

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI  
PADAPEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SISWA  
KELAS IV SD NEGERI 1 TEGALREJO**

<sup>1</sup>Vidiana Nur Azizah, <sup>2</sup>Leo Charli, <sup>3</sup>Asep Sukenda Ekok  
<sup>1,2,3</sup>Universitas PGRI Silampari, Sumatera Selatan, Indonesia

Email: [vidianaaziza@gmail.com](mailto:vidianaaziza@gmail.com)<sup>1</sup>, [leocharli48@yahoo.com](mailto:leocharli48@yahoo.com)<sup>2</sup>, [asep.egok91@gmail.com](mailto:asep.egok91@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis animasi pada pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo dilihat dari aspek kevalidan, kepraktisan dan efektif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Teknik Pengumpulan data melalui wawancara, observasi, angket dan tes dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo. Berdasarkan hasil analisis uji validasi media video pembelajaran berbasis animasi yang dinilai oleh tiga ahli yaitu, ahli bahasa, ahli media dan ahli materi memenuhi kriteri kevalidan dengan skor rata-rata 0,82. Sedangkan dari hasil analisis penelitian lembar kepraktisan guru dan siswa diperoleh bahwa media video pembelajaran berbasis animasi memenuhi kriteria praktis dengan skor rata-rata 90%. Kemudian analisis penilaian keefektifan diperoleh skor *N-Gain* rata-rata 0,62% dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video pembelajaran berbasis animasi materi nilai-nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-hari terbukti valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV SDN 1 Tegalrejo.

Kata kunci: Media Video Pembelajaran, PKN dan Animasi

**ABSTRACT**

*This research aims to develop animation-based learning video media for Pancasila education learning for class IV students at SD Negeri 1 Tegalrejo from the aspects of validity, practicality and effectiveness. This research uses the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. Data collection techniques are through interviews, observations, questionnaires and tests with research subjects, namely fourth grade students at SD Negeri 1 Tegalrejo. Based on the results of the validation test analysis of animation-based video learning media which was assessed by*

*three experts, namely, language experts, media experts and material experts, they met the validity criteria with an average score of 0.82. Meanwhile, from the results of research analysis of teacher and student practicality sheets, it was found that animation-based learning video media met the practical criteria with an average score of 90%. Then analysis of the effectiveness assessment obtained an average N-Gain score of 0.62% in the medium category. Based on the research results, it can be concluded that animation-based learning video media material on the values of mutual cooperation in everyday life has proven to be valid, practical and effective so it is suitable for use in the learning process in class IV at SDN 1 Tegalrejo*

*Keywords: Learning Video Media, PKN and Animation*

## **A. PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan suatu wadah bagi peserta didik untuk mengemban ilmu dalam pengajaran yang diberikan guru, guru sebagai pendidik utama dalam pendidikan untuk memberikan pengajaran langsung terhadap siswa agar adanya suatu perubahan baik dari segi pengetahuan, perilaku maupun keterampilan yang dimiliki siswa. Pendidikan ialah suatu proses membimbing, melatih dan memandu manusia terhindar atau keluar dari kebodohan dan pembodohan. Menurut Irwandi (2017) pendidikan adalah suatu investasi penting dan memiliki peranan yang sangat strategis bagi terwujudnya

sumber daya manusia yang lebih berkualitas. Pendidikan dilaksanakan dalam keadaan sadar dan terencana serta dapat mewujudkan kondisi belajar yang kondusif.

Salah satu kegiatan pendidikan adalah menyelenggarakan proses belajar mengajar. Menurut Suharti, dkk (2020) menyatakan bahwa proses belajar mengajar adalah proses terjadinya saling melakukan kegiatan antara pendidik dengan peserta didik di dalam proses belajar mengajar, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya tujuan pembelajaran mengantarkan peserta didik pada perubahan tingkah laku, moral dan perilaku sosial untuk hidup mandiri sebagai makhluk individu dan sosial.

Bahri Djamarah (Pane & Dasopang, 2017) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melaksanakan proses belajar. Pembelajaran juga dikatakan sebagai proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada siswa dalam melaksanakan proses belajar. Dalam proses pembelajaran tentu setiap siswa mempunyai banyak perbedaan, seperti adanya siswa yang mampu mencerna materi pelajaran dengan cepat dan ada pula siswa yang lambat dalam mencerna materi pelajaran yang disampaikan guru. Kedua perbedaan inilah yang membuat guru mampu mengatur strategi dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap siswa. Dalam proses pembelajaran seorang guru memerlukan alat bantu atau penggunaan media pembelajaran agar dalam menyampaikan materi pelajaran siswa mampu memahami materi, dan bisa mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa agar tetap fokus belajar dan daya ingatnya menjadi lebih kuat sehingga dapat membantu pembelajaran menjadi berhasil sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Menurut Pakpahan, dkk (2020) media pembelajaran terbagi menjadi 3 jenis yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual adalah media pembelajaran yang menggunakan indera penglihatan. Media audio adalah media yang menggunakan indera pendengaran. Media audio visual adalah media pembelajaran yang menggunakan indera penglihatan dan pendengaran. dalam pengembangan media pembelajaran, media pembelajaran audio visual sangat diminati karena lebih menarik bagi peserta didik.

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Video dapat dibuat dalam bentuk VCD, DVD dan media

internet seperti youtube, sehingga mudah dibawa dan digunakan dimanapun. Animasi yaitu sebuah film dari benda yang seolah hidup, terbuat dari fotografi, gambar, boneka atau tulisan dengan perbedaan tipis antar frames, untuk memberi kesan pergerakan saat diproyeksikan.

Video animasi menurut Rahmayati (2018) adalah audio visual yang berisi karakter animasi dengan memadukan gambar animasi bergerak yang diikuti suara-suara dari setiap karakter animasi yang dibuat. Video animasi mampu membantu peserta didik untuk memahami materi, karena dapat menjaga fokus peserta didik dan membangkitkan motivasi belajar peserta didik saat proses pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi, proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Hal itu dibuktikan dari beberapa Kelebihan dari video animasi menurut Komara, dkk (2020) yaitu: Mampu memberikan kemudahan kepada guru untuk memaparkan informasi mengenai materi yang kompleks,; Menggunakan lebih dari satu media yang

digabungkan meliputi audio dan visual; Dapat menarik perhatian dan fokus siswa yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa; Memiliki sifat interaktif di mana mempunyai kemampuan untuk memudahkan respon dari siswa; dan Memiliki sifat mandiri di mana adanya kemudahan pada siswa untuk menggunakan media animasi tanpa adanya bimbingan dari guru.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 1 Tegalrejo kelas IV pada tanggal 2 Desember 2023 sampai dengan 7 Desember 2023 diketahui bahwa jumlah siswa kelas IV terdiri dari 21 orang. Terdapat beberapa masalah dalam pembelajaran pendidikan pancasila diantaranya adalah dalam kegiatan pembelajaran pendidikan pancasila, siswa kurang memperhatikan guru, terdapat beberapa siswa yang terlihat bosan dengan yang disampaikan guru dan kurangnya respon siswa pada pembicaraan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran yang digunakan guru adalah metode konvensional

(ceramah), guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi siswa untuk belajar. Guru hanya menggunakan media berupa media gambar, sumber belajar yang digunakan hanya menggunakan buku cetak pendidikan pancasila dan belum menggunakan pendamping untuk memperluas dan memperdalam materi pendidikan pancasila. Siswa dalam belajar pendidikan pancasila hanya mencatat, mendengarkan dan cenderung apatis tidak ada pertanyaan atau pengungkapan pendapat sehingga keterampilan berpikir siswa kurang dan suasana kelas kurang hidup.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti secara langsung dengan guru kelas IV yaitu ibu Nila Aplira, S.Pd., penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih minim digunakan oleh guru. Kurangnya kemampuan dan keterampilan guru dalam membuat dan mendesain media pembelajaran berbasis teknologi menjadi hambatan guru untuk menerapkan media tersebut saat proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan guru saat

proses pembelajaran masih sebatas media pembelajaran yang sudah tersedia di sekolah, seperti buku cetak pendidikan pancasila serta media gambar yang ada disekolah. Padahal dalam perkemdikbud No.16 Tahun 2022 yang telah disebutkan bahwa disarankan guru untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, salah satunya sebagai media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi optimal, kontekstual dan memudahkan peserta didik memahami materi.

Salah satunya pembelajaran pendidikan pancasila, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, seperti buku cetak dan terkadang menggunakan media gambar. Pembelajaran pendidikan pancasila di SD memiliki peran yang sangat penting dalam dalam membentuk karakter dan moral siswa sejak dini serta diharapkan mampu meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa. Namun seringkali metode pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif membuat siswa sulit untuk memahami konsep-konsep pancasila dengan baik. Media pembelajaran

berbasis animasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi pendidikan pancasila. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis animasi sebagai sarana pemebelajaran yang inovatif dan interaktif perlu dilakukan.

Salah satu alternatif mengatasi masalah yang cocok untuk mata pelajaran Pendidikan pancasila yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif, . Oleh karena itu peneliti mengembangkan media video pembelajaran berbasis animasi pada pembelajaran Pendidikan pancasila siswa kelas IV SDN 1 Tegalrejo. Dengan adanya pengembangan media video animasi dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran pada peserta didik mengenai materi gotong royong serta membantu peserta didik untuk lebih memahami materi pelajaran dan membuat peserta didik tertarik dan senang menggunakan video animasi selama proses pembelajaran, karena pada pengembangan media video animasi terdapat gambar-gambar yang jelas,

interaktif, dan menarik yang bisa menarik minat belajar siswa dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti akan mengembangkan “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Animasi pada pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo”.

## **B. METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk menghasilkan produk berupa video pembelajaran berbasis animasi yang efektif dan layak digunakan didalam proses pembelajaran. Model pengembangan ADDIE merupakan model pengembangan prosedural. Model pengembangan ini dikatakan sebagai model pengembangan prosedural karena terdiri dari rangkaian prosedur dan tahapan yang terorganisir secara sistematis, dan setiap tahapan memiliki urutan tindakan pengembangan yang terdefinisi dengan baik (Irfan & Satriyo, 2021).

Model Penelitian ADDIE memiliki 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis mulai dari tahapan pertama sampai tahapan kelima tidak diurutkan secara acak karena pengaplikasiannya harus sistematis. Subjek pada penelitian ini terdiri dari 3 tiga orang ahli yaitu ahli bahasa, media, dan materi yang menguji kevalidan video animasi yang dikembangkan. Guru kelas dan siswa yang menguji kepraktisan video animasi. Dan subjek uji coba dilakukan kelompok kecil (small group) yang terdiri dari 6 siswa dengan kemampuan kognitif yang bervariasi yaitu sedang, rendah dan tinggi.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan obsevasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Dan teknik analisis data penelitian ini yaitu analisis kevalidan, kepraktisan dan keefektifan video pembelajaran berbasis animasi. Kevalidan video animasi dapat dilihat dari hasil angket validasi yang telah diisi oleh ketiga validator kemudian dianalisis menggunakan rumus *Aiken's V* menurut (Azwar, 2019:113).

Kepraktisan video animasi dapat dilihat dari hasil angket respon yang diisi oleh guru dan siswa. Untuk angket respon guru dihitung menggunakan skala *likert*. Skor jawaban yang digunakan pada angket respon guru yaitu: Sangat Layak:(5), Layak: (4), Cukup Layak: (3), Kurang layak: (2), Sangat Kurang Layak: (1). Sedangkan angket respon siswa dihitung menggunakan skala gutmen. Skor jawaban yang digunakan pada angket respon siswa yaitu: Ya: (1), Tidak: (0). Hasil angket kemudian dianalisis menggunakan rumus presentase menurut (Rahmat, dkk., 2021:14). Setelah hasil presentasi didapat selanjutnya dikonversikan dengan kategori kepraktisan seperti pada Tabel 2. Uji keefektifan dihitung dengan menggunakan rumus *N-gain* yang didapat dari nilai pretest dan posttest yang sudah dilakukan pada uji coba test (Ramadhani, 2020).

## **C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil Penelitian**

#### **Uji kevalidan Video pembelajaran berbasis Animasi**

Video animasi yang telah dikembangkan selanjutnya di validasi oleh tiga validator. Ibu Sri Murti, M.Pd. sebagai validator bahasa, bapak Nugroho Ponco Riyanto, sebagai validator media dan Ibu Nila Aplira, S.Pd. sebagai validator materi. Kemudian validator memberikan saran perbaikan dan peneliti merevisi sesuai dengan saran validator. Berdasarkan angket yang telah diisi dan dihitung menggunakan rumus *Aiken's V* memperoleh skor rata-rata kevalidan sebesar 0,82 yang termasuk dalam kategori interpretasi validitas *Aiken's V* sebesar  $0,80 < V \leq 0,100$  dengan keterangan sangat valid atau dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan sebagaimana ditunjukkan dalam Tabel 3.

Tabel 3 Rekapitulasi Penilaian Validator

No	Validator	Presentase	Kategori
1	Sri Murti, M.Pd (Ahli bahasa)	0,85	Sangat Valid
2	Nila Aplira, S.Pd (Ahli materi)	0,83	Sangat Valid
3	Nugroho Ponco Riyanto, M.Kom (Ahli media)	0,78	Valid
rata-rata		0,82%	Sangat Valid

Uji Kepraktisan Video Pembelajaran berbasis Animasi

Kepraktisan Video Pembelajaran berbasis Animasi dinilai oleh guru dan siswa menggunakan lembar angket kepraktisan. Uji coba guru dan uji coba kelompok kecil (*Small Group*) untuk menguji kepraktisan video pembelajaran berbasis animasi. Uji coba dilakukan dengan cara memberikan nilai pada angket kepraktisan serta memberikan kritik dan saran terhadap produk yang dikembangkan. Rekapitulasi hasil angket respon guru dan siswa terhadap Video Pembelajaran berbasis Animasi memperoleh skor rata-rata 88% dan termasuk dalam interval 81%-100% dengan kriteria sangat praktis. Berikut ini hasil uji coba kepraktisan guru dan siswa dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4 Rekapitulasi Kepraktisan Penilaian Guru dan Siswa

No	Penilai	Jlh	Jumlah Butir Pertanyaan	Perseentase	Kriteria
1	Guru	1	10	88%	Sangat Praktis
2	Siswa ( <i>Small Group</i> )	6	7	92%	Sangat Praktis
Skor Rata-rata		7	12	90%	Sangat

				Praktis
--	--	--	--	---------

## Uji Keefektifan Video Pembelajaran berbasis Animasi

Keefektifan Video Pembelajaran berbasis Animasi dilakukan oleh 21 orang siswa dengan mengerjakan soal pretest dan posttest yang dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain. Skor pada Pretest diperoleh rata-rata 55,23 dan skor pada posttest diperoleh rata-rata 83,33 dan dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain dengan nilai 0,62 dengan kategori sedang. Berikut ini hasil uji coba keefektifan video pembelajaran berbasis animasi dengan menggunakan rumus N-Gain dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Hasil Keefektifan Menggunakan Rumus N-Gain

No	Jumlah Siswa	Rata-rata Nilai Pre Test	Rata-rata Nilai Post Test	N-Gain Skor	Kriteria
1	21	55,23	83,3	0,62	Sedang

## 2. Pembahasan

Hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan berupa video

pembelajaran berbasis animasi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Video animasi yang dikembangkan membuat kegiatan pembelajaran lebih menyenangkan, interaktif, dan menarik minat belajar siswa. Uji validasi dilakukan oleh tiga ahli yaitu ahli bahasa, ahli media dan ahli materi. Uji validasi bahasa oleh dosen Universitas PGRI Silampari yaitu Ibu Sri Murti, M.Pd. Hasil perhitungan berdasarkan angket yang telah diisi oleh validator dan dihitung menggunakan rumus *Aiken's V* dengan jumlah pertanyaan sebanyak 10 butir, diperoleh nilai V sebesar 0,85 dengan klasifikasi sangat valid. Selanjutnya uji validasi media oleh dosen Universitas PGRI Silampari yaitu Bapak Nugroho Ponco Riyanto, M.Pd. Hasil perhitungan angket dengan jumlah 13 butir pertanyaan mendapatkan nilai V sebesar 0,78 dengan klasifikasi valid. Dan uji validasi materi oleh wali guru kelas IV SDN 1 Tegalrejo yaitu Ibu Nila Aplira, S.Pd. Hasil dari perhitungan berdasarkan angket dengan jumlah 12 butir pertanyaan mendapatkan nilai V sebesar 0,83 dengan klasifikasi sangat

valid. Rekapitulasi penilaian validasi oleh ketiga ahli diperoleh skor rata-rata Aiken'V sebesar 0,82 didalam tabel interpretasi validasi Aiken'V termasuk ke dalam  $0,80 < V \leq 0,100$  dengan kriteria sangat valid.

Uji kepraktisan dilakukan oleh guru dan siswa. Uji kepraktisan guru dilakukan oleh wali kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo menggunakan angket yang berisi 10 butir pertanyaan. Hasil kepraktisan guru yaitu 88% dengan klasifikasi sangat praktis. Selanjutnya uji coba kepraktisan siswa yaitu uji coba kelompok kecil (Small Group). Uji coba kelompok kecil (Small Group) menggunakan 6 siswa dengan tingkat kemampuan yang berbeda yaitu tinggi, sedang dan rendah. Pada uji coba ini penulis mengajak siswa untuk menonton video animasi , kemudian siswa diminta untuk menilai video animasi tersebut. Penilaian dilakukan dengan cara siswa mengisi angket respon siswa yang berisi 7 butir pertanyaan. Hasil kepraktisan uji coba kelompok kecil (Small Group) yaitu 92% dengan klasifikasi sangat praktis. Rekapitulasi penilaian kepraktisan video

pembelajaran berbasis animasi yang diuji coba oleh guru dan siswa mendapatkan skor rata-rata sebesar 90% dan tergolong dalam interval 81%-100% dengan interpretasi sangat praktis.

Video pembelajaran berbasis animasi bisa digunakan di dalam pembelajaran yang telah melewati uji validasi dan uji kepraktisan selanjutnya direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator, guru dan juga siswa sehingga kualitas video pembelajaran berbasis animasi layak digunakan didalam pembelajaran. Uji keefektifan dilakukan oleh 21 orang siswa, uji efektif ini dilakukan dengan memberikan soal *pretest* tertulis sebelum menggunakan video pembelajaran berbasis animasi dan soal *posttest* di dalam proses pembelajaran yang dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain. Skor pada Pretest diperoleh rata-rata 55,23 dan skor pada posttest diperoleh rata-rata 83,33 dan dihitung dengan menggunakan rumus N-Gain dengan nilai 0,62 dengan kategori sedang. Video pembelajaran berbasis animasi bisa digunakan di dalam pembelajaran yang telah melewati uji

validasi dan uji kepraktisan selanjutnya direvisi sesuai dengan saran dan masukan dari validator, guru dan juga siswa sehingga kualitas video pembelajaran berbasis animasi layak digunakan didalam pembelajaran.

#### **D. SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan video pembelajaran berbasis animasi untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menghasilkan video animasi yang valid, praktis dan efektif dapat digunakan didalam proses pembelajaran. video pembelajaran berbasis animasi yang dikembangkan dapat mengajak siswa terlibat aktif didalam pembelajaran, dapat membantu siswa dalam memahami materi, dapat mendukung proses pembelajaran yang bermakna yang lebih menarik dan tidak membosankan. Produk media video pembelajaran berbasis animasi dengan materi nilai-nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-hari yang dikembangkan hanya memuat materi

nilai-nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-hari mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV. Mengharapkan agar selanjutnya dapat mengembangkan video pembelajaran berbasis animasi dengan menambahkan lebih banyak materi yang lain mengenai mata pelajaran pendidikan pancasia.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Egok, A., S., dkk. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Outdoor Learning pada Pembelajaran Tematik siswa kelas V SD Negeri Tanjung Beringin*. Jurnal Prosiding Seminar Nasional Hasil Riset dan Pengabdian, SNHRP-III.
- Irfan & Satriyo. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Affect pada mata pelajaran Sejarah di SMA Negeri 09 Kota Jambi. *Jurnal Istoria*
- Irwandi. (2017) Modul Digital Interaktif Berbasis Articulate Studio13: Pengembangan pada Materi Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika Al-Biruni* 06,2,221
- Komara, dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun di Sekolah Dasar, Primary: *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 11(2), 1-3.

- Mulia., & Charli, L., dkk. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Make a Mach pada Pembelajaran PPKN Siswa Kelas II SD. *Jurnal Jariah Education*. Vol.1, No.2, Hal. 108-118.
- Pakpahan, A. F., & dkk. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan kita menulis.
- Pane, A., & Dasopang, M., D., (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. 3(2), 337
- Putri, W., S., Charli, L., dkk. (2023). Pengembangan Media Miniatur Berbasis Kontekstual Pembelajaran IPS Siswa Kelas V SDN. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 610-619,2023
- Pranata, D., P., Frima, A., & Egok, A., S., (2021). Pengembangan LKS Matematika Berbasis Problem Based Learning pada materi Bangun Datar Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu* Vol.5, No.4, 2580-1147
- Rahmat, A., dkk. (2021). *Model Mitigasi Learning Loss Era Covid 19*. Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI)
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh penggunaan Media Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN SE-GUGUS SUKODONO SIDOARJO. *JPGSD UNESA*, 429-439
- Suharti, dkk. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: CV. Jakad Media Publishing.
- Renata, V, Charli, L., & Egok, A., S., (2023) . Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Muatan IPA SD. *Journal of Elementary School (JOES)* 6(2), 376-382.