

EFEKTIVITAS MEDIA AJAR UNTUK SISWA KELAS RENDAH BERBASIS NILAI KARAKTER TOLERANSI TERHADAP SESAMA DENGAN BERBANTU APLIKASI SPARKOL[®] VIDEOSCRIBE

Ni'mah Afifah

e-mail: bundanyaaffan@gmail.com

Universitas Alma Ata Yogyakarta

Abstrak

Penanaman nilai-nilai kebersamaan, saling menghormati, toleransi, inklusifisme, kerukunan antar umat beragama melalui pendidikan merupakan cara yang efektif dan tepat. Hal ini dikarenakan bahwa sesuatu yang ditanamkan pada anak akan menjadi "*mindset*" cara berfikir bahkan cara pandang hidup akan sulit untuk hilang dan pudar. Di sisi lain, tingkat pemanfaatan media ajar sebagai salah satu sumber pembelajaran oleh guru, khususnya untuk penanaman nilai-nilai karakter kepada anak masih menjadi salah satu kendala dalam kegiatan pembelajaran selama ini. Kenyataan yang ada sekarang ini, proses belajar mengajar masih didominasi dengan penggunaan metode konvensional dan jarang memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Aplikasi Sparkol VideoScribe merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak yang dapat membuat *whiteboard-animation* secara otomatis. Aplikasi ini memudahkan penggunaannya untuk membuat silde presentasi, film, karikatur dan animasi dengan *output* video dan audio yang atraktif layaknya guru yang sedang menulis dan menjelaskan materi di papan tulis.

Jenis penelitian ini adalah *Pre-experimental research* dengan desain penelitian *one-shot case experimental design*. Orientasi dari penelitian ini adalah perancangan media ajar berbasis Sparkol[®] VideoScribe yang berupa *whiteboard-animation* dan melihat sejauhmana efektivitas rancangan produk media ajar tersebut terhadap peningkatan toleransi sosial mereka. Media ajar dirancang untuk mendukung proses pembelajaran tematik integratif untuk peserta didik di sekolah. Responden yang akan dilibatkan dalam penelitian survei pada tahap I dan II adalah siswa-siswi dari SDIT BAIK Bantul. Tahap pengembangan media *whiteboard animation* "Toleransi" ini mengacu pada tahap pengembangan Borg dan Gall yang dikelompokkan dalam empat tahap, yakni studi pendahuluan, pengembangan, uji lapangan, serta diseminasi. Pembuatan animasi dilakukan dengan menggunakan aplikasi utama *Sparkol VideoScribe* dan aplikasi penunjang lain. Media *whiteboard animation* untuk materi Toleransi ini yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media *whiteboard animation*

Efektivitas Media Ajar untuk Siswa Kelas Rendah

ditunjukkan oleh penilaian ahli materi dan ahli media. Sementara dari hasil uji efektifitas dari hasil *pre-test* dan *post-test* terjadi kenaikan sebesar 33.93%. Hal ini membuktikan bahwa media *whiteboard animation* efektif sebagai salah satu media pembelajaran nilai karakter toleransi.

Kata Kunci: Media ajar, Aplikasi *Sparkol*[®] *Videoscribe*, Nilai Karakter Toleransi

PENDAHULUAN

Toleransi merupakan salah satu sikap yang harus ada di tengah-tengah masyarakat majemuk. Toleransi sekaligus menjadi elemen dasar yang diperlukan untuk menumbuhkembangkan kesadaran sikap saling memahami serta menghargai perbedaan. Konflik di masyarakat tidak akan sering terjadi apabila toleransi dijadikan kesadaran kolektif oleh seluruh kelompok masyarakat. Prinsip-prinsip toleransi harus betul-betul bekerja sebagai pengendali dan mengatur kehidupan secara efektif. Sikap toleransi terkandung dalam pendidikan karakter.

Penanaman nilai-nilai kebersamaan, saling menghormati, toleransi, inklusifisme, kerukunan antar umat beragama melalui pendidikan merupakan cara yang efektif dan tepat. Hal ini dikarenakan bahwa sesuatu yang ditanamkan pada anak akan menjadi "*mindset*" cara berfikir bahkan cara pandang hidup akan sulit untuk hilang dan pudar. Pemerintah sudah selayaknya memberikan perhatian yang lebih dalam upaya penanaman nilai-nilai tersebut, khususnya melalui jenjang pendidikan. Jenjang pendidikan yang dimaksudkan tidak hanya pada jenjang pendidikan tinggi, namun akan lebih maksimal manakala sudah dimulai sejak usia dini.

Dari sinilah kajian ini menemui relevansi dan signifikansinya, karena diharapkan hasil penelitian ini akan mampu memberikan konstruk pendidikan toleransi pada usia jenjang bawah, yang diharapkan membawa tongkat estafet perjuangan di masa depan.

Rendahnya tingkat pemanfaatan media ajar sebagai salah satu sumber pembelajaran oleh guru juga menjadi salah satu kendala tersendiri. Kenyataan yang ada sekarang ini, proses belajar mengajar masih didominasi dengan penggunaan metode konvensional dan jarang memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Padahal, pemanfaatan dan pemilihan media ajar yang tepat memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kegiatan belajar di kelas.¹ Pemilihan dan penggunaan media pengajaran yang tepat dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berpikir siswa.² Terlebih lagi, bagi siswa pada tingkat sekolah dasar dengan pola fikir yang masih konkret, sehingga

¹ Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: CV Raja Grafindo Persada, 1996), hlm. 14

² Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), hlm. 3

pemilihan dan penggunaan media yang tepat dapat mempermudah penyampaian pesan guru kepada siswanya.

Aplikasi Sparkol VideoScribe merupakan salah satu aplikasi perangkat lunak yang dapat membuat *whiteboard-animation* secara otomatis. Aplikasi ini dirilis oleh perusahaan di Inggris bernama Sparkol pada tahun 2012 silam. Aplikasi ini telah dipergunakan lebih dari 250.000 pengguna dari 130 negara. Aplikasi Sprakol VideoScribe ini merupakan sistem aplikasi perangkat lunak yang dikembangkan dengan *Adobe Flash*, yang dapat menghasilkan *quick time movie* ataupun *flash video*. Aplikasi ini memudahkan penggunaannya untuk membuat *silde* presentasi, film, karikatur dan animasi dengan *output* video dan audio yang atraktif layaknya guru yang sedang menulis dan menjelaskan materi di papan tulis.

Pemanfaatan aplikasi ini sebagai salah satu aplikasi perangkat lunak yang belum banyak dimanfaatkan untuk media ajar di Indonesia. Padahal, para pengguna aplikasi ini telah banyak memanfaatkannya untuk berbagai aktivitas, termasuk aktivitas pembelajaran di sejumlah sekolah di luar negeri. Bahkan, pada tahun 2013 Aplikasi ini juga direkomendasikan untuk situs *BBe News*³ dan memenangkan *Best Mobile/ Tablet B2B App*. di ajang penghargaan *MOMA Awards* pada tahun 2013 setelah dinominasikan dalam tiga kategori.⁴

Pemanfaatan aplikasi ini cukup mudah dan *user friendly*. Hasil kajian dari mahasiswa *Worcester Polytechnic Institute* pada tahun 2013 menyebutkan bahwa media ajar dalam bentuk animasi *whiteboard* ini terbukti efektif untuk perkembangan belajar seseorang. Tidak hanya anak-anak, orang dewasa pun cocok dengan metode pembelajaran yang memanfaatkan media seperti itu.⁵

Hasil/ produk keluaran dari aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar mandiri bagi para peserta didik. Dengan tampilan yang atraktif, layaknya video tutorial atau tutorial *online*, hasil dari aplikasi ini juga dapat digunakan oleh para peserta didik untuk mempelajari konsep, prinsip, bahkan praktikum sederhana di rumah secara mandiri. Para peserta didik dapat dengan mudah dan murah untuk mengakses produk keluaran dari aplikasi ini karena dapat diakses melalui berbagai perangkat keras, mulai dari PC, laptop, *smartphone* atau bahkan telepon genggam biasa yang *support* aplikasi video, sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

³ Chorley, Matt. "Spending cuts for beginners: Osborne launches cartoon explaining 'tough choices' as new figures show RISE in borrowing" <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2345948/George-Osborne-launches-cartoon-explaining-tough-choices-new-figures-rise-borrowing.html> (21 June 2013), diakses 10 April 2015.

⁴ Russell, Kate. "Webscape: Animation tools", <http://www.bbc.com/news/world-radio-and-tv-23186234> (5 July 2013) diakses 10 April 2015.

⁵ Christina Lavarn, et.al. *Educate The Educator An Interactive Qualifying Project Submitted To The Faculty Of Worcester Polytechnic Institute*, September 12, 2013, <http://www.wpi.edu/Academics/Projects>. diakses tanggal 11 April 2015

Efektivitas Media Ajar untuk Siswa Kelas Rendah

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Pre-experimental research dengan desain penelitian *one-shot case experimental design*. Orientasi dari penelitian ini adalah perancangan media ajar berbasis Sparkol® VideoScribe yang berupa whiteboard-animation dan melihat sejauhmana efektivitas rancangan produk media ajar tersebut terhadap peningkatan toleransi sosial mereka. Media ajar dirancang untuk mendukung proses pembelajaran tematik integratif untuk peserta didik di sekolah.

Responden yang akan dilibatkan dalam penelitian survei pada tahap I dan II adalah 20 orang siswa yang berasal dari SDIT BAIK Bantul. Validator produk pada penelitian tahap III adalah 2 orang ahli media, 2 orang ahli materi, dan 3 orang guru dari perwakilan tiap SD/MI, dan 20 orang siswa. Secara rinci, sebaran responden dan lokasi penelitian dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Distribusi Responden dan Lokasi Penelitian

TAHAPAN	KEGIATAN	JUMLAH RESPONDEN	LOKASI PENELITIAN
I, II	Tahap studi pendahuluan	Siswa : 20 orang	SDIT BAIK
Total responden		20 orang	
Pada tahap ini melibatkan 6 orang guru sebagai informan			
III	Tahap pengembangan, validasi dan revisi	Siswa : 20 orang	SDIT BAIK
Total responden		20 orang	
Pada Tahap ini juga melibatkan:			
1. Validator			
Ahli Materi : 1 orang			
Ahli Media : 1 orang			
2. Informan			
Guru : 6 orang			
IV	Pengolahan & Analisis Data		UAA

Data yang terkumpul akan dianalisis dengan menggunakan teknik *mix method*. Teknik statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan data numeric hasil penelitian. Sementara itu, teknik statistik deskriptif kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan data hasil penelitian dalam bentuk kategorial.

Sekolah Dasar Islam Terpadu Bina Anak Islam Krpyak atau yang lebih dikenal dengan SDIT BAIK, merupakan salah satu lembaga pendidikan di bawah pembinaan

Lembaga Ma'arif NU Cabang Bantul yang beralamatkan di Jl. KH. Ali Maksum, Krapyak Kulon Panggunharjo, Sewon, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. SDIT BAIK berdiri sejak tahun 2009 dengan ijin operasional: 59/01/07/2013. Saat ini, SDIT BAIK sudah terakreditasi "A" dan telah meluluskan 2 angkatan (pada tahun 2015 dan 2016).⁶

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Ajar *Whiteboard Animation*

Sebelum dilakukan pengembangan produk media ajar *whiteboard animation* ini, dilakukan sejumlah analisis pendahuluan yang kemudian dijadikan sebagai bahan acuan pengembangan produk. Salah satu analisis pendahuluan yang dilakukan adalah analisis kebutuhan pengembangan.

Berdasarkan analisis kebutuhan dari siswa di SDIT BAIK terkait pengembangan media pembelajaran dapat dikemukakan sejumlah hal. *Pertama*, sebagian besar siswa menganggap bahwa pemanfaatan media ajar, termasuk media animasi, dalam proses belajar merupakan sesuatu yang sangat penting (50%), karena pemanfaatan media ajar, termasuk media animasi, dalam proses belajar turut memberikan sumbangsih yang signifikan bagi pemerolehan pengalaman belajar mereka (55%). Namun, hal tersebut, menurut mereka, tidak didukung dengan upaya dari guru untuk memanfaatkan media animasi secara baik. Sebagian besar mereka menganggap bahwa guru tidak secara intensif memanfaatkan media ajar dalam setiap kegiatan pembelajaran (40%).

Kedua, terkait aspek kebutuhan pengembangan media "*whiteboard animation*" untuk pembelajaran, sebagian besar mereka menginginkan jenis media audio visual untuk tampilan media animasi mereka (60%) yang juga memuat animasi tulisan dan gambar sekaligus (50%). Jenis tulisan dan gambar dibuat lebih variatif. Untuk jenis tulisan menggunakan lebih dari dua jenis *font* (40%). Lebih lanjut, jenis video animasi yang mereka butuhkan adalah video animasi yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun, baik di PC maupun *smartphone* dan sejenisnya (45%).

Hal yang hampir sama juga dapat kita lihat dari hasil analisis kebutuhan terkait pengembangan media ajar *whiteboard animation* ini. *Pertama*, terkait aspek pemahaman pemanfaatan media ajar, sebagian besar responden menyatakan bahwa media ajar dianggap efektif dalam rangka memberikan pengalaman yang positif dalam kegiatan pembelajaran, namun sayangnya tidak semua responden memanfaatkan media ajar dengan baik.

Kedua, terkait kebutuhan pengembangan video animasi *whiteboard animation*, sebagian besar responden lebih memilih jenis media yang audio visual (100%), yang menampilkan animasi tulisan dan gambar secara simultan (80%), dengan tulisan (60%) dan gambar (40%) yang variatif, dan dapat diakses melalui berbagai macam perangkat elektronik (40%) dengan durasi video ≤ 15 menit (80%).

⁶ Tim, *Buku Profil SDIT BAIK*, Yogyakarta: SDIT BAIK, 2015, h. 1-3.

Efektivitas Media Ajar untuk Siswa Kelas Rendah

Hasil dan Analisis Uji Efektivitas: *Pre Test & Post Test*

Langkah terakhir dalam menguji produk adalah menguji keefektifitasan produk, dalam penelitian ini dilakukan dengan desain *Pre-experimental design* dengan model *one-group pre test-post test* tahapan ini bertujuan untuk melihat apakah dalam implementasinya media yang dikembangkan efektif atau tidak dengan membandingkan hasil dari evaluasi terhadap siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran tersebut. Subjek dari uji efektifitas ini adalah 20 orang siswa.

Tes yang digunakan pada *pre-test* dan *post-test* berbeda dengan evaluasi yang termuat pada media pengembangan. Hal ini dikarenakan media yang dikembangkan tidak bersifat interaktif dan soal (evaluasi) yang termuat dalam media pengembangan hanya untuk memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang termuat pada media pengembangan, sehingga perlu dilakukan penilaian ketercapaian hasil belajar lebih lanjut melalui perangkat penilain tersendiri.

Pre Test dilakukan dalam jangka waktu 45 menit sedangkan *Post Test* juga dilakukan dalam jangka waktu 45 menit. Hasil dari *pre test* dan *post test* dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.11. Hasil Uji Efektivitas Produk melalui *Pre-Test dan Post-Test*

No.	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	Kenaikan	Persentase
1	70	90	20	28,57%
2	55	85	30	42,86%
3	75	95	20	28,57%
4	60	85	25	35,71%
5	70	90	20	28,57%
6	55	80	25	35,71%
7	65	90	25	35,71%
8	80	100	20	28,57%
9	75	100	25	35,71%
10	75	95	20	28,57%
11	50	75	25	35,71%
12	65	90	25	35,71%
13	70	100	30	42,86%
14	80	100	20	28,57%
15	75	95	20	28,57%
16	65	100	35	50,00%
17	65	85	20	28,57%
18	60	85	25	35,71%

No.	Pre Test	Post Test	Kenaikan	Persentase
19	85	100	15	21,43%
20	50	80	30	42,86%
Jumlah	320	430		
Rata - rata	67.25	91		
	Presentase kenaikan		33,93%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa terjadi kenaikan pemahaman siswa terhadap materi toleransi sebesar 33.93% setelah pembelajaran memanfaatkan video *whiteboard animation*. Hal ini memperkuat hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran video *whiteboard animation* sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.

Sebelumnya, Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SDIT BAIK Krapyak Kulon Yogyakarta, ditemukan fakta bahwa aktivitas kegiatan pembelajaran di kelas III kurang didukung dengan penggunaan dan pemanfaatan media ajar, hal ini dikarenakan tingkat pemanfaatan media ajar sebagai salah satu sumber pembelajaran oleh guru masih sangat rendah, sehingga membuat sejumlah siswa mengalami kesulitan untuk memahami sejumlah konsep dasar tentang materi pembelajaran. Proses pengembangan produk *whiteboard animation* ini dilakukan dengan melakukan sejumlah tahapan, yakni meliputi analisis kebutuhan, tujuan, dan kemampuan, serta melaksanakan prosedur pengembangan serta melakukan validasi ahli hingga penilaian terhadap efektivitas penggunaannya.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan media *whiteboard animation* ini adalah menghasilkan media yang layak untuk pembelajaran materi toleransi. Media yang dikembangkan ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan membantu belajar siswa. Pengembangan materi dalam produk media *whiteboard animation* diambil dari berbagai sumber kemudian dirangkum dalam sebuah produk media *whiteboard animation*. Media grafis ini dipilih untuk mempermudah penyajian visualisasi materi bagi siswa sehingga lebih konkret dan menarik bagi siswa. Nilai media grafis terletak pada kemampuan dalam menarik perhatian, minat dalam menyampaikan jenis informasi tertentu secara cepat.⁷

Penyajian materi pada media ini disusun dalam ilustrasi gambar kartun dengan dilengkapi dengan teks dan audio narasi. Gambar animasi dipilih agar siswa lebih tertarik dalam belajar.

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, dapat dilihat bahwa terjadi kenaikan rata-rata pemahaman siswa yakni dari 67,25 menjadi 91 atau mengalami kenaikan

⁷ Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2010, h.20.

Efektivitas Media Ajar untuk Siswa Kelas Rendah

sebesar 33,93 % setelah pembelajaran memanfaatkan video *whiteboard animation* toleransi sebagai media pembelajaran. Hal ini memperkuat hasil dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran video *whiteboard animation* sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk mempelajari materi toleransi.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Tahap pengembangan media *whiteboard animation* "Toleransi" ini mengacu pada tahap pengembangan Borg dan Gall yang dikelompokkan dalam empat tahap, yakni studi pendahuluan, pengembangan, uji lapangan, serta diseminasi. Pengembangan materi diambil dari berbagai sumber kemudian dirangkum dalam sebuah produk media *whiteboard animation*. Pembuatan animasi dilakukan dengan menggunakan aplikasi utama *Sparkol VideoScribe* dan aplikasi penunjang lain.
2. Media *whiteboard animation* untuk materi Toleransi ini yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif layak digunakan dalam pembelajaran. Kelayakan media *whiteboard animation* ditunjukkan oleh penilaian ahli materi dan ahli media. Sementara dari hasil uji efektifitas dari hasil *pre-test* dan *post-test* terjadi kenaikan sebesar 33.93%. Hal ini membuktikan bahwa media *whiteboard animation* efektif sebagai salah satu media pembelajaran nilai karakter toleransi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirulloh Syarbini, 2011, *Al-Quran-Indonesia*,. Yogyakarta: LogungPustaka.
- Arif S. Sadiman, *Media Pendidikan*, Jakarta: CV Raja Grafindo Persada, 1996.
- Astuti, 2011. *Pengembangan Model Pembelajaran Karakter Berbasis Seni*. Yogyakarta: UNY Press.
- Borg R Walter; Gall Meredith D. *Educational Research; An Intrduction*, 5th Edition. London: Longman, 1982.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, *Media Pengajaran*, Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002.
- Weni Ariningtyas, dkk, "Penggunaan *Mind Mapping* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa MTs Negeri Purworejo", dalam jurnal Pendidikan Fisika UMP, Radiasi, Vol 1, No.1
- Alessi, S.M.&Trollip, S.R. (2004). *Multimedia for learning: methods and development* (3th ed.). MassaChutes: Ally & BaCon A Pearson Education Company.
- Asri Budiningsih. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, 2005.
- Baharudin & Nur Wahyuni. *Teori belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Ar-Ruzz media, 2010.
- Bambang Warsita. *Teknologi pembelajaran; Landasan & Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.

- Christina Lavarn, et.al. *Educate The Educator An Interactive Qualifying Project Submitted To The Faculty Of Worcester Polytechnic Institute*, September 12, 2013, diakses tanggal 11 April 2017 <http://www.wpi.edu/ACademics/Projects>.
- Chorley, Matt. "Spending cuts for beginners: Osborne launches cartoon explaining 'tough choices' as new figures show RISE in borrowing", diakses 10 April 2017. <http://www.dailymail.co.uk/news/article-2345948/George-OSborne-launches-Cartoon-explaining-tough-choices-new-figures-rise-borrowing.html>
- Dharma Kesuma Triatna, C. & Permana, J., 2012, *Pendidikan Karakter Kajian Teori dan Praktik di Sekolah*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Diane Tillman, 2004. *Living Values Activities for Children*, Terjemahan oleh Adi Respati, dkk, Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia
- Kemendikbud., 2013 *Kompetensi Dasar SD/ MI*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan,
- LiCkona, T. 1991. *Educating for eharacter How Our Schools ean Teach Respect and Responsibility*. New York: Batam Book.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2005., *Kamus Besar Bahasa Indonesia*., Jakarta: Balai Pustaka
- Ratumanan, T.G. & T. Laurens. *Evaluasi hasil belajar yang relevan dengan kurikulum berbasis kompetensi*. Surabaya: Unesa University Press. 2003
- Samsuri, 2011. *Pendidikan Karakter Warga Negara, Kritik Pembangunan Karakter Bangsa*. Yogyakarta: Diandra Pustaka Indonesia.
- Saptono 2011. *Dimensi-dimensi Pendidikan Karakter Wawasan, Strategi, dan Langkah Praktis*. Jakarta: Esensi Erlangga Group .
- Suprayekti. *Penerapan model pembelajaran interaktif pada mata pelajaran IPA di SD*. Jurnal Teknodik Nomor 1, Volume XII, 2008.
- Supriyanto, Didik. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI* 5, no. 2 (September 27, 2018): 247-254
- Trianto. *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi konstruktivis*. Jakarta: Prestasi Setia, 2010.
- Traianto. *Model pembelajaran terpadu, konsep, strategi, dan implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2010.
- Zuchdi, 2011. *Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik*. Yogyakarta: UNY Press.
- "PISA 2013: Lessons for Indonesia", diakses 10 April 2017 <http://www.thejakartapost.com/news/2013/12/06/pisa-2013-lessons-indonesia.html>
- Russell, Kate. "Webscape: Animation tools", diakses 10 April 2017 <http://www.bbc.com/news/world-radio-and-tv-23186234>

Efektivitas Media Ajar untuk Siswa Kelas Rendah

"Makna Penting *Master Plan* Pendidikan Bagi Kabupaten Bantul", diakses 10 April 2010. <http://bappeda.bantulkab.go.id/berita/122-makna-penting-master-plan-pendidikan-bagi-kabupaten-bantul>.

"PISA 2012 Results in FoCUS: What 15-year-olds know and what they can do with what they know: Key results from PISA 2012", diakses 10 April 2017. <http://www.oecd.org/pisa/keyfindings/pisa-2012-results.htm>.