

PAKEM *the Box of Pinisi* sebagai Reaktualisasi Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar

Salsabilla Nurzakinah. A¹, Adi Gifan², Nursyafika Ramadani³, Erma Suryani S.⁴

^{1,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar.

²Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Makassar.

Email: salsabillahnurzakinahanwar@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini dilakukan sebagai bentuk reaktualisasi pembelajaran pada siswa sekolah dasar melalui media PAKEM *the Box of Pinisi*. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu *library reseach* beberapa jurnal ilmiah dan dirancang dalam bentuk *Research and Development* (R&D) mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implemation, Evaluation*). Hasil penelitian ini menyatakan bahwa PAKEM *the Box of Pinisi* merupakan reaktualisasi media pembelajaran berbasis digital bisa digunakan pada dua kondisi yaitu secara *e-learning* atau daring maupun luring tanpa menghilangkan kearifan budaya suatu daerah sesuai perkembangan teknologi. Konsep media ini berbentuk *box* berhadaiah dan terdapat kapal pinisi. Kapal pinisi menjadi objek utama reaktualisasi media pembelajaran sebelumnya serta melestarikan kebudayaan Indonesia khususnya daerah Sulawesi Selatan. Dalam penyajian materinya, media ini berfokus pada pembelajaran tematik. Beberapa item yang juga terdapat pada media yaitu *biseang bo'bo a'rakki*, *biseang boto botoang*, dan *biseang kota'*. Selain belajar, siswa dapat menguji kompetensinya dalam item *biseang angngu'rangi*.

Kata Kunci: PAKEM, Digital, PAKEM *the Box of Pinisi*.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan atau biasa disingkat PAKEM merupakan satu rangkaian pembelajaran dimana guru difokuskan pada segala arah yang tidak hanya menjadikan buku paket sebagai sumber media pembelajaran. Suatu pembelajaran dibutuhkan alat pendukung berupa media pembelajaran. Menurut (Kuncahyono 2017) menyatakan bahwa media sebagai pengantar atau perantara berisi informasi atau bahan pelajaran yang bertujuan dalam pencapaian indikator pembelajaran.

Fakta dilapangan menunjukkan perkembangan teknologi dapat memberikan kualitas pada sumber daya manusia jika bentuk pengaplikasiannya dikonsep dengan baik dan cerdas. Imbas dan respon positif terkait perkembangan teknologi, pemerintah pada kurikulum 2013 berupa fasilitas buku guru dan buku siswa yang mudah diakses secara online. Namun, keberadaan buku guru dan buku siswa perlu alat pendukung pembelajaran berupa media pembelajaran sesuai pada kondisi yang *fleksibel* misalnya penggunaannya bisa secara daring maupun luring.

Tahun 2020 merupakan tantangan pelaksanaan kebijakan belajar dirumah menjadi dominan akibat *Covid-19*. Kementerian kesehatan RI menyatakan bahwa jumlah kasus terkonfirmasi positif sampai tanggal 10 september 2020, pukul 12.00 WIB di 34 provinsi ialah 207.203 kasus, 147.510 sembuh, dan 8.456 meninggal. (Julian 2020). Sehingga, semua aktifitas termasuk pendidikan dalam proses belajar-mengajar dialihkan menjadi *e-learning* yang juga memberikan imbas adanya pengguna internet yang meningkat. Menurut (Supratman and Purwaningtias 2018) mengatakan bahwa Pembelajaran dengan metode *e-learning* merupakan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sehingga guru dan siswa bisa melakukan proses kegiatan belajar dimanapun dan kapanpun khususnya pada kondisi saat ini. Menteri Komunikasi dan Informasi (Menkominfo) Jhonny G Plate mengatakan bahwa pengguna internet di Indonesia sampai tanggal 30 agustus 2020, pukul 23.14 WIB berkembang mencapai 175 juta atau setara dengan 64% penduduk. (Pangastuti Triyan 2020).

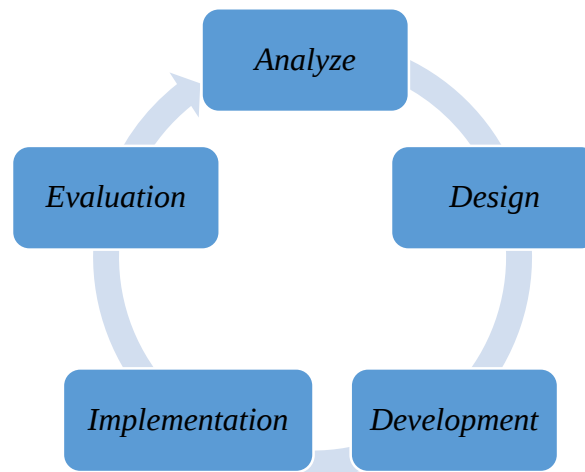
Pemilihan media pembelajaran perlu penyesuaian pada tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, khususnya pembelajaran di sekolah dasar. Guru dapat menggunakan beberapa media pembelajaran yang sudah ada pada jurnal sebelumnya seperti media *digital storytelling* merupakan media dongeng digital pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pada media *digital storytelling* ini hanya bertujuan untuk mengembangkan aspek afektif siswa yang difokuskan pada pembelajaran IPS saja sehingga PAKEM tidak tercapai. (Yosita Ratri 2018). Dan jurnal kedua tentang media komik digital merupakan media yang digunakan dalam pembelajaran IPA dengan sistem *software cartoon maker* pada tema selalu berhemat energi. (Riwanto and Wulandari 2018). Media pembelajaran komik digital ini juga hanya berfokus pada satu pelajaran meskipun menggunakan konsep tematik tapi PAKEM tidak tercapai karna khusus satu pelajaran yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) serta penggunaannya berfokus pada membaca dan tidak ada visualisasi dalam menguji kompetensi siswa berupa latihan soal.

Berdasarkan beberapa media yang digunakan dalam proses pembelajaran yang masih berfokus pada pembelajaran satu konsep saja serta belum adanya reaktualisasi integrasi dengan unsur kebudayaan. Maka, pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dapat direaktualisasikan dengan media pembelajaran PAKEM *the Box of Pinisi*. Media pembelajaran PAKEM *the Box of Pinisi* merupakan reaktualisasi atau terobosan terbaru dari media pembelajaran berbasis digital yang bisa digunakan melalui *e-learning* ditengah *pandemic covid-19* tetapi tidak menutup kemungkinan media ini juga bisa digunakan secara luring tanpa menghilangkan kearifan budaya suatu daerah sesuai dengan perkembangan teknologi yang dirancang untuk proses pembelajaran siswa di sekolah dasar. Salah satu bentuk kearifan budaya yang terdapat pada media ini ialah kapal pinisi yang merupakan *form of culture* atau bentuk kebudayaan yang tampilan awalnya didesain berbentuk *box* berhadiah. Selain item kapal pinisi yang menjadi objek utama media ini dalam me-reaktualisasikan media pembelajaran sebelumnya serta melestarikan salah satu kebudayaan daerah di Indonesia khususnya di Sulawesi Selatan. Dalam penyajian materinya, media ini berfokus pada pembelajaran tematik dengan beberapa item media yang terdapat didalam *box* seperti *biseang bo'bo a'rakki*, *biseang boto-botoang* dan *biseang kota'*. Selain belajar, siswa dapat bermain untuk menguji kemampuan kompetensinya dalam *items biseang angngu'rangi*. Berdasarkan latar belakang diatas, adapun judul dari penelitian ini yaitu "PAKEM *the Box of Pinisi* Sebagai Reaktualisasi Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar".

METODE

Desain dan Prosedur Penelian

Penelitian ini dilakukan melalui proses analisa data *libarary reseach* atau kajian pustaka beberapa literature berupa jurnal ilmiah yang telah dipilih langsung oleh peneliti untuk dijadikan sebagai bahan rujukan proses menyusun informasi dalam bentuk *narrative review* berdasarkan objek penelitian berupa reaktualisasi pembelajaran melalui PAKEM *the Box of Pinisi* pada siwa sekolah dasar. Desain penelitian ini juga dirancang dengan menggunakan *Research and Development (R&D)* mengacu pada model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implemation, Evaluation*). Menurut (Desyandri et al. 2019) *Research and Development* merupakan penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk yang baru serta efektif, hal ini serupa menurut (Saputra 2017) menyatakan bahwa tujuan penelitian pengembangan berupa penemuan atau pengungkapan keunggulan dan kebaruan dalam suatu efektivitas, efesiensi, dan produktivitas suatu produk yang dihasilkan sehingga bukan untuk merumuskan atau menguji teori saja.



Gambar 1. Tahapan ADDIE

Berdasarkan pada gambar.1 tahapan ADDIE yang dilakukan pada penelitian ini, diantaranya yaitu:

1) Tahap *Analyze*

Pada tahapan ini tim melakukan analisis kebutuhan dan identifikasi masalah berdasarkan data yang diambil dari beberapa jurnal ilmiah. Hasil kajian pustaka memberikan gambaran tentang masalah yang terdapat pada pembelajaran siswa sekolah dasar adalah minimnya reaktualisasi media pembelajaran berbasis *e-learning* yang terintegrasikan dengan unsur kebudayaan. Sehingga pembelajaran kurang kreatif dalam melestarikan budaya sendiri. Dan proses pembelajaran kurang unik. Menurut (Hadi 2017) Potensi penting yang perlu dibangkitkan pada diri siswa adalah kesadaran untuk melestarikan budaya serta motivasi untuk belajar. Faktor yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa salah satunya adalah media pembelajaran yang terus di reaktualisasikan.

2) Tahap *Design*

Selanjutnya tahap ini tim melakukan tindak lanjut dari masalah ialah mendesain reaktualisasi media pembelajaran menggunakan PAKEM *the Box of Pinisi* yang dapat digunakan dalam keadaan daring maupun luring. Desain media PAKEM *the Box of Pinisi* ini berupa media yang dirancang berbasis digital menggunakan konsep tematik yang pada tampilan awalnya berupa *the box* serta terdapat beberapa item misteri yang menarik rasa penasaran siswa. Didalam *the Box* terdapat item pinisi yang merupakan *form of culture*. Selain itu, terdapat juga item *biseang bo'bo a'rakki* yang berisi pelajaran IPS, *biseang boto-botoang* yang berisi mata pelajaran Penjas dan IPA serta PPKN dan *biseang kota'* berisi mata pelajaran matematika. Selain belajar, siswa dapat bermain untuk menguji kemampuan kompetensinya dalam *items biseang angngu'rangi*.

3) Tahap *Development*

Pada tahap ini tim melakukan pengembangan media pembelajaran berupa PAKEM *the box of Pinisi* yang proses penyajian materinya menggunakan konsep tematik berbasis digital baik secara daring maupun luring yang terintegrasi dengan

makna kebudayaan berupa pinisi sebagai *form of culture* sedangkan siswa bisa melakukan proses kegiatan belajar sambil bermain melalui beberapa pertanyaan yang dirancang dengan unik sehingga membantu guru dalam memberikan penilaian hasil belajar siswa itu sendiri.

4) Tahap *Implementation*

Setelah tahap *development*, berdasarkan beberapa jurnal yang dijadikan sebagai bahan rujukan kami menyakinkan bahwa penggunaan PAKEM *the Box of Pinisi* mudah digunakan karena konsepnya berbentuk digital yang penerapannya bisa digunakan secara daring maupun luring.

5) Tahap *Evaluation*

Tahap terakhir kami melakukan konsultasi dengan dosen pembimbing mengenai *narrative review* berjudul PAKEM *the Box of Pinisi*. Respon pembimbing memberikan masukan bahwa PAKEM *the Box of Pinisi* merupakan media yang dapat mereaktualisasi pembelajaran sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Media PAKEM *the Box of Pinisi* sebagai Reaktualisasi Pembelajaran Pada Siswa Sekolah Dasar

Istilah PAKEM *the Box of Pinisi* merupakan integrasi dari beberapa kata yaitu kata PAKEM terdiri dari kata pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. *The Box of Pinisi* merupakan integrasi kata yang berasal dari bahasa Inggris berarti kotak pembelajaran didalamnya berisi beberapa item kapal pinisi. Istilah pinisi merupakan alat transportasi tradisional sebagai bentuk kearifan lokal dari Bugis-Makassar dengan khasnya pada jenis sistem tiang-tiang, layar (*ring*) dan konfigurasi tali dari salah satu jenis kapal layar Indonesia. Menurut (Wahyuddin Ridwan dan Sutiyono 2019) mengatakan bahwa kapal pinisi merupakan warisan budaya nenek moyang masyarakat Bugis Makassar yang mempunyai unsur religi yang kaya dengan sumber pengetahuan kebudayaan. Selain item pinisi, beberapa item yang juga terdapat didalam *box* yaitu *biseang bo'bo a'rakki* yang berasal dari bahasa Makassar berarti perahu buku. *Biseang boto botoang* yang berarti perahu teka-teki. *Biseang kota'* berarti perahu kotak serta *biseang angngu'rangi* yang berarti perahu mengingat.

Media pembelajaran PAKEM *the Box of Pinisi* ialah sebagai reaktualisasi beberapa media pembelajaran dirancang dalam bentuk digital yang bisa digunakan pada dua kondisi yaitu secara daring seperti keadaan pendidikan saat ini yang berubah akibat meluasnya *covid-19*. Serta secara luring dengan implemantasi langsung antara guru dan siswa tanpa menghilangkan kearifan budaya suatu daerah sesuai dengan perkembangan teknologi pada suatu proses pembelajaran siswa di sekolah dasar

Penerapan Media pembelajaran PAKEM *the Box of Pinisi*

Penerapan media pembelajaran PAKEM *the Box of Pinisi* berbasis digital mengacu pada kurikulum 2013 dengan konsep pelajaran tematik yang bisa ditunjukkan melalui dua kondisi yaitu secara daring maupun secara luring sebagai bentuk analisis kebutuhan guru dan siswa dalam mereaktualisasikan pembelajaran dikelas. Analisis

kebutuhan guru dan siswa membahas tentang dua variabel utama yaitu media dan materi. Menurut (Farid Ahmadi, dkk. 2017) menyatakan bahwa tampilan media hendaknya berwarna dan disesuaikan dengan karakter anak yang ceria serta terintegrasi dengan unsur kebudayaan. Media pembelajaran PAKEM *the Box of Pinisi* dirancang berbasis digital yang tampilan awalnya didesain berbentuk *box* hadiah serta bagian dalamnya terdapat beberapa item. Pertama item kapal pinisi merupakan objek utama atau ciri khas media ini dalam me-reaktualisasikan media pembelajaran sebelumnya serta bertujuan melestarikan salah satu kebudayaan daerah di Indonesia khususnya di Sulawesi Selatan. Dalam penyajian materinya, media ini berfokus pada pembelajaran tematik. Kedua, item *biseang bo'bo a'rakki* yang berasal dari bahasa Makassar berarti perahu buku yang berisi beberapa gambar dan materi IPS tentang kebudayaan Indonesia. Ketiga item *biseang boto botoang* yang berarti perahu teka-teki berisi materi mata pelajaran penjas tentang bentuk-bentuk olahraga di sekolah dasar, mata pelajaran IPA tentang makhluk hidup dan mata pelajaran PPKN tentang pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Keempat item *biseang kota'* berarti perahu kotak berisi mata pelajaran matematika berupa bangun ruang seperti lingkaran, persegi, dan segitiga. Dan kelima *biseang angngu'rangi* berarti perahu mengingat yang dijadikan sebagai wujud selain belajar, siswa dapat bermain serta menguji kompetensinya melalui pertanyaan-pertanyaan yang ada disesi terakhir pembelajaran atau bisa dikatakan sesi evaluasi pembelajaran. Namun perlu diketahui, materi pembelajaran yang ada didalam media bisa diganti oleh guru dengan mata pelajaran yang sesuai indikator tema yang digunakan karena media ini bisa digunakan berulang kali dan pada kondisi apapun.

Keunggulan Media PAKEM *the Box of Pinisi*

Keunggulan media pembelajaran PAKEM *the Box of Pinisi* dibandingkan dengan media pembelajaran berbasis digital lainnya adalah pada konsep rancangan media yang didesain memiliki keunikan tersendiri didalamnya.

1. Media ini menggunakan konsep PAKEM yaitu pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Menurut (Ilahiyah, Yandari, and Pamungkas 2019) PAKEM merupakan model pembelajaran yang bertumpu pada empat prinsip yaitu Aktif artinya bahwa proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya. Kreatif artinya guru menciptakan kegiatan yang belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan. Efektif artinya proses pembelajaran harus sesuai dengan perencanaan pembelajaran yang telah dirancang. Serta menyenangkan yang artinya suasana belajar mengajar yang menyenangkan misalnya pembelajaran tidak berfokus pada satu materi saja tetapi ada beberapa proses kegiatan berupa *learning to do* (belajar melakukan sesuatu) misalnya mengerjakan soal latihan yang disajikan dengan unik.
2. Media ini dirancang berbasis digital sesuai dengan perkembangan teknologi yang bisa ditunjukkan pada dua kondisi yaitu secara daring contohnya pada kondisi saat ini ditengah pandemic covid-19 ditahun 2020 ini sehingga seluruh aktifitas termasuk pembelajaran pada siswa sekolah dasar dialihkan menjadi *e-learning*. Serta bisa digunakan secara luring.

3. Tampilan awal media berbentuk *box* berhadiah sehingga siswa memiliki rasa penasaran terhadap misteri yang ada didalam *box* tersebut. Dengan demikian, awal rasa penasaran siswa lahirlah minat belajar yang besar.
4. Media dengan item Pinisi sebagai *form of culture* atau bentuk kebudayaan sehingga dalam kegiatan belajar guru dapat memperkenalkan salah satu bentuk kebudayaan lokal di Indonesia, khususnya di Sulawesi Selatan. Istilah Pinisi berasal dari julukan bangsa pelaut Masyarakat Bugis-Makassar khususnya masyarakat Ara, Tanjung Bira, dan Lemo-Lemo yang kehidupannya sangat menunjukkan kearifan lokal sebagai pelaut pedagang dari adanya laut dengan perahu.(Ramdani and Djirong 2019). Selain memperkenalkan budaya, Makna kata Pinisi bisa menjadi bahan guru dalam memotivasi siswa mengikuti proses belajar-mengajar sampai selesai melalui kalimat prinsip kehidupan pada masyarakat di Bugis-Makassar yang terkandung dalam kata Pinisi ialah **"Sekali Layar Terkembang, Pantang Biduk Surut ke Pantai"** Filosofi kalimat tersebut menunjukkan kepribadian masyarakat Bugis-Masyarakat yang pantang menyerah atau mundur. Mempunyai arti bahwa sebelum sampai ditujuan yang ingin dicapai atau disituasi akhir, tentu saja banyak proses yang perlu dilewati. Balik arah sebelum sukses bukan merupakan sebuah pilihan, *no way to return*. Lebih baik maju adalah pilihan dan kunci sebuah kesuksesan. Keberhasilan seorang siswa merupakan target utama seorang guru atau pendidik didunia pendidikan, khususnya tingkat sekolah dasar.
5. Penyajian materi dalam media ini melalui beberapa Item dengan penamaan yang unik yaitu Pertama, item *biseang bo'bo a'rakki* yang berasal dari bahasa Makassar berarti perahu buku yang berisi beberapa gambar dan materi IPS tentang kebudayaan Indonesia. Kedua item *biseang boto botoang* yang berarti perahu tekteki berisi materi mata pelajaran penjas tentang olahraga di sekolah dasar seperti ilustrasi olahraga renang, bulu tangkis, dan sebagainya, terdapat mata pelajaran IPA tentang makhluk hidup serta terdapat mata pelajaran PPKN tentang pancasila sebagai dasar negara Indonesia. Ketiga item *biseang kota'* berarti perahu kotak yang berisi mata pelajaran matematika berupa bangun ruang seperti lingkaran, persegi, dan segitiga. Selain itu, siswa bisa belajar sambil bermain untuk menguji kemampuan kompetensinya pada item *biseang angngu'rangi* yang berarti perahu mengingat melalui soal-soal yang ada.

Kelemahan Media PAKEM *the Box of Pinisi*

Media pembelajaran PAKEM *the Box of Pinisi* dirancang berbasis digital sehingga membutuhkan perangkat keras seperti handpone (hp) atau laptop dalam mengakses media pembelajaran ini. Sedangkan kita ketahui, tidak semua siswa sekolah dasar memiliki hp atau laptop. Maka peran guru sebagai tenaga pendidik adalah menyediakan perangkat keras atau merancang suasana pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi agar tercipta reaktualisasi pada proses pembelajaran disekolah dasar berbasis digital.

KESIMPULAN

Pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan atau biasa disingkat PAKEM merupakan satu rangkaian pembelajaran dimana guru difokuskan pada segala arah yang tidak hanya menjadikan buku paket sebagai sumber media pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat cepat menggerakkan seluruh lembaga pendidikan untuk memakai *e-learning* dalam peningkatan efektivitas pembelajaran, khususnya di masa pandemic covid-19 saat ini. Sehingga suatu pembelajaran dibutuhkan alat pendukung berupa media pembelajaran dengan konsep *e-learning* untuk mendukung guru dalam meningkatkan mutu pendidikan. Beberapa media pembelajaran yang digunakan sebelumnya dalam proses pembelajaran yang masih berfokus pada pembelajaran satu konsep saja serta belum adanya reaktualisasi integrasi dengan unsur kebudayaan. Maka, pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan dapat direaktualisasikan dengan media pembelajaran PAKEM *the Box of Pinisi*.

PAKEM *the Box of Pinisi* merupakan reaktualisasi media pembelajaran yang unik dan terbaru dalam bentuk digital yang bisa ditunjukkan pada dua kondisi yaitu secara daring contohnya pada kondisi saat ini ditengah wabah covid-19 ditahun 2020 ini sehingga seluruh aktifitas termasuk pembelajaran pada siswa sekolah dasar dialihkan menjadi *e-learning*. Serta bisa digunakan secara luring yang tidak membutuhkan jaringan internet langsung.

Media ini mengintegrasikan kearifan budaya suatu daerah sesuai dengan perkembangan teknologi. Desain tampilan awal media berbentuk *box* berhadiah. Bagian dalamnya terdapat kapal pinisi serta beberapa item media lainnya. Kapal pinisi menjadi objek utama media ini dalam me-reaktualisasikan media pembelajaran sebelumnya serta melestarikan salah satu kebudayaan daerah di Indonesia khususnya di Sulawesi Selatan. Dalam penyajian materinya, media ini berfokus pada pembelajaran tematik. Beberapa item media yang terdapat pada media yaitu kapal pinisi, *biseang bo'bo a'rakki*, *biseang boto botoang*, dan *biseang kota*. Selain belajar, siswa dapat menguji kompetensinya dalam item *biseang angngu'rangi*.

DAFTAR PUSTAKA

- Desyandri, Desyandri, Muhammadi Muhammadi, Mansurdin Mansurdin, and Rijal Fahmi. (2019). "Development of Integrated Thematic Teaching Material Used Discovery Learning Model in Grade V Elementary School." *Jurnal Konseling Dan Pendidikan* 7 (1): 16. <https://doi.org/10.29210/129400>.
- Hadi, Sofyan. (2017). "Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar* 2017, 96–102. <http://pasca.um.ac.id/conferences/index.php/sntepnpdas/article/view/849/521>.
- Ilahiyah, Nihlatul, Indhira Asih Vivi Yandari, and Aan Subhan Pamungkas. (2019). "Pengembangan Modul Matematika Berbasis Pakem Pada Materi Bilangan Pecahan Di Sd." *Terampil: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar* 6 (1): 49–63. <https://doi.org/10.24042/terampil.v6i1.4127>.

- Julian. (2020). "Update Corona Di Indonesia Kamis 10 September 2020, REKOR LAGI, Tambah 3.861 Positif." In . <https://zonabanten.pikiran-rakyat.com/nasional/pr-23731946/update-corona-di-indonesia-kamis-10-september-2020-rekor-lagi-tambah-3861-positif>.
- Kuncahyono, Kuncahyono. (2017). "Analisis Penerapan Media Berbasis Komputer Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)* 5 (2): 773. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.vol5.no2.773-780>.
- Pangastuti Triyan. (2020). "Pengguna Internet Di Indonesia Capai 175 Juta." In . <https://investor.id/it-and-telecommunication/pengguna-internet-di-indonesia-capai-175-juta>.
- Ramdani, Astuti, and Agussalim Djirong. (2019). "Perancangan Media Informasi Pengenalan Perahu Pinisi Di Kabupaten Bulukumba." *Jurnal Imajinasi* 3 (1): 43. <https://doi.org/10.26858/i.v3i1.14183>.
- Riwanto, Mawan Akhir, and Mey Prihandani Wulandari. (2018). "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi." *Pancar* 2 (1): 14–18. <https://ejournal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/viewFile/195/160>.
- Saputra, Setia Yunus. (2017). "ELSE (Elementary School Education Journal)." *Elementary School Education Journal* 1 (1): 1–7.
- Supratman, Edi, and Fitri Purwaningtias. (2018). "Pengembangan Media Pembelajaran E-Learning Berbasis Schoology." *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT* 3 (3): 310–15. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i3.958>.
- Wahyuddin Ridwan dan Sutyono. (2019). "BENTUK KAPAL PINISI SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS DENGAN MEDIA TANAH LIAT." *Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni* 17.
- Yosita Ratri, Safitri. (2018). "Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pena Karakter* 01 (01): 1–8.