



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL PADA MATERI NORMA DALAM KEHIDUPAN SEHARI HARI UNTUK SISWA DI KELAS III SDN 08 KOTO BARU

M. Anggrayni¹, Nanik Setiawati², Figur Kurniawan^{3*}

^{1,2,3*} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Dharmas Indonesia

*Email: melisaanggrayni81@gmail.com, naniksetiawati.undhari@gmail.com, figurkurniawan1@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.3916>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa serta untuk mengetahui apakah dengan penggunaan Media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Norma Dalam Kehidupan Sehari-hari” melalui media pembelajaran audio visual di kelas III SDN 08 Koto Baru. Jenis penelitian yang digunakan adalah Pengembangan (R&D). Subjek penelitian adalah siswa kelas III SDN 08 Koto Baru. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah: 1) Observasi, 2) Wawancara, 3) Dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan hasil belajar pada materi “Norma Dalam Kehidupan Sehari hari” di kelas III SDN 08 Koto Baru. Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II dapat dilihat dari perolehan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 60% siswa yang tuntas, pada siklus II yaitu: 87% siswa yang tuntas. Hal ini membuktikan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran Audio Visual

1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan yang berlangsung di sekolah atau luar sekolah. Pendidikan sekolah dasar merupakan salah satu bentuk pendidikan sekolah yang terdapat di jalur pendidikan sekolah. Tugas utama sekolah dasar sebagai lembaga pendidikan sekolah adalah mempersiapkan anak dengan memperkenalkan berbagai pengetahuan, sikap atau perilaku, keterampilan dan intelektual agar dapat melakukan adaptasi dengan kegiatan belajar yang sesungguhnya di sekolah.

Hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik dalam rangka untuk mencapai tujuan belajar. Hasil belajar merupakan pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan. Berdasarkan pernyataan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hal yang dicapai setelah individu yang bersangkutan menjalani proses belajar terhadap pengetahuan tertentu yang dinyatakan dengan nilai atau skor dimana hasil belajar berfungsi sebagai alat ukur pencapaian tujuan suatu mata pelajaran atau bidang studi.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan dengan guru kelas III SDN 08 Koto Baru yaitu ibu Epi Kustianti, S.Pd. Jumlah siswa kelas III sebanyak 23 orang, 12 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Hasil belajar siswa kelas VI SDN 08 Koto Baru masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kurangnya interaksi siswa dengan guru dan minimnya rasa percaya diri siswa dalam mengemukakan pendapat sehingga siswa kurang aktif dalam pembelajaran, kurangnya minat belajar siswa dalam proses pembelajaran yang dianggap monoton sehingga prestasi belajar siswa rendah, model pembelajaran yang digunakan tidak meningkatkan motivasi siswa dan tidak menggunakan media yang bervariasi sehingga siswa kurang tertarik dalam pembelajaran, dan metode yang digunakan kebanyakan metode ceramah membuat siswa mudah bosan di dalam kelas. Hasil



belajar yang dicapai belum memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 75. Hal ini dapat diketahui dari hasil ulangan tengah semester (UTS) sebagai berikut:

Tabel 1 Nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) siswa kelas III
di SDN 08 Koto Baru

No	Kriteria Siswa	Jumlah Siswa	Presentse
1	Tidak mencapai KKM	15	66%
2	Mencapai KKM	8	33%
	Total	23	100%

(Sumber: Guru Kelas III SDN 08 Koto Baru)

Berdasarkan uraian diatas, adanya upaya nyata yang harus dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dilakukan perubahan dalam proses belajar mengajar untuk berhasilnya tujuan pembelajaran dengan menerapkan suatu sistem pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif, pembelajaran bersifat kepada siswa dan guru hanya sebagai pembimbing. Mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menggunakan media pembelajaran audio visual karena melalui media ini siswa dapat mengemukakan pemikirannya, saling betukar pendapat, dan bekerja sama dengan kelompoknya masing-masing serta mendapatkan pengetahuan yang baru.

Sehubungan dengan masalah diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang media pembelajaran dengan judul : “Pengembangan media pembelajaran audio visual pada materi norma dalam kehidupan sehari hari untuk Siswa di Kelas III SDN 08 Koto Baru”.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pembelajaran yang dapat membuat perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar. Belajar merupakan usaha seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan. Menurut pasal 1 ayat 4 UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui proses pendidikan pada jalur jenjang dan jenis pendidikan tertentu.

Waslman (dalam Susanto 2016:12) hasil belajar adalah hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhi, baik faktor internal maupun eksternal. Menurut Sinar (2018:20) hasil belajar merupakan prestasi yang dicapai setelah siswa menyelesaikan sejumlah mata pelajaran. Zxs b

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tentang hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan atau keterampilan sebagai wujud dari tingkat penguasaan terhadap suatu pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.

Pendidikan Pancasila merupakan program pendidikan yang menekankan pada pembentukan warga negara agar dapat melaksanakan hak dan kewajiban. Sebagaimana disebutkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2016 yaitu: “Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945”

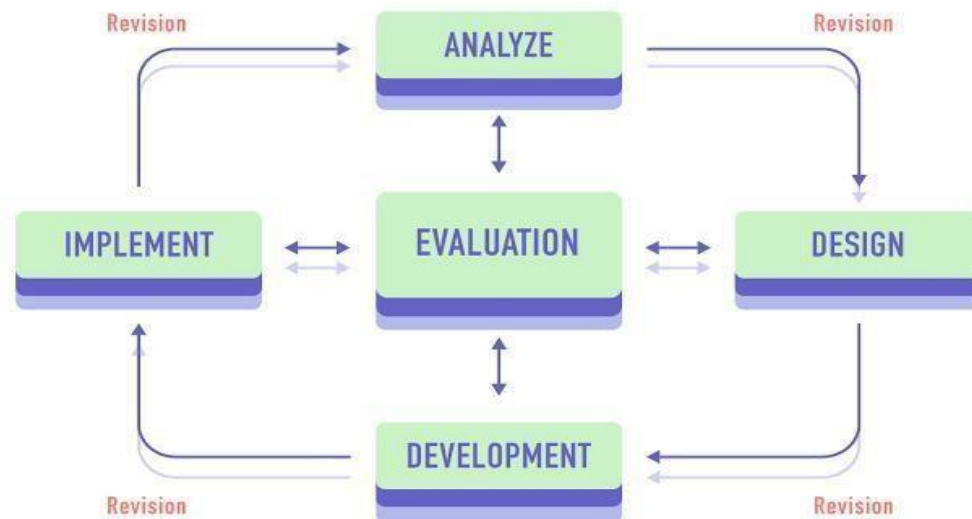
Menurut Winataputra (2014:42) menjelaskan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran dengan visi utama sebagai pendidikan demokrasi yang bersifat *multidimensional* karena merupakan pendidikan nilai demokrasi, pendidikan moral, pendidikan sosial, dan masalah pendidikan politik. Namun, yang paling menonjol adalah sebagai pendidikan nilai dan pendidikan moral. Oleh karena itu, PKn dinilai sebagai mata pelajaran yang mengusung misi pendidikan nilai dan moral. Susanto (2015:227) menyatakan, “Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang memberikan pemahaman dasar tentang pemerintah, tata cara demokrasi, tentang kepedulian, sikap, pengetahuan politik, yang mampu mengambil keputusan politik secara rasional, sehingga dapat mempersiapkan warga negara yang demokratis dan partisipatif melalui suatu pendidikan yang berorientasi pada pengembangan berfikir kritis dan bertindak demokratis”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah pengembangan (*R&D*). Penelitian dan Pengembangan, atau *Research and Development* (*R&D*). Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah teknik penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu selanjutnya, uji keefektifannya



(S Purnama, 2016). Sedangkan menurut (Sugiono, 2016: 30) Metode penelitian dan pengembangan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang dihasilkan. Langkah-langkah pada proses penelitian ini mengarahkan kepada siklus yang berdasarkan kajian dan temuan peneliti, kemudian dikembangkan suatu produk, yang didasarkan pada temun kajian pendahuluan, diuji dalam situasi nyata dan dilakukan revisi terhadap uji coba sampai akhirnya diperoleh suatu produk. Penelitian kali ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran Audio Visual.



Gambar 1 Model ADDIE (Barokati & Annas, 2013)

Instrumen Pengumpulan Data Untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran peneliti melakukan pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi dan wawancara. Teknik Analisis Data: observasi, wawancara dan dokumentasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa secara individu untuk siswa dan guru dilakukan dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

Dengan rumus: $P = \frac{F}{N} \times 100\%$ (Sudijono, 2004:43)

Keterangan:

P = Deskriptif persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Nilai maksimal

Kriteria taraf keberhasilan ditentukan sebagai berikut:

80% - 100% = Sangat Baik

60% - 80% = Baik

40% - 60% = Cukup

1% - 40% = Kurang

Indikator keberhasilan untuk aktivitas dan hasil belajar siswa secara klasikal adalah 75%. Jika rata-rata aktivitas dan hasil belajar siswa telah mencapai $\geq 75\%$ berarti hasil belajar siswa sudah berhasil.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

a. Data hasil validasi

Data asil validasi media pembelajaran Audio Visual. Data yang diperoleh dari hasil validasi media pembelajara Audio Visual yang dilakukan oleh tiga validator, berikut data hasil validasi.

**Tabel 2 Hasil Validasi Bahasa**

No	Validator	S1	Σs	N(c-1)	V	KET
1	4	3	10	12	0,75	Valid
2	4	3	10	12	0,75	Valid
3	4	3	10	12	0,75	Valid
4	4	3	10	12	0,75	Valid
5	4	3	10	12	0,75	Valid
6	4	3	10	12	0,75	Valid
7	5	4	11	12	0.8333	Sangat Valid
8	4	3	10	12	0,75	Valid
9	4	3	10	12	0,75	Valid
10	4	3	10	12	0,75	Valid
Jumlah					0,80%	Valid
Kategori					Valid	

Tabel 3 Hasil Validasi Materi

No	Validator	S1	Σs	N(c-1)	V	KET
1	5	4	11	12	0,833333	Sangat Valid
2	5	4	11	12	0,833333	Sangat Valid
3	5	4	11	12	0,833333	Sangat Valid
4	5	4	11	12	0,833333	Sangat Valid
5	5	4	11	12	0,833333	Sangat Valid
6	4	3	10	12	0,833333	Sangat Valid
7	5	4	11	12	0.75	Valid
8	5	4	11	12	0,833333	Sangat Valid
9	5	4	11	12	0,833333	Sangat Valid
Jumlah					0,82%	Sangat Valid
Kategori					Sangat Valid	

Tabel 4 Hasil Validasi Media

No	Validator	S1	Σs	N(c-1)	V	KET
1	4	3	10	12	0.75	Valid
2	4	3	10	12	0.75	Valid
3	4	3	10	12	0.75	Valid
4	4	3	10	12	0.75	Valid
5	4	3	10	12	0.75	Valid
6	4	3	10	12	0.75	Valid
7	3	2	9	12	0.75	Valid
8	4	3	10	12	0.75	Valid
9	4	3	10	12	0.75	Valid
10	4	3	10	12	0.75	Valid
11	4	3	10	12	0.75	Valid
Jumlah					0,75%	Valid
Kategori					Valid	

**Tabel 5 Hasil Praktikalitas Guru**

No	Aspek Yang Dinilai	Skor			
		1	2	3	4
		STS	TS	S	SS
Penyajian					
1.	Menyajikan petunjuk penggunaan media pembelajaran Audio Visual yang jelas dan mudah dipahami				✓
2.	Menyajikan bermacam varian gambar				✓
3.	Menyajikan urutan huruf yang jelas dan runtut				✓
4.	Media pembelajaran Audio Visual dilengkapi dengan gambar yang menarik				✓
5.	Penggunaan media pembelajaran Audio Visual mudah dipahami oleh peserta didik				✓
6.	Dengan penggunaan media pembelajaran Audio Visual dapat menarik perhatian peserta didik untuk membaca dengan lancar				✓
Kemudahan Penggunaan					
7.	Peserta didik dapat memahami cara penggunaan media pembelajaran Audio Visual			✓	
Keterbacaan					
8.	Penggunaan bahasa dalam media pembelajaran Audio Visual mudah dipahami oleh peserta didik				✓
9.	Kejelasan penggunaan bahasa dalam media pembelajaran Audio Visual			✓	
Waktu					
10.	Penggunaan media pembelajaran <i>Flipbook</i> membantu dalam menghemat waktu dan ruang pembelajaran pada peserta didik				✓
JUMLAH SKOR		95%			

Sumber : Lampiran

Tabel 6 Hasil Uji Praktikalitas Peserta Didik

No	Nama	Aspek yang dinilai									Jmlh	Skor maks	%
		1	2	3	4	5	6	7	8	9			
1	AFA	4	4	4	3	4	4	3	4	4	34	0,94	94
2	AW	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	0,97	97
3	ASA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	0,97	97
4	DZF	4	3	4	4	4	4	4	4	4	35	0,97	97
5	ANR	4	4	4	4	3	4	4	4	4	35	0,97	97
6	AYR	3	4	4	4	4	4	3	4	4	34	0,94	94
7	AR	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	0,97	97
8	AAP	4	4	4	4	4	4	4	3	3	34	0,94	97
9	BD	4	4	4	4	4	4	4	4	3	35	0,97	97
10	CQZ	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	0,97	97
11	JAZM	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	0,97	97
12	MDP	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	0,97	97
13	MP	4	4	4	4	3	4	4	3	4	34	0,94	94
14	MDA	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	0,97	97
15	MSA	3	4	4	4	4	3	3	4	4	33	0,91	91



16	MZA	4	3	3	4	4	3	4	4	3	32	0,89	89
17	MR	4	4	4	3	4	4	3	4	4	34	0,94	94
18	NNA	4	3	4	4	3	4	4	4	4	34	0,94	94
19	QN	3	4	4	4	4	4	4	4	4	35	0,97	97
20	RUF	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	0,97	97
21	SS	4	4	3	4	4	4	4	4	4	35	0,97	97
22	TS	4	4	4	3	4	4	3	3	4	33	0,91	91
23	ZZ	3	4	4	4	4	4	4	4	3	34	0,94	94
												98%	

Berdasarkan hasil respon peserta didik, terlihat bahwa jumlahnya dengan skor rata-rata 98%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran yang penulis buat masuk dalam kategori “Sangat Praktis”.

Tabel 7 Hasil Efektifitas Media Pembelajaran

No	Nama Peserta Didik	Nilai	Kriteria
1	AFA	90	Tuntas
2	AW	95	Tuntas
3	ASA	85	Tuntas
4	DZF	90	Tuntas
5	ANR	90	Tuntas
6	AYR	95	Tuntas
7	AR	95	Tuntas
8	AAP	90	Tuntas
9	BD	90	Tuntas
10	CQZ	75	Tuntas
11	JAZM	90	Tuntas
12	MDP	70	Tidak Tuntas
13	MP	85	Tuntas
14	MDA	95	Tuntas
15	MSA	75	Tuntas
16	MZA	85	Tuntas
17	MR	70	Tidak Tuntas
18	NNA	85	Tuntas
19	QN	90	Tuntas
20	RUF	95	Tuntas
21	SS	90	Tuntas
22	TS	95	Tuntas
23	ZZ	95	Tuntas
Rata-rata peserta didik yang tuntas			$\frac{21}{23} \times 100$ =91%

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai KKTP 75 dari 23 peserta didik, jumlah peserta didik yang tuntas adalah 21 orang. Maka rata-rata efektifitasnya adalah 91% sehingga media pembelajaran Audio Visual masuk dalam kategori “Sangat Efektif”.

B. Pembahasan

Uji coba produk ini adalah untuk mengukur layak atau tidak Audio Visual yang dibuat sebagai media pembelajaran di dalam proses belajar. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDN 08 Koto Baru, Kabupaten Dharmasraya dengan jumlah siswa 23 orang. Penyajian data hasil uji coba media Audio Visual pembelajaran Pendidikan Pancasila ini melalui beberapa tahap:

1. Validitas Media Pembelajaran Audio Visual

Validasi adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang



hendak diukur (Ismawati & Mustika, 2021). Uji validasi merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid. Alat ukur yang dimaksud disini merupakan pernyataan yang ada dalam kuisioner. Suatu kuisioner yang dikatakan valid jika pertanyaan tersebut pada kuisioner dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuisioner (Janna, 2020).

Validasi sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam mengukur apa yang hendak diukur. Mengatakan untuk menentukan apakah lembar validasi tersebut sudah memiliki rasional apa belum, dapat dilakukan dari segi kelayakan materi dan kelayakan media.

Berdasarkan hasil penilaian 3 validator, bahasa, media dan kegrafikan presentase penilaian 75% kemudian setelah dianalisis berdasarkan kategori yakni, hasil kelayakan isi mempunyai kategori yang valid, dengan presentase 82% yang menyatakan materi disajikan sesuai dengan CP, TP, dan ATP. Hasil dari aspek bahasa mempunyai kategori sangat valid dengan presentasi 80% yang digunakan dalam media pembelajaran Audio Visual sudah dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Rata-rata keseluruhan dari penilaian 3 aspek tersebut memiliki skor 75-82% dengan kategori sangat valid. Maka berdasarkan hasil validasi oleh tim ahli sudah dikatakan valid, dan merujuk kepada pendapat ketiga ahli bahwa media pembelajaran Audio Visual sudah layak untuk digunakan pada proses pembelajaran ataupun evaluasi pembelajaran adapun hasil validasi yang dilakukan oleh validator dapat dilihat pada Lampiran halaman.

2. Praktikalitas Media Pembelajaran Audio Visual

Penyajian data praktikalitas pada uji coba produk media pembelajaran ini, untuk mengetahui kepraktisan produk yang telah dibuat peneliti. Data uji coba praktikalitas oleh guru dan siswa diperoleh dari angket respons guru dan siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Audio Visual pada materi sayang lingkungan. Data praktikalitas didapatkan secara tatap muka dengan memberi angket yang berupa penilaian, bertujuan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran audio visual yang dibuat dapat digunakan (praktis) atau tidak dapat digunakan (non praktis). praktikalitas dilakukan oleh wali kelas II dan seluruh siswa kelas III SDN 08 Koto Baru yang berjumlah 23 orang. Adapun Hasil praktikalitas media pembelajarn audio visual oleh angket respon guru dan siswa.

Berdasarkan lembar praktikalitas dapat dilihat bahwa praktikalitas media pembelajaran audio visual yang dilakukan oleh wali kelas III dengan hasil 97% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil rata-rata kepraktisan media pembelajaran audio visual adalah 93% dikategorikan sangat praktis. Sehingga tepat digunakan dan dapat diterapkan di sekolah dasar Analisis ini dapat dilihat pada lampiran lembar kepraktisan.

3. Efektifitas Media Pembelajaran Audio Visual

Data keefektifitas pada uji coba media pembelajaran audio visual sebagai media pembelajaran yaitu digunakan untuk melihat keefektifan media pembelajaran audio visual sebagai media pembelajaran yang dibuat peneliti.

dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang sudah mencapai KKTP 75 yaitu 21 orang dengan ketuntasan hasil belajar siswa dengan rata-rata 90% dikategorikan sangat efektif. Media pembelajaran audio visual sebagai media pembelajaran materi norma dalam kehidupan sehari-hari telah memberikan hasil yang sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran karena 21 siswa yang nilainya diatas KKTP. Sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 2 orang dengan rata-rata 10% dikategorikan tidak efektif. Dari hasil data tersebut dapat dilihat bahwa media pembelajaran audio visual dapat digunakan. Sehingga media pembelajaran audio visual dapat diterapkan sebagai media pembelajaran.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, maka peneliti simpulkan sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran audio visual pada materi norma dalam kehidupan sehari-hari untuk siswa di kelas III SDN 08 koto baru yang valid. Validasi media pembelajaran audio visual dilakukan oleh tiga validator ahli. Validator media pembelajaran audio visual ini adalah tiga dosen FKIP UNDHARI. Validasi ini menunjukkan bahwa media audi visual memperoleh hasil



- akhir persentase 82% dengan kategori Valid.
2. Menghasilkan media pembelajaran audio visual pada meteri norma dalam keidupan sehari hari untuk siswa di kelas III SDN 08 koto baru yang praktis. Praktikalitas yang nilai dari angket respon guru dan angket siswa kelas III terhadap media pembelajaran audio visual sebagai media pembelajaran. Hasil dari angket respon guru dan siswa kelas III SDN 08 Koto Baru memperoleh hasil akhir persentase 93% dengan kategori sangat praktis.
 3. Menghasilkan media pembelajaran audio visual pada meteri norma dalam keidupan sehari hari untuk siswa di kelas III SDN 08 koto baru yang efektif. Efektivitas yang dinilai dari hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa kelas III SDN 08 Koto Baru yang tuntas 21 siswa yang memperoleh persentase 98% dengan kategori sangat efektif.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Susanto. 2016. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. PT. Prenamedia Grup
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Grup Penerbitan CV Budi Utama.
- Winataputra. 2018. *Pembelajaran PKn di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Susanto. 2015. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Grup
- Shoimin, Aris. 2019. *68 Model Pembelajaran inovatif dalam Kurikulum 2013*. Depok: Ar-Ruzz media.
- Arafat. 2018. *Pembelajaran PPKn*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- Daryanto. 2018. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Sekolah*. Yogyakarta: penerbit gava media
- Agustina, M., Anggrayni, M., & Saputra, A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis KineMaster Muatan IPA Materi Sistem Pernapasan pada Manusia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7644–7656. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3560>
- Anggrayni, M. (2023). *Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka Pada Kelas IV Sekolah Dasar*. 3, 14504–14516.
- Dasar, K. S. (2024). 1, 2, 3 123. 09(September).