengan kategori "sangat baik" 7%, kategori "baik" 24%, kategori "cukup" 43% dan kategori "sedang" 26%. Setelah siklus I, rata-rata kelas meningkat menjadi 75,02 dengan kategori "sangat baik" 7%, kategori "baik" 71%, kategori "cukup" 17%, dan kategori "kurang" 5%. Setelah siklus II, rata-rata kelas meningkat menjadi 80,24, dengan kategori "sangat baik" 14%, kategori "baik" 86%.

##### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, disampaikan beberapa saran sebagai berikut. 1 Penerapan Pembelajaran Tematik Berbantu Media Interaktif Berbasis Animasi dapat menjadi salah satu alternatif dalam

melaksanakan kegiatan pembelajaran Tematik maupun mata pembelajaran lainnya.

- 2 Dalam Penerapan Pembelajaran Tematik Berbantu Media Interaktif Berbasis Animasi, pendidik disarankan sebagai motivator, fasilitator, mediator dan pembimbing siswa, sehingga siswa bebas berdiskusi dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, Sudrajat. 2010. *Profesionalisme Guru*. Tersedia: Akhmadsudrajat.wordpress.com/2010/11/07/tentang-profesionalisme-guru/. (dunduh 15 Juni 2020).
- Amri, Sofan. 2013. *Pengembangan & Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013*. Prestasi Pustakarya. Jakarta.
- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. 2014. *Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Davis, Keith. 2011. *Perilaku Dalam Organisasi*, Jakarta : Erlangga.
- Dimiyati & Mudjiono. 2013. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Kemendikbud. 2013. *Kerangka Dasar Kurikulum 2013*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar . Jakarta
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Kurikulum 2013)*. Raja Grafindo Persada. Jakarta
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2012. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Majid, Abdul. 2014. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- McKenna, Liberman, B., G. Seidman.,, L. E. Buffardi. 2011. Employee Job Attitudes and Organizational Characteristics as Predictors of Cyberloafing. *Computers in Human Behavior*
- Partnership for 21st Century Skills (P21). (2009, Desember). *Framework for 21st Century Learning*. Tersedia: P21 Partnership for 21st Century Skills: <http://www.p21.org/our-work/p21-framework> (diunduh 12 Juni 2020).
- Pemerintah Republik Indonesia 2002. *Undang-Undang No. 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak*. Pasal 1 angka 9. Jakarta.
- . 2003. *Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta
- Prastowo, Andi. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press. BPSDMPK dan PMP, 2012. *Pedoman Pelaksanaan Penilaian Kinerja Guru*, Jakarta: Kemdikbud
- Rusman. 2015. *Pembelajaran Tematik Terpadu Teori, Praktik dan Penilaian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusman. 2013. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Bandung: Kencana.
- Santika, I. G. N., Rindawan, I. K., & Sujana, I. G. (2019). Memperkuat Pancasila Melalui Pergub No. 79 Tahun 2018 Dalam Menanggulangi Pengikisan Budaya Di Era Revolusi Industri 4.0.. *Prosiding Seminar Nasional Inobali 2019*, 79, 981–990



- Santika, I. G. N. (2017). Strategi Meningkatkan Kualitas SDM Masyarakat Desa Padangsambian Kaja Melalui Pendidikan Karakter Berbasis Kepedulian Lingkungan Untuk Membebaskannya Dari Bencana Banjir. *Widya Accarya*. 9 (2). *Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara
- Santika, I. G. N. (2019). Presidensialisme Dan Problematika Mekanisme Impeachment Presiden Dan/Atau Wakil Presiden Berdasarkan UUD 1945 Pasca Perubahan (Perspektif Pergulatan Hukum Dan Politik). *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*. 5 (1), 23-34. <http://dx.doi.org/10.23887/jiis.v5i1.18777>
- Santika, I Gusti Ngurah. 2017. Kepala Sekolah Dalam Konsep Kepemimpinan Pendidikan: Suatu Kajian Teoritis. *Widya Accarya*. 7 (1).
- Santika, I. G. N., Purnawijaya, I. P. E., & Sujana, I. G. (2019). Membangun Kualitas Sistem Politik Demokrasi Indonesia Melalui Pemilu Dalam Perspektif Integrasi Bangsa Dengan Berorientasikan Roh Ideologi Pancasila. *Seminar Nasional Hukum Dan Kewarganegaraan*, 1(1), 74–85. <https://eproceeding.undiksha.ac.id/index.php/semnashk/article/view/1665>
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Santrock, J.W. 2012. *Life-Span Development (Perkembangan Masa Hidup Edisi 13 Jilid 1*, Penerjemah: Widyasinta,B). Jakarta: Erlangga.
- Sanusi, Suprpto, E., & Apriandi, D. 2015. *Pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran padapokok bahasan dimensi tiga di Sekolah Menengah Atas (SMA)*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 3(2), 398–416
- Sutarti, T & Irawan, E. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan*