

Implementasi Pembelajaran Coding Sederhana Tertulis Untuk Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Tunas Jaya

¹Muna Meilani, ²Shinta Eka Aprili

^{1,2}Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Institut Al-Maarif Way Kanan

¹Munameilani96@gmail.com, ²shintackaaprilia8@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi pembelajaran coding sederhana tertulis dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun melalui penelitian kualitatif. Pembelajaran coding sederhana tertulis, yang mencakup penggunaan simbol dan instruksi dasar dalam bentuk tulisan, dipilih buat merangsang kepandaian logis, pemecahan masalah serta kreativitas anak pada tahap perkembangan usia dini. Penelitian ini memakai metode penelitian kualitatif deskriptif menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dengan guru atau pendidik, analisis dokumentasi aktivitas anak selama proses pembelajaran, dan tes sederhana buat mengukur kemampuan logika, pengurutan, serta pola pada anak-anak. Yang akan terjadi penelitian memberikan bahwa anak-anak menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam keterampilan mengenali pola, memahami urutan, dan menaikkan kemampuan akal serta Penyelesaian masalah. Selain itu, pembelajaran ini juga berkontribusi pada peningkatan konsentrasi, keterampilan motorik halus, serta kreativitas anak. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran coding sederhana tertulis efektif dalam mendukung perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, terutama dalam aspek berpikir logis serta Penyelesaian atau pemecahan masalah.

Kata kunci: *Pembelajaran coding, perkembangan kognitif, anak usia dini, penelitian kualitatif, pemecahan masalah*

A. Pendahuluan

Era society 5.0 adalah sebuah konsep yang dikembangkan oleh pemerintah Jepang yang menggambarkan sebuah masyarakat yang sangat bergantung pada interaksi dengan teknologi. Kemajuan teknologi yang pesat, terutama dalam era society 5.0, menuntut perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Era society 5.0 yang berfokus pada integrasi teknologi dengan kehidupan sosial untuk menciptakan kesejahteraan yang lebih baik, memunculkan tantangan baru dalam mempersiapkan generasi masa depan. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana mempersiapkan anak-anak sejak dini agar dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih (Shinzo Abe 2019).

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pijakan awal anak dalam dunia pendidikan dan salah satu tahap penting dalam perkembangan anak. Solehuddn (1997) menyatakan bahwa PAUD bertujuan untuk mengembangkan potensi anak secara menyeluruh, serta anak mengalami perkembangan yang sangat cepat dalam berbagai aspek, termasuk perkembangan kognitif, moral, bahasa, sosial emosional, seni, serta fisik motorik. Dari 6 aspek perkembangan tersebut, bahwa Perkembangan kognitif anak usia dini sangat penting karena akan mempengaruhi kemampuan anak dalam memahami dan menghadapi dunia sekitarnya. Perkembangan kognitif anak usia dini meliputi kemampuan berpikir, memahami, dan mengolah informasi. Pada usia dini, anak-anak mulai mengembangkan kemampuan kognitifnya melalui proses belajar dan bermain. Mereka mulai memahami konsep-konsep dasar seperti bentuk, warna, ukuran, dan jumlah. Dalam konteks ini, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) mempunyai peran yang sangat berpengaruh dan berdampak besar, mengingat pentingnya tahap awal dalam perkembangan kognitif dan keterampilan anak.

Pendidikan teknologi dan keterampilan digital era society 5.0 semakin menjadi kebutuhan dasar dalam kehidupan sehari-hari. Ada satu keterampilan yang sangat esensial yaitu, coding atau pemrograman komputer. Dalam konteks penguatan literasi dasar di PAUD, istilah coding tidak hanya terbatas pada pengajaran kode saja, tetapi pembelajaran coding juga mencakup kegiatan yang dapat mengembangkan cara anak berpikir kreatif, sikap bekerjasama, dan kemampuan berkomunikasi pada anak. (Eko Suhendro 2022).

Meskipun di banyak tempat coding telah menjadi bagian dari kurikulum pendidikan di sekolah-sekolah modern, sekolah di daerah pedesaan, akses terhadap pembelajaran teknologi ini masih terbatas. Kurangnya sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat komputer atau koneksi internet yang stabil, sering kali menjadi hambatan utama dalam mengembangkan keterampilan digital di kalangan anak-anak usia dini yang berda sekolah di daerah pedesaan. (Mutoharoh, 2020).

Namun, meskipun dengan keterbatasan tersebut, pembelajaran coding yang sederhana tetap dapat diterapkan dan dinikmati oleh anak-anak di daerah pedesaan. Dengan memanfaatkan metode pembelajaran yang kreatif dan menarik sesuai dengan kebutuhan serta kondisi yang ada, seperti menggunakan media sederhana atau pembelajaran berbasis permainan, coding bisa diajarkan secara efektif meskipun tidak menggunakan alat teknologi canggih. Pendekatan ini tidak hanya memberi pemahaman dasar perihal logika komputer, tetapi juga sebagai keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kreativitas anak-anak. (Debora, R., & Pramono, R., 2022).

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, peneliti melihat kondisi pembelajaran coding di TK Tunas Jaya hanya berfokus pada buku khusus STEAM yang seringkali monoton, dimana isi dari buku tersebut pembelajaran coding hanya satu jenis saja yaitu coding konsep warna mengikuti kode angka, itu membuat kegiatan pembelajaran coding mudah bosan bagi anak. Hal ini membuat Peneliti tertarik untuk melakukan pendekatan kualitatif di TK Tunas Jaya guna memahami secara lebih mendalam bagaimana penerapan coding sederhana tertulis yang dilakukan oleh mahasiswi magang prodi pendidikan islam anak usia dini dari institut al-maarif way kanan mempengaruhi siswa-siswi di TK Tunas Jaya untuk mengimplementasikan pembelajaran coding sederhana tertulis yang menarik serta menyenangkan bagi lingkungan pendidikan formal di TK.

Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana implementasi pembelajaran coding sederhana tertulis dapat diterapkan untuk anak usia dini di daerah pedesaan, meskipun dengan keterbatasan sarana dan prasarana. Pendekatan yang dipilih dalam penelitian ini merupakan pendekatan kualitatif untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang proses pembelajaran coding sederhana tertulis dapat diterapkan, Tantangan yang dihadapi, serta dampak yang dirasakan oleh anak-anak dalam merangsang kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah, serta kreativitas anak.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif menggunakan metode deskriptif yang bertujuan buat menggambarkan dan membuka fakta keadaan sebenarnya pada lokasi penelitian. Menurut Moleong penelitian kualitatif merupakan penelitian dalam menggali pemahaman tentang fenomena yang dialami oleh subjek penelitian secara pribadi seperti, persepsi, sikap, memotivasi, dan tindakan secara keseluruhan melalui deskripsi berupa bahasa dan kata-kata yang digunakan dalam konteks nyata dan alami. Pendekatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena yang terjadi, yakni pengaruh pembelajaran coding sederhana tertulis terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun, melalui analisis data yang diperoleh secara mendalam. Subjek penelitian ini adalah 29 anak, 13 laki-laki dan 16 perempuan yang berusia 5-6 tahun yang terdaftar di TK Tunas Jaya. Pemilihan subjek dilakukan secara naratif berdasarkan kesediaan anak-anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran coding sederhana tertulis. Teknik pengumpulan data yaitu:

1. Observasi: Peneliti akan melakukan observasi langsung terhadap anak-anak selama proses pembelajaran coding. Observasi ini bertujuan untuk memahami bagaimana anak-anak berinteraksi dengan materi coding dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan.
2. Wawancara: Peneliti akan melakukan wawancara dengan guru atau pendidik yang terlibat dalam proses pembelajaran untuk menggali perspektif mereka mengenai dampak pembelajaran coding terhadap perkembangan kognitif anak-anak.
3. Dokumentasi: Dokumentasi berupa catatan hasil pembelajaran, gambar, dan tugas-tugas anak yang mencerminkan pemahaman mereka tentang urutan langkah, pola, dan logika dalam coding.

Tes Kognitif Sederhana: Sebelum dan setelah pembelajaran, peneliti memberikan tes sederhana untuk mengukur kemampuan logika, pengurutan, dan pola pada anak-anak. Tes ini bertujuan untuk melihat perubahan dalam aspek kognitif anak

artikel disajikan ini menggunakan dengan metode Pustaka metode Pustaka. Evaluasi ekstensif terhadap penelitian yang dipublikasikan di publikasi nasional bergengsi digunakan untuk mengumpulkan data yang disajikan dalam artikel ini. Proses perencanaan esai ini memanfaatkan pendekatan ini. Penelitian perpustakaan mencakup berbagai tugas, termasuk penyelidikan penelitian, membaca, membuat catatan, dan pengorganisasian materi. (Puspananda, 2022). Memeriksa sumber teoritis terkait dengan keadaan atau topik tertentu merupakan definisi lain dari penelitian pustaka .pada keadaan atau tema tertentu adalah definisi lain dari penelitian pustaka. Buku, jurnal, makalah penelitian, dan website di internet adalah beberapa contoh sumber yang dapat digunakan untuk menyusun referensi tersebut.

Studi dilakukan diadakan melalui analisis, penilaian, dan peringkasan data yang dikumpulkan dari berbagai temuan studi sebelumnya .melalui analisis, penilaian, dan peringkasan data yang dikumpulkan dari berbagai temuan penelitian sebelumnya. Metode pengumpulan data dilakukan dengan memanfaatkan Google Scholar untuk mencari makalah dan skripsi yang dipublikasikan di jurnal online. Setelah itu, dikumpulkan beberapa nomorartikel, dan karena judulnya relevan dengan pokok bahasan yang dibahas sebelumnya, maka dipilihlah dariArtikel "Pengaruh Media Pembelajaran Video terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar"artikel dikumpulkan , dan karena judulnya relevan dengan pokok bahasan yang dipilih, maka dipilihlah : "Pengaruh Media Pembelajaran Video pada Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar

C. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penguraian reset dilakukan peneliti mulai dari observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes kognitif sederhana yang sudah selesai dilakukan di TK Tunas Jaya dalam pembelajaran, di dapatkan hasil bahwa pembelajaran coding sederhana tertulis terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. Pembelajaran ini dilakukan dengan pendekatan yang menekankan pada pemahaman coding sederhana tertulis, yang meliputi pengenalan urutan langkah, pola, dan logika dasar. Kegiatan pembelajaran

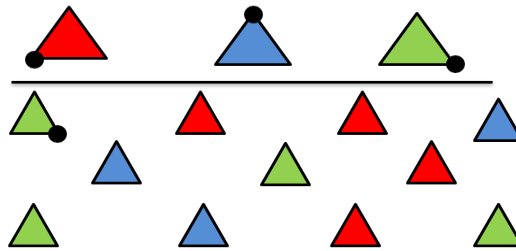
coding sederhana tertulis dilakukan setiap hari rabu, dimana hari itu pembelajarannya berfokus kepada perkembangan kognitif anak.

Pembelajaran coding dimulai dengan memperkenalkan anak-anak pada media visual seperti buku STEAM yang berisi pembelajaran coding mengenal kosep warna mengikuti kode angka yang memungkinkan mereka untuk mengikuti instruksi. Lalu anak-anak diminta mewarnai gambar tersebut sesuai dengan kode angka yang ada. (Debora, R., & Pramono, R., 2022).

Namun di TK Tunas Jaya pembelajaran coding bersifat monoton sehingga anak-anak mudah bosan. Maka dari itu mahasiswi magang berkontribusi pembelajaran coding sederhana tertulis agar tidak monoton. Implementasi pembelajaran coding sederhana tertulis yang dimulai dengan tiga tahapan yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan kegiatan telah disusun sebelumnya oleh mahasiswi magang berdasarkan identitas program materi pada modul ajar, media, dan bahan kegiatan lainnya. Mahasiswi magang membuat bahan ajar yang bervariasi tetapi tetap berfokus pada pembelajaran coding sederhana tertulis dengan menggunakan buku tulis. Berikut ini tahap mahasiswi magang mengimplementasikan pembelajaran coding sederhana tertulis untuk perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun di TK Tunas Jaya:

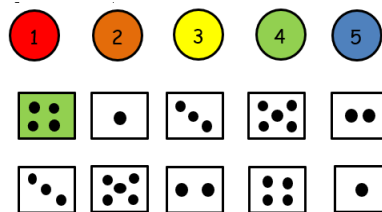
Tahap perencanaan, yaitu mempersiapkan modul ajar serta materi-materi khusus pembelajaran coding sederhana tertulis yang meliputi pengenalan angka, warna, geometri, macam-macam garis, dan huruf untuk mengasah kemampuan literasi anak saat belajar. Persiapan ini dibuat seminggu sebelum di implementasikan kepada anak-anak. Dimana mahasiswi magang membuat pembelajaran coding sederhana yang bervariasi dengan menggunakan alat dan bahan seperti buku tulis, penah/pensil/spidol, dan pensil warna/kerayon. Pembuatan pembelajaran coding sederhana tertulis tidak hanya satu jenis saja, melainkan berbagai jenis yang dapat mengasah pemahaman anak tentang angka, warna, geometri, macam-macam garis, dan huruf. Berikut ini pembelajaran coding sederhana tertulis yang dibuat oleh mahasiswi magang pendidikan islam anak usia dini dari al-maarif way kanan:

1. Coding Sederhana Tertulis Titik



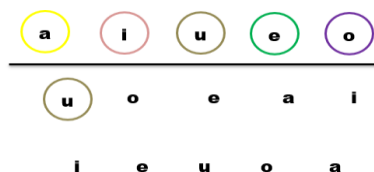
Coding sederhana Tertulis titik ini mengajarkan anak tentang bentuk geometri segetiga dan warna, selain itu pembelajaran coding sederhana titik ini membuat anak dapat mengikuti intruksi sesuai dengan kode yang ada di atasnya, dimana setiap warna itu memiliki kode titik yang berbeda, seperti warna merah dimana ada kode titik disebelah kiri, lalu warna biru memiliki kode titik diatas, dan hijau memiliki kode titik di sebelah kiri.

2. Coding Sederhana Tertuli Warna



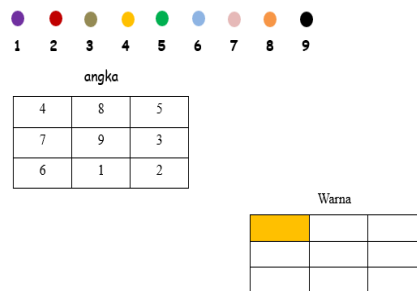
Coding sederhana Tertulis warna ini mengajarkan anak mengenal warna, serta bentuk geometri segitiga dan kotak, selain itu pembelajaran coding sederhana warna ini membuat anak dapat menghitung jumlah titik dan dapat mengikuti intruksi sesuai dengan kode yang ada di atasnya. Seperti di kotak pertama terdapat 4 titik, dimana kode diatas yang berangka 4 itu berwarna hijau, jadi kotak tersebut itu diwarnai hijau, begitupun dengan mengerjakan kotak-kotak seterusnya.

3. Coding Sederhana Tertulis Huruf Vokal



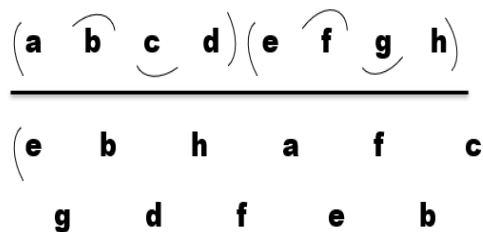
Coding sederhana Tertulis huruf vokal ini mengajarkan anak mengenal huruf vokal, warna, serta bentuk geometri lingkaran, selain itu pembelajaran coding sederhana huruf vokal ini membuat anak mengetahui huruf vokal dan dapat mengikuti intruksi sesuai dengan kode warna lingkaran yang ada di atasnya. Seperti di huruf vokal u, dimana kode lingkaran huruf u berwarna coklat, jadi huruf u dibuat lingkaran berwarna coklat.

4. Coding Sederhana Tertulis Angka



Coding sederhana Tertulis angka ini mengajarkan anak mengenal angka, bentuk geometri, dan warna, selain itu pembelajaran coding sederhana angka ini membuat anak mengetahui lambang angka dan dapat mengikuti intruksi sesuai dengan kode warna yang ada di atas dari angka 1-9. Lalu dibawah terdapat 2 kotak yang masing-masing terdiri dari 9 kolom, dimana kotak pertama berisi angka-angka 1-9 yang di acak, dan kotak kedua tadalah kotak warna, kotak ini harus di isi warna sesuai dengan kode kotak angka dan warnai sesauikan dengan kode warna angka yang berada diatasnya.

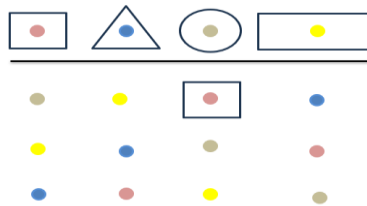
5. Coding Sederhana Tetulis Garis Lengkung



Coding sederhana Tertulis garis lengkung ini mengajarkan anak mengenal huruf dan cara membuat garis lengkung, selain itu pembelajaran

coding sederhana garis lengkung ini membuat anak dapat mengetahui huruf konsonan dan huruf vokal, serta dapat mengikuti intruksi sesuai dengan kode garis lengkung yang ada di atas. Lalu dibawah terdapat huruf a-h yang di acak, dimana huruf-huruf tersebut diberi garis lengkung sesuaikan dengan kode huruf di atasnya.

6. Coding Sederhana Bentuk Geometri



Coding sederhana geometri ini mengajarkan anak mengenal bentuk-bentuk geometri dan warna, selain itu pembelajaran coding sederhana geometri ini membuat anak dapat mengetahui ada berapa sudut masing-masing bentuk geometri, serta dapat mengikuti intruksi sesuai dengan kode bentuk geometri yang berada di atasnya. Lalu dibawah terdapat titik lingkaran berwarna, dimana titik berwarna tersebut harus digambar bentuk geometrinya sesuaikan dengan gambar contoh diatas.

Dari beberapa pembuatan Pembelajaran coding sederhana tertulis diatas, dapat menjadi langkah awal untuk mempersiapkan anak dalam mengenalkan pembelajaran coding sederhana tertulis yang tentunya mengasah perkembangan kognitif anak.

Tahap pelaksanaan, yang dimulai dengan pertemuan tatap muka yang berisi materi-materi yang sesuai dengan jadwal tahap perkembangan kognitif anak dan praktik pembelajaran coding sederhana tertulis. Yang pertama mahasiswi magang memberikan penjelasan tentang materi pembelajaran coding sederhana tertulis yang akan diajarkan kepada anak-anak. Lalu anak-anak diajak maju kedepan satu-persatu untuk mencoba mengerjakan coding sederhana tertulis yang telah di jelaskan oleh mahasiswi magang. Setelah itu anak diberikan buku tulis yang berisi pembelajaran coding sederhana yang

telah dibuat oleh mahasiswi magang untuk anak-anak kerjakan secara individu, disini peneliti dapat melihat kemampuan masing-masing anak dalam mengerjakan coding sederhana tertulis tersebut.

Setelah anak menyelesaikan tugas coding sederhana tertulis, peneliti melakukan tes kognitif sederhana kepada anak seperti menanyakan apa saja yang ada di buku tulis mereka yang berisi pembelajaran coding sederhana, seperti angka, huruf, bentuk geometri, warna, dan macam-macam garis. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perubahan dalam aspek kognitif anak serta mengetahui akan pemahaman anak tentang pembelajaran coding sederhana tertulis yang diberikan oleh mahasiswi magang.

Dengan adanya pembelajaran coding sederhana tertulis ini dapat melatih anak untuk berpikir logis, memecahkan masalah, serta menumbuhkan kreativitas anak. Sehingga tahap perkembangan kognitif anak dapat berkembang dengan teknologi modern sebagai bekal kemajuan era society 5.0 saat ini. (Eko Suhendro 2022).

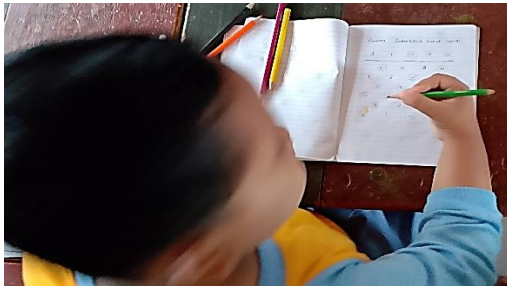
Tahap evaluasi, yaitu penilaian dilakukan secara observasi untuk menunjukkan hasil kerja dan portofolio hasil karya anak, dimana peneliti mendokumentasikan foto setiap melakukan kegiatan pembelajaran coding sederhana tertulis.



Gambar 1. Pembelajaran Coding Sederhana Tertulis Titik



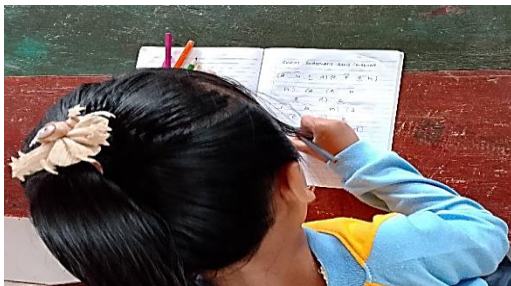
Gambar 2. Pembelajaran Coding Tertulis Warna



Gambar 3. Pembelajaran Coding Sederhana Tertulis Huruf Vokal



Gambar 4. Pembelajaran Coding Sederhana Tertulis Angka



Gambar 5. Pembelajaran Coding Sederhana Tertulis Garis Lengkung



Gambar 6. Pembelajaran Coding Sederhana Tertulis Geometri

Anak usia dini dapat belajar coding sederhana melalui interaksi realitis, iteraksi realitis adalah interaksi yang dilakukan dengan cara berpikir logis dan mempertimbangkan fakta sebelum bertindak. Serta kurikulum merdeka berfokus pada materi esensial, pengembangan kopentensi, dan pembelajaran

berbasis proyek. (Mutoharoh, Muniroh Munawar, Dwi Prasetyawati Diah Hariyanti, 2024).

Meskipun berada di daerah pedesaan dengan keterbatasan sarana dan prasarana, pembelajaran coding sederhana tetap dapat dilakukan dengan cara kreatif dan menyesuaikan dengan lingkungan sekitar, seperti yang dibuat oleh mahasiswa magang pendidikan islam anak usia dini dari institut al-maarif way kanan.

Coding sederhana tertulis tersebut dapat memahami konsep coding tanpa perangkat digital, seperti menggunakan buku tulis yang diisi dengan materi-materi coding sederhana, serta mengenal urutan perintah sederhana melalui pembelajaran coding sederhana tertulis. (Mutoharoh, 2020).

Dengan pendekatan yang fleksibel dan metode unplugged (tanpa perangkat digital), pembelajaran coding sederhana tetap bisa diperkenalkan di lembaga yang berada di daerah pedesaan. Yang penting bukan alatnya, tetapi bagaimana anak-anak diajak berfikir dan berkreasi dalam memahami konsep dasar pemrograman. (Mutoharoh, 2020).

D. Kesimpulan

Pembelajaran coding sederhana bagi pendidikan anak usia dini yang berada di daerah pedesaan memiliki peran penting dalam mengembangkan keterampilan kognitif mereka, meskipun dengan keterbatasan sarana dan prasarana. Melalui pendekatan yang fleksibel dan metode unplugged (tanpa perangkat digital) anak-anak dapat memahami konsep dasar berpikir komputasional seperti urutan, pola, dan pemecahan masalah.

Dalam konteks era society 5.0 dan kurikulum merdeka, pembelajaran ini tidak hanya membantu anak mengenal teknologi sederhana sejak dini, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir logis, memecahkan masalah, serta menumbuhkan kreativitas anak. Dengan cara yang menyenangkan anak-anak di TK Tunas Jaya dapat tetap mengikuti perkembangan zaman tanpa harus bergantung pada alat canggih.

Pembelajaran coding sederhana tertulis menjadi fondasi yang kuat untuk perkembangan kognitif anak, serta mempersiapkan mereka untuk masa depan

yang semakin terhubung dengan teknologi, serta meyakinkan bahwa setiap anak, dimanapun mereka berada, memiliki kesetaraan yang sama untuk berkembang.

E. DaftarPustaka

- Adri. (2013). Pengembangan Learning Management System (Lms) Sebagai Media Pembelajaran. *Pendidikan*, 2(1), 10. <https://core.ac.uk/download/pdf/295413661.pdf>
- Baharun, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis Lingkungan Melalui Model ASSURE. *Cendekia: Journal of Education and Society*.
- Berliana, T. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bersatu Dalam Keberagaman. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Ke 6 Universitas Nusantara PGRI Kediri*.
- Hasanah, A., Setyowati, D., & Nurcahyo, M. A. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas III SDN 10 Pontianak Timur. *Jurnal Edukasi*, 2(1), 22–32. <https://doi.org/10.60132/edu.v2i1.250>
- Hidayah, H. H. (2023). Pengertian , Sumber, Dan Dasar Pendidikan Islam. *Jurnal As-Said*, 3(1), 21–33. <https://e-journal.institutabdullahsaid.ac.id/index.php/AS-SAID/article/view/141>
- Khamidin, A. (2017). Penerapan Media Papan Perkalian Dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas II SD NEGERI Sawah Besar 01 Semarang. *Seminar Nasional PGSD 2017 Tema “Menyiapkan Generasi Unggul Melalui Pembelajaran Bermakna.”*
- Kurniawan. (2015). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*.
- Malawi. (2017). *Pembelajaran Tematik Konsep Dan Aplikasi*.
- Mulia, D. S. (2016). Ptk (Penelitian Tindakan Kelas) Dengan Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Dan Penulisan Artikel Ilmiah Di SD Negeri Kalisube, Banyumas. *Khazanah Pendidikan*.
- Puspananda, D. R. (2022). Studi Literatur: Komik Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *JPE (Jurnal Pendidikan Edutama)*.
- Putri, R. P. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*.
- Ribawati. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*.
- Salutri, G. (2022). Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kimia SMA. *PENDIPA Journal of Science Education*.
- Selfia Monika, M., Arvita Sari, S., Noviyanti, S., Studi Pendidikan Guru

- Sekolah Dasar, P., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2022). *JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING VOLME 4 NOMOR 3 TAHUN 2022* 565 Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar Berbasis Pembelajaran Tematik. 4, 565–574.
- SHELEMO, A. A. (2023). No Title. *Nucl. Phys.*, 13(1), 104–116.
- Sinurat, O. N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Pada pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*.
- Sumartini, N. W. E. (2021). Memanfaatkan Digitalisasi Pendidikan dalam Pengembangan Potensi Siswa. *Prosiding Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya, No. 3, 1*, 135.
- Viviantini. (2015). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas VI SDN 6 Kayumalue Ngapa. *Jurnal Sains Dan Teknologi Tadulako*.
- Nilakusmawati, E.m dan Sumarjaya, W. (2014). *Panduan Perancangan Media Pembelajaran Audio Visual*. Bali: Universitas Udayana.
- M., dkk. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Erhaka Utama Majid