

Pengembangan Media Pembelajaran Bebas Plotagon Pada Materi Bersatu Dalam Keberagaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD N 1 Meurandeh

Sukirno¹, Ronald Fransyaigu², Maulidia Putri³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Plotagon, Matter unites in diversity, PPKn, learning outcomes, ADDIE.</i>	This study aims to evaluate the development process, feasibility, practicality, and improvement of student learning outcomes using Plotagon-based instructional media on the topic of "Unity in Diversity" for third-grade students at SD N 1 Meurandeh. The ADDIE model was applied in this research and development (R&D) study, covering five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The result of these stages was an educational video animation created using the Plotagon application. The feasibility of the Plotagon application was assessed by experts, with content experts giving an average score of 96%, media experts 93%, and instructional practitioners 96%, all falling into the very feasible category. Student responses were also very positive, with a percentage of 97.15% in the "Very Good" category. Data collection methods included observation, interviews, tests, and questionnaires. Data analysis included product analysis, initial analysis using normality tests, and final analysis using homogeneity tests and independent sample t-tests. The study results showed a significant improvement in student learning outcomes, with a post-test average of 82.4 compared to a pre-test average of 46. The Shapiro-Wilk normality test showed a value of 0.315, indicating homogeneous data, and the independent sample t-test showed a significant 2-tailed value of $0.001 < 0.05$, indicating a significant difference between learning outcomes before and after using Plotagon-based instructional media.
Kata Kunci: <i>Plotagon, Materi bersatu dalam keberagaman, PPKn, Hasil Belajar, ADDIE.</i>	ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi pengembangan, kelayakan, kepraktisan, dan peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis Plotagon pada materi "Bersatu dalam Keberagaman" untuk siswa kelas III SD N 1 Meurandeh. Metode ADDIE diterapkan dalam penelitian dan pengembangan ini, mencakup lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil dari setiap tahap ini menghasilkan video animasi menggunakan aplikasi Plotagon. Kelayakan aplikasi ini dinilai oleh para ahli, dengan ahli materi memberikan nilai rata-rata 96%, ahli media 93%, dan praktisi pembelajaran 96%, semuanya masuk dalam kategori

	sangat layak. Respon siswa juga sangat positif dengan persentase 97,15% dalam kategori "Sangat Baik". Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, tes, dan angket. Analisis data mencakup analisis produk, analisis awal menggunakan uji normalitas, dan analisis akhir menggunakan uji homogenitas dan uji t independen. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa, dengan rata-rata post-test 82,4 dibandingkan dengan rata-rata pre-test 46. Uji normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai 0,315 yang berarti data homogen, dan uji t independen menunjukkan nilai signifikan 2-tailed sebesar $0,001 < 0,05$, menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis Plotagon.
Corresponding author : sukirno@unsam.ac.id	JBES 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan menghubungkan siswa dengan tujuan pertumbuhan pribadi mereka. Semakin tinggi pendidikan seorang siswa, maka ia akan semakin sadar terhadap segala aspek kehidupan (Aprilia, R. 2017). Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan, dan di Indonesia, tidak ada diskriminasi dalam akses terhadap pengetahuan berdasarkan suku, ras, warna kulit, kondisi fisik, agama, atau status ekonomi. Dalam proses pendidikan dan pelatihan yang dilakukan oleh guru dan siswa di dalam kelas, guru sebagai pemimpin dan pendidik harus mengakui bahwa setiap siswa memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing (Franchaigu & Mudjiran, 2021).

Menurut I. Ayudhya, A. Hakki, S.Munthe T (2021), pendidikan dikenang sebagai sebuah keputusan yang bersifat kehati-hatian, karena sangat diharapkan untuk meningkatkan kemungkinan

kebaruan bagi penerus masa depan, guna mengurangi berbagai kerancuan budaya dan ciri khas bangsa.

Guru merupakan indikator keberhasilan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Pembelajaran di SD Buhan hanyalah sebuah proses pemahaman fakta, konsep, dan prinsip. Namun didalam proses pembelajaran, para siswa tidak hanya sekedar memahami materi saja, namun juga harus bisa menjelaskan apa makna dari materi sehingga para siswa dapat mencapai taraf penerapan materi yang sudah dipelajari (Mahrianurrahman, 2017).

Walaupun guru mempunyai peran sebagai pembimbing serta pengarah, namun penggerak didalam proses tersebut berasal dari siswa, yang mampu membentuk kepribadian siswa yang kreatif, kritis, terbuka, inovatif, dan berdaya saing dalam dunia masyarakat global (Astimer et al, 2019).

Hal tersebut searah dengan pernyataan Mahlianurrahman (2017: 88) bahwa seorang para siswa tidak hanya perlu memahami materi, namun untuk itu harus mampu menjelaskan makna materi, dan dalam melakukannya, Siswa dapat mencapai tingkat berikutnya.

Abad 21 ini menjadi masa yang akan memasuki era digital, sebuah era dimana teknologi digital sangat diperlukan dalam segala aktivitas kehidupan. Oleh karena itu, di era ini seluruh aktivitas kehidupan manusia telah terdigitalisasi, yaitu proses transformasi dan transisi dari aktivitas tradisional menuju aktivitas berbasis digital berlangsung secara menyeluruh. Pada abad ke-21, era digital digambarkan sebagai perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk pendidikan (Ayu dan Rahma Amelia, 2020 : Widiastini, 2021).

Perkembangan teknologi pada zaman era revolusi industri 4.0, juga berdampak pada dunia pendidikan terlihat proses pembelajaran, seperti pengembangan kurikulum, penggunaan model pembelajaran, pemilihan metode pembelajarann dan bahan pembelajaran (Kenedi dkk, 2018).

Kurikulum juga memprioritaskan pendidikan dan menerapkan pedoman pelaksanaan di semua tingkat pendidikan.

Pemerintah merancang kurikulum 2013 sebagai kelanjutan dari pengembangan kurikulum KTSP (Sukirno, 2019). Pembelajaran Kurikulum 2013 (K-13) yang saat ini digunakan didasarkan pada pendekatan tematik., sehingga seluruh pembelajaran diajarkan secara terpadu dalam satu topik. memastikan bahwa aspek pengetahuan, sikap serta keterampilan yang diperoleh murid juga berhasil diserap dan diintegrasikan oleh siswa (Francyaigu, R, 2016)

Hasil belajar meliputi hasil kognitif, hasil emosional, ada tiga hasil : psikomotorik hasil. Contoh hasil kognitif antara lain siswa mampu menyelesaikan soal pada tingkat mudah, menengah, dan sulit, Bahkan orang yang mampu memecahkan masalah pun dapat mempunyai konsekuensi kognitif. Misalnya, hasil emosional mungkin mencakup siswa merasa lebih bersimpati terhadap teman yang sakit atau lebih menghormati orang yang mengutarakan pendapatnya, hasil belajar psikomotor berkaitan dengan keterampilan motorik siswa dalam aktivitas seperti berenang, senam, menjahit, melukis, dan menenun. Hasil belajar merupakan perubahan yang terjadi pada seseorang setelah menjalani proses belajar dan memahami informasi yang diberikan oleh orang tua dan guru (Rachmawati & Erwin, 2022).

Kualitas pembelajaran bisa dinilai dari dua perspektif, yaitu proses dan hasil pembelajaran. Proses pembelajaran mengacu pada perilaku siswa saat mempelajari materi, sedangkan hasil belajar mengacu pada perubahan perilaku yang dicapai sebagai hasil dari pembelajaran. Peningkatan mutu pembelajaran membutuhkan persiapan yang memadai agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menghasilkan hasil belajar yang baik (Dini Ramadhani, 2019)

Berdasarkan pengamatan dan wawancara di SD N 1 Meurandeh, yang terletak di kecamatan Dayah Meurandeh, Langsa Lama di Kota Langsa, ditemukan bahwa sekolah tersebut masih mengandalkan media cetak dan belum mengadopsi penggunaan teknologi dalam pembelajaran, meskipun saat ini sudah banyak tersedia aplikasi pembuat media pembelajaran yang canggih. Hal tersebut yang menjadikan salah satu penyebab pembelajaran menjadi kurang efektif. Kelas III merupakan kelas rendah yang diisi oleh anak-anak yang menginginkan hal-hal yang menarik dalam penyajian pembelajaran. Peneliti dapat menemukan masih banyak banyak murid yang mengalami kesulitan kesulitan pada saat proses memahami materi yang diberikan. Jika proses pembelajaran tidak dikelola dengan lebih efektif maka konsep-konsep yang diajarkan

akan kehilangan maknanya. Di samping itu, Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) masih dianggap sebagai pelajaran yang lebih menekankan pada hafalan daripada mengembangkan kemampuan berpikir analitis, kritis, dan kreatif (Francyaigu et al., 2017, p.65)

Kondisi seperti ini dapat disebabkan oleh adanya beberapa faktor, antara lain peserta didik cepat jenuh saat jam pelajaran berlangsung, peserta didik juga merasakan kesulitan jika materi pembelajaran hanya disajikan dalam bentuk teks bacaan, dikarenakan tidak menariknya media pembelajaran.

Akibatnya, hasil belajar yang dicapai sebagian siswa Kelas III masih tergolong rendah dilihat dari pencapaian nilai sehari-hari, ulangan serta ujian siswa yang belum mencapai KKM. Dalam hal tersebut siswa memerlukan inovasi berupa media pembelajaran yang menarik yaitu media animasi berbasis plotagon yang disajikan dengan lebih menarik menggunakan gambar animasi yang dikombinasikan dengan animasi yang bergerak serta tersedia suara serta menampilkan animasi-animasi yang dapat menarik perhatian murid.

Untuk mencapai dan mewujudkan tujuan pembelajaran, dibutuhkan penggunaan media yang mendukung (Maisarah, 2022, p.66). Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, peneliti

menemukan bahwa pengembangan media pembelajaran menjadi solusi yang efektif. Salah satu jenis media pembelajaran yang sedang berkembang pesat saat ini adalah media berbasis protagonis, yang mencakup bidang ilmu komputer dan teknologi digital, dan dapat digunakan secara efektif oleh siswa sekolah dasar.

Oleh sebab hal itu, sebuah media pembelajaran yang berbasis video animasi menggunakan aplikasi Plotagon merupakan solusi media pembelajaran yang sudah sangat cocok untuk meningkatkan hasil belajar murid pada era digital saat zaman ini. Protagon Animation adalah aplikasi yang memungkinkan Anda membuat film animasi dari skrip apa pun.

Aplikasi ini memungkinkan pengguna naskah untuk segera mengetahui secara real time alur cerita yang mereka tulis, bisa dengan bantuan alur cerita yang ditulis pada platform, sehingga pembuat film yang sangat inovatif dapat melakukannya (Adam Mudinira, 2021). Aplikasi Plotagon memungkinkan guru membuat video untuk membantu mempresentasikan pembelajarannya. Animasi Protagon ini memungkinkan pendidik membuat video berdasarkan karakter yang diinginkan. Video ini memungkinkan pendidik untuk menganimasikan lingkungan menjadi objek tanpa menghilangkan isi materi pembelajaran.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada SD N 1 Meurandeh yang beralamat di Meurandeh Dayah, Kec. Langsa Lama Kota Langsa, Aceh 24354. Sedangkan waktu penelitian yang diambil peneliti dilakukan pada ajaran Semester Genap Tahun Ajaran 2022/2023.

Proses penelitian dan pengembangan (R&D) yang dilakukan peneliti merupakan penerapan model ADDIE (analisis, desain, implementasi, evaluasi).

ADDIE merupakan konsep pengembangan produk yang diterapkan pada pengembangan pembelajaran berbasis kinerja (Ratumanan & Rosmiati, 2019: 69). Peneliti menentukan topik, tema, subtopik, dan materi untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran berbasis tindakan. Peneliti membahas mata pelajaran PPKn , Tema 5 Sub-Tema 1, materi Bersatu Dalam Keberagaman kedalam media pembelajaran yang akan dikembangkan. Penelitian dilakukan secara bertahap, pertama dilakukan pengamatan pada bulan September 2023 dan lanjutannya pada bulan Oktober 2023 di kelas III SD N 1 Meurandeh. Jumlah siswa yang mengikuti observasi awal dan observasi lanjutan yaitu 25 siswa.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, serta angket untuk mengukur relevansi dari

pengembangan media pembelajaran yang telah disusun. Setelah semua data terkumpul, data tersebut dianalisis (Maisarah, M., Suaimah, N., Putri, R., A., & Kudadiri, V. O. 2023:68). Peneliti memakai dua jenis analisis yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif.

Analisis terhadap data kualitatif yang terkumpul dilakukan dengan menggunakan berbagai metode seperti observasi dan wawancara dan disesuaikan dengan informasi yang diperoleh dari kedua kegiatan tersebut sebelum disajikan dalam format narasi. Alat yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah lembar tes (pre-test dan post-test) dan angket, wawancara dan observasi. Lembar tes dalam bentuk pilihan ganda yang berbentuk pre-test (yang akan dibagikan kepada peserta didik sebelum menampilkan media pembelajaran berbasis plotagon) dan Post-test (yang akan dibagikan sesudah menampilkan media pembelajaran berbasis plotagon) yang digunakan pada awal dan akhir pembelajaran dengan tujuan mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Lembar angket dilakukan untuk menilai keberhasilan media pembelajaran berbasis plotagon, sedangkan lembar observasi serta wawancara dilakukan sebagai mendapatkan informasi mengenai media pembelajaran guna mencapai hasil belajar

siswa yang maksimal berupa media plotagon.

Analisis data yang dilakukan didalam penelitian berikut yakni analisis hasil validasi materi pembelajaran, validasi media pembelajaran, hasil praktisi pembelajaran yang dikembangkan untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran. Skor yang telah diperoleh dari skala likert dianalisis serta dikonversi menjadi lima kriteria. Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran dianalisis menggunakan skala persentase. Selanjutnya dilakukan uji independent sample t-test dengan menggunakan program SPSS. Uji hipotesis dilakukan terhadap nilai gain standar atau nilai peningkatan hasil belajar siswa. Sebelum uji hipotesis dilaksanakan terlebih dahulu pengujian normalitas serta homogenitas.

HASIL PENELITIAN SERTA PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan di SD N 1 Meurandeh yang beralamat di Meurandeh Dayah, Kec. Langsa Lama Kota Langsa, Aceh 24354.

Yang menjadi subjek di dalam penelitian ini terdiri dari peserta didik kelas III SD N 1 Meurandeh, ahli materi (Dr. Mufti Riyani S.Pd., M.Pd), ahli media (Mahlianurrahman S.Pd.I., M.Pd), dan ahli praktisi (Eryuna S.Pd). Prosedur atau tahap

tahap penelitian pengembangan terdiri atas lima tahap yang akan dijelaskan berikut ini:

Tahap Analisis (*Analysis*)

a. Analisis kurikulum

SD N 1 Meurandeh menggunakan kurikulum K-13, tetapi pengaplikasiannya masih jauh tertinggal dan perlu adanya penyesuaian sesuai dengan yang telah ditetapkan kemedikbud. Alat pembelajaran yang dibuat harus mencakup peran siswa dalam proses pengambilan keputusan pembelajaran (Sahudra, T. M., Kenedi, A. K., Syntia, R., Sutrisno, I. H., Sitepu, I. A. B., & Ardiansyah, T. 2023). Pada media pembelajaran berbasis plotagon ini telah memuat materi yang sesuai dengan pembelajaran PPKn yang bersifat tematik dengan tema 5 sub tema 1 materi bersatu dalam keberagaman kelas III, yang diikuti juga dengan isi media yang telah sesuai dengan KD, KI, dan Tujuan Pembelajaran pada kurikulum K-13.

b. Analisis kebutuhan

Analisis kebutuhan ini sesuai dengan teori (Arifin, Z., 2019: 90) yang menekankan bahwa analisis kebutuhan merupakan suatu metode untuk menemukan kebutuhan dan menentukan prioritas pemenuhan kebutuhan tersebut. Berdasarkan pengamatan yang lebih awal

dilaksanakan peneliti, diketahui bahwa proses pembelajaran dikelas tidak menarik dan peserta didik cepat merasa bosan saat pembelajaran dilaksanakan. Hasil belajar peserta didik masih rentan dibawah nilai KKM, padahal sarana yang disediakan pihak sekolah seperti proyektor sudah memadai untuk digunakan oleh guru sebagai media penunjang yang membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sarana dan prasarana ini bias digunakan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran dikelas. Selain itu, peserta didik akan tertarik memperhatikan pembelajaran apabila guru menjelaskan materi menggunakan media yang jarang dan menarik saat dilihat oleh peserta didik. Berdasarkan analisis ini, peneliti mengembangkan media berbasis plotagon pada materi bersatu dalam keberagaman agar meningkatkan hasil dari belajar para siswa yang dapat diakses pada computer, laptop maupun gadget. plotagon pada materi bersatu dalam keberagaman agar meningkatkan hasil dari belajar para siswa yang dapat diakses pada computer, laptop maupun gadget.

c. Analisis materi bersatu dalam keberagaman.

Mata Pada materi bersatu dalam keberagaman ini peserta didik mengidentifikasi sikap bersatu, toleransi dan menghargai keberagaman di Indonesia. Dari pemahaman ini, harapannya siswa dapat memperoleh pemahaman tentang pentingnya persatuan dalam keberagaman dalam konteks kehidupan sehari-hari. Mereka diharapkan mampu mengenali dan memahami berbagai keanekaragaman yang ada di Indonesia, yaitu dari makanannya, bahasa, adat, suku, budaya, baju, tarian, senjata, rumah adat maupun yang lainnya. Media pembelajaran berbasis plotagon ini akan membantu peserta didik mengidentifikasi kebutuhan tersebut dan lebih mempermudah selama proses pembelajaran di laksanakan.

Berdasarkan dari analisis materi pelajaran serta analisis kebutuhan, diperlukan media pembelajaran yang baru serta menarik bagi guru untuk menggunakan dalam proses pembelajaran. Guru tidak mengganti media pembelajaran dan lebih jarang akan menggunakan dari media pembelajaran berbasis digital. Guru sering kali menggunakan buku cetak dan papan dari pada, dan menggunakan peralatan modern yang disediakan sekolah, seperti proyektor.

Berdasarkan uraian analisis kurikulum

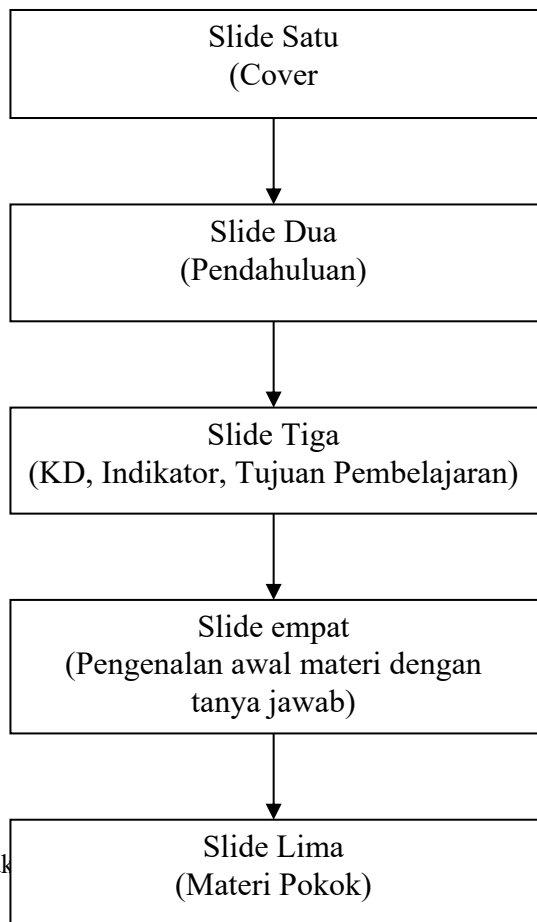
yang telah digunakan itu, diperoleh bahwa informasi bahwa materi yang akan dikembangkan berdasarkan dengan tujuan pembelajaran materi bersatu dalam keberagaman pada kurikulum K-13 tema 5 sub-tema 1 terdapat KD, Indikator dan tujuan pembelajaran pada tabel di samping ini.

Tujuan Pembelajaran 1. Dari menonton video, murid dapat mencontohkan keberagaman dari berbagai daerah asal dengan sikap yang disiplin. 2. Dengan menonton video, murid dapat menjelaskan arti dari menyatukan diri dalam keragaman lingkungan sekitar dengan sikap yang teratur. (Sumber dari : Buku tematik terpadu pada kurikulum 2013 ditujukan untuk SD Kelas III) Tahap Perancangan (Design) Pada tahap ini, proses perancangan media pembelajaran berbentuk animasi menggunakan aplikasi plotagon perlu adanya desain tampilan yaitu sketsa desain yang akan digunakan untuk menggambarkan pembuatan sebuah media. <i>Storyboard</i> merupakan representasi visual dari desain yang digunakan untuk menguraikan urutan langkah-langkah yang akan diambil dalam pengembangan sebuah media, yaitu:	No	Kompetensi	Indikator
	1.4	Mensyukuri makna dari bersatu didalam keberagaman pada setiap lingkungan sebagai anugerah yang telah diberikan Tuhan Yang Maha Esa	1.4.1 Memberikan contoh dan sikap bersatu dalam keberagaman pada setiap lingkungan sekitar masyarakat dengan sangat amat baik.
	2.4	Menampilkan sikap kerja sama sebagai salah satu wujud bahwa bersatu dalam keberagaman pada lingkungan sekitar masyarakat.	2.4.1 Bersikap peduli yakni bersikap tolong menolong sebagai salah satu wujud bahwa bersatu dalam keberagaman pada lingkungan sekitar masyarakat.
	3.4	Memahami makna bahwa bersatu didalam keberagaman di lingkungan sekitar masyarakat	3.4.1 Mencontohkan bagaimana keberagaman dari berbagai daerah asal. 3.4.2 Menjelaskan apa makna bersatu didalam keberagaman pada lingkungan sekitar ,asyarakat.
	4.4	Menyajikan bentuk-bentuk kebersatuan didalam keberagaman pada lingkungan sekitar.	4.4.1 Membuat daftar sikap bersatu didalam keberagaman di lingkungan sekitar 4.4.2 Menceritakan pengalaman kebersatuan didalam lingkungan sekitar.

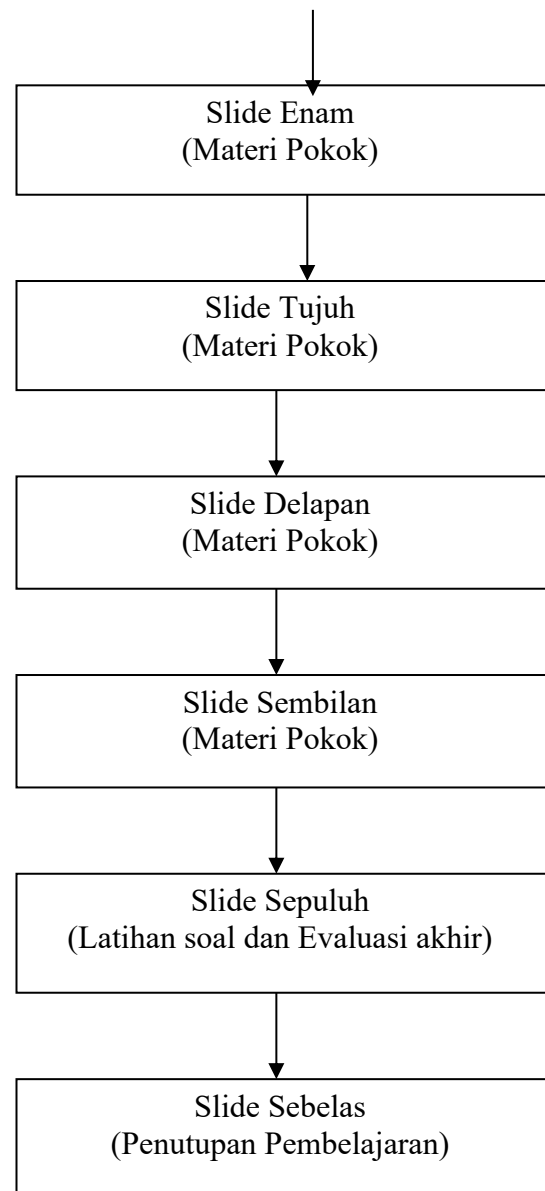
- a. Pembuatan instrument media pembelajaran berbentuk animasi menggunakan aplikasi plotagon. Instrument penilaian media pembelajaran berbentuk animasi menggunakan aplikasi plotagon berupa angket serta soal pre-test, post-test kelayakan produk. Angket kelayakan ini berfungsi memperoleh data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media, praktisi pembelajaran serta peserta didik.

- b. Perancangan sebuah produk seperti media pembelajaran berbentuk animasi menggunakan aplikasi plotagon.

Berikut adalah *flowchart* dari media pembelajaran berbentuk animasi menggunakan aplikasi plotagon :



Suk



Tabel 4.1 *Storyboard media berbasis plotagon*

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap berikutnya di dalam model pengembangan ADDIE yakni development.

- a. Tahap pembuatan sebuah media pembelajaran berbasis plotagon

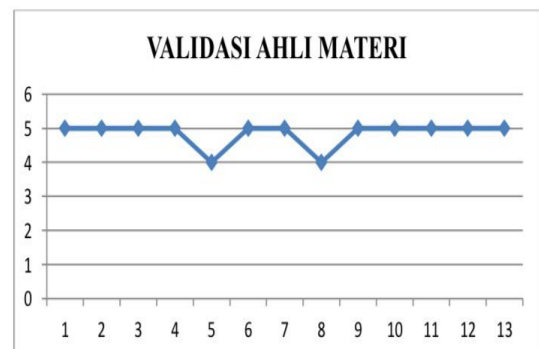
Pada tahapan ini yaitu peneliti menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang berisi materi bersatu dalam keberagaman tema 5 subtema 1. Pada tahap ini materi bersatu dalam keberagaman disusun menggunakan aplikasi plotagon agar menjadi sebuah video animasi. Materi bersatu dalam keberagaman diperoleh dari buku tematik terpadu kurikulum 2013 “Cuaca” yang terdapat salah satu materi bersatu dalam keberagaman yang juga diikuti dengan RPP dengan tema 5 subtema 1. Video animasi tersebut tersusun rapi sesuai dengan KD dan Indikator pada RPP. Dan beberapa gambar yang sesuai dengan materi didesain menggunakan aplikasi plotagon yang kemudian dijadikan kedalam aplikasi tambahan yaitu aplikasi capcut.

b. Validasi kelayakan produk

Data yang dikumpulkan dalam kajian pengembangan media berbasis Protagon merupakan data primer kuantitatif serta data kualitatif yang berasal dari saran dan masukan dari verifikator. Pada tahap validasi media dilakukan evaluasi untuk mengetahui kesesuaian produk sebelum diuji cobakan kepada siswa. Validasi media akan dilakukan oleh validator ahli media, validator ahli materi dan guru sebagai ahli praktisi.

1) Validasi ahli materi media pembelajaran berbasis protagon. Bersatu dalam Keberagaman Ahli Materi Media Pembelajaran Berbasis Plotagon pada materi bersatu dalam keberagaman yaitu Ibu Dr.Mufti Riyani, SP.d M.Pd . Validasi dilakukan terkait aspek kesesuaian materi, keakuratan materi dan kualitas materi, dengan penilaian kelayakan menggunakan kuesioner pada skala 1 sampai 5. Dari ahli materi mengungkapkan pula kritik dan saran untuk perbaikan materi. aspek relevansi materi diperoleh angka 96,92% termasuk kriteria sngat layak.

Gambar 4.1 Validasi Ahli Materi



Total nilai hasil uji validasi ahli materi padainstrumen penelitian adalah 63%. Dengan demikian, dihitung tingkat validitas materi padamedia pembelajaran berbasis plotagon materi

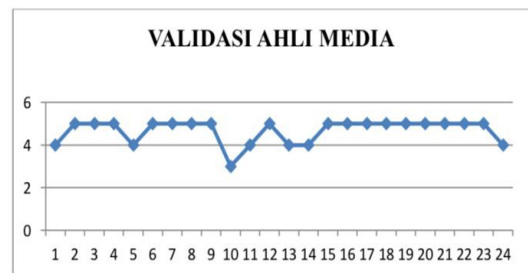
bersatu dalam keberagaman
adalah:

$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maximum}} \times 100\%$$
$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{63}{65} \times 100\% = 96\%$$

2) Validasi ahli media pembelajaran
berbasis plotagon.

Ahli media untuk pembelajaran berbasis plotagon pada bahan ajar bersatu dalam keberagaman yaitu Bapak Mahlianurrahman, S.Pd M.Pd. validasi yang dilakukanyaitu terkait aspek Desain tampilan media, visual, audio, tipografi, layout, kelengkapan materi dengan penilaian kelayakan menggunakan pengisian angket sakla 1-5. Seorang Ahli dari media juga telah memberikan sebuah komentar serta saran demi perbaikan media. aspek relevansi media diperoleh angka 93,3 % termasuk kriteria sngat Bernilai Berdasarkan tabel di atas, terlihat penilaian aspek media pada diagram di bawah ini.

Gambar 4.2 Validasi Ahli Media



Nilai total hasil uji validitas media ahlimateri instrumen penelitian adalah 63%. Dengandemikian, perhitungan persentasevaliditas materi pada media pendidikan berbasis plotagon pada materi bersatu dalam keberagaman adalah:

$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maximum}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{63}{65} \times 100\% = 96\%$$

3) Validasi ahli praktisi media
pembelajaran berbasis plotagon.

Ahli praktisi untuk media pembelajaran berbasis plotagon

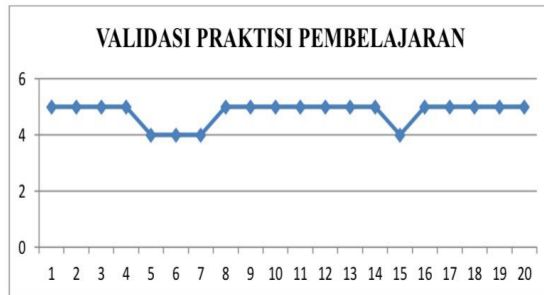
$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor maximum}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase Kevalidan} = \frac{96}{100} \times 100\% = 96\%$$

pada materi bersatu dalam keberagaman yaitu wali kelas III SD N 1 Meurandeh yaitu Ibu Eryuna S.Pd. validasi dilaksanakan adalah mengenai aspek relevansi materi serta media dengan penilaian kelayakan menggunakan pengisian angket skala 1-5. aspek relevansi materi memperoleh

presentase 96% sehingga dapat dikategorikan sangat layak. Sesuai dengan tabel tersebut dapat dilihat penilaian aspek relevansi praktisi pada diagram berikut.

Gambar 4.3 Validasi Ahli Media



Total nilai yang diberikan oleh ahli praktisi pembelajaran kepada instrumen penelitian adalah 96. Dengan demikian, perhitungan presentase kevalidan pembelajaran dalam penggunaan media berbasis Plotagon untuk materi bersatu dalam keberagaman yakni:

Tahap Implementasi (Implementation)

Sampai pada tahapan penerapan media video animasi dengan aplikasi plotagon sudah dilakukan validasi oleh para validator yang ahli pada masing-masing

bidangnya, sehingga media yang akan dikembangkan oleh pengembang sudah siap untuk masuk pada tahapan uji coba, dan uji coba ini akan dilakukan di SDN 1 Meurandeh dengan objek penelitian yaitu siswa kelas III. Kelas yang menjadi objek.

Tabel 4.5 Daftar Siswa Kelas III SDN 1 Meurandeh

No	Nama	Pre-Test	Posttest	KKM
1	Naura Afkar	40	100	75
2	Aprillia Nindi	80	100	75
3	Anisa Dwi Rama	70	100	75
4	Elysia Safa Haura	30	80	75
5	Mikayla	90	100	75
6	Muliana	60	90	75
7	M. Ikram	30	90	75
8	M. Farhan Alfariz	60	100	75
9	M. Khadafi	80	90	75
10	Putri Nabila	60	90	75
11	Salima Naziha	90	90	75
12	Zahara Hummasy	70	100	75
13	Sifa Ulbaki	30	80	75

14	Arki	70	90	75
15	Aisyah Dwi Rahma	30	70	75
16	Ashabul Salsabila	20	50	75
17	Alfi Sultani	10	50	75
18	Azka Adhistira	50	90	75
19	Daffa Ifnu Hafiz	20	50	75
20	Dinda Syakila Syahma	30	70	75
21	Innaya Azmi Athifa	40	80	75
22	M. Alfikri	20	80	75
23	Ririn Fahira	10	60	75
24	Tahya Andini	10	80	75
25	Wira Dwi Alfiza	50	80	75

Perolehan nilai pada tabel di atas telah melewati beberapa proses *pre-test* serta *post-test*, tes tersebut dilaksanakan dengan mengharapkan tujuan demi mengetahui bagaimana perkembangan hasil belajar murid saat sebelum serta setelah di terapkannya media plotagon untuk mendukung bagaimana proses dari pembelajaran selama di kelas. Siswa akan

di berikan selembaran kertas untuk menjawab soal-soal *pre-test* serta *post-test* sehingga hasil akhir dari kedua tes tersebut akan di bandingkan dengan KKM yang berlaku, maka setelah melakukan tes dan mendapatkan nilai pada masing-masing kategori maka rata-rata hasil niali *pre-test* serta *post-test* yang di dapatkan seperti pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Rata-rata Nilai Siswa Kelas III
SDN 1 Meurandeh

Rata-Rata	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
	46	82
KKM	<75	>75

Dalam tabel 4.6 telah di paparkan yaitu rata-rata nilai siswa kelas III SDN 1 Meurandeh memiliki rentang perbedaan sangat cukup signifikan antara nilai *pre-test* serta *post-test*, dimana diketahui bahwa sebelum di terapkan media plotagon dalam mendukung keefektivan belajar selama di kelas siswa memiliki rata-rata nilai di bawah KKM atau hampir semua siswa di kelas III mendapatkan nilai dibawah KKM atau dibawah 75. Namun, setelah di terapkan nya media pembelajaran berbasis plotagon, hasil belajar yang di tunjukkan oleh siswa kelas III SDN 1 Meurandeh mengalami peningkatan yang cukup drastis bahkan mampu melewati ambang batas dari ketetapan KKM, dan memperoleh rata-rata nilai 82 untuk pembelajaran PPKn khusus

pada materi bersatu dalam keberagaman. Perolehan nilai tersebut membuktikan bahwa hampir 100% siswa kelas III di SDN 1 Meurandeh memiliki hasil belajar yang baik setelah di terapkan nya media pembelajaran berbasis plotagon.

Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan kegiatan yang mengevaluasi pencapaian atau keberhasilan suatu program (Riyani, M., Usdianur, C., Sopian, S., dan Darliani, D., 2018:27). Untuk melihat tingkatan keefektivan dari sebuah media pembelajaran yang berbasis video animasi berbasis plotagon, maka setelah di lakukan nya uji coba produk melalui perolehan dan perbandingan antara nilai *pre-test* serta *post-test*, berlanjut akan melihat tingkat keefektivan produk melalui hasil dari uji T, sebelum di lakukan nya uji T maka akan dilakukan beberapa prosedur pengujian terlebih dahulu, sebagaimana yang diuraikan berikut :

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang di dapatkan berdistribusi secara normal atau tidak. Pada uji normalitas dalam penelitian ini, peneliti memilih uji normalitas Shapiro-Wilk dengan signifikansi 0.05, alas an peneliti menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dikarenakan sampel yang telah digunakan di dalam penelitian tersebut kurang dari 100 responden. Jadi hasil

dari uji normalitas Shapiro-Wilk sebagai berikut :

Gambar 47 Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk	
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Sig.
Kelas III	.198	25	.202	.776	.078

Pada gambar 4.10 di atas didapatkan hasil pada uji normalitas Shapiro-Wilk dengan signifikansi sebesar 0.078 yang maknanya nilai tersebut >0.05 , sehingga dapat di ambil sebuah simpulan yakni data pada penelitian ini berdistribusi secara normal. Sesuai dengan ketentuan pada uji normalitas Shapiro-Wilk diketahui bahwa apabila nilai signifikansi yang diperoleh <0.05 bahwa artinya data tidak berdistribusi secara normal, namun apabila nilai signifikansi >0.05 maka data berdistribusi secara normal.

b. Uji Homogenitas

Apabila hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk menunjukkan nilai signifikansi >0.05 atau data telah distribusi secara normal, jadi langkah yang diambil selanjutnya yakni melaksanakan uji homogenitas. Tujuan dilakukan nya uji homogenitas ini sendiri untuk melihat

Independent Samples Test

		t-test for Equality of Means			
		Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference
Belajar	Equal variances assumed	.001	-6.361	9.312	-31.654
	Equal variances not assumed	.001	-6.171	9.312	-32.113

apakah data bersifat homogeny atau tidak. Maka hasil uji homogen pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Gambar 4.8 Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.441	1	23	.315

Pada gambar 4.11 dapat dilihat yakni nilai signikansi pada data ini menunjukkan angka sebesar 0.315..Dalam penentuan apakah data bersifat homogen atau disebut tidak dengan melihat apakah nilai signikansi >0.05 atau tidak, jika nilai tersebut signifikansi lebih besar bahwa artinya data bersifat homogeny. Dari data diatas diketahui bahwa nilai signikansi

sebesar 0.315 yang artinya data bersifat homogen.

c. Uji Independen Sample T-Test

Sebelum dilakukan nya uji T atau Untuk mengetahui perbedaan rata-rata populasi, uji-t sampel independen dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut untuk melakukan uji ini adalah data harus berdistribusi secara normal atau telah melewati uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 4.9 Uji Independent Sample t-test

Ho : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada siswa kelas III SDN 1 Meurandeh yang menggunakan produk media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi Plotagon.

Ha : Produk mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan produk berbasis aplikasi Plotagon dalam lingkungan pembelajaran video animasi pada siswa kelas III SDN 1 Meurandeh.

Kriteriapengambilan keputusan meliputi :

- a. Jika nilainya penting dangt; 0,05 maka H_0 diterima yang menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan setelah dan sebelum penggunaan lingkungan pembelajaran berbasis video animasi plotagon.
- b. Jika nilai kajlt penting; 0,05 maka H_a diterima yang menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan setelah dan sebelum penggunaan lingkungan pembelajaran berbasis video animasi plotagon. Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai signifikansi dua arah sebesar 0,001 andlt; 0,05 artinya H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat dikatakan terdapat perbedaan yang signifikan setelah dan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi plotago.

SIMPULAN

Sesuai dengan hasil penyelidikan dan pembahasan pada pembahasan, penelitian serta pengembangan ini dapat diselesaikan sebagai berikut :

- a. Pengembangan media pembelajaran berbasis plotagon.
Penelitian ini dilaksanakan peneliti sebagai jenis penelitian serta pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan

peneliti mengacu pada model penelitian pengembangan ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi). Model ini dipilih karena sering digunakan untuk pengembangan pembelajaran (Puspasari, 2019).

1) Analisis

Pada tahap peneliti melaksanakan analisis kebutuhan belajar murid, karakter peserta didik dan kurikulum yang digunaka sekolah. Pada saat pembelajaran di kelas siswa terlihat tidak antusias dikarenakan guru kurang memvariasikan media saat menjelaskan materi pembelajaran. Kurikulum yang digunakan di SD N 1 Meurandeh yaitu kurikulum K-13. Produk dari media pembelajaran yang akan dikembangkan akan disajikan sesuai dengan indikator, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran materi yang ada pada kurikulum k-13 pada materi bersatu dalam keberagaman tema 5 subtema

2) Desain

perencanaan diawali dengan perumusan bahan, dengan fokus pada bahan yang memadukan keberagaman. selanjutnya adalah penyusunan tujuan pembelajaran,

3) Pengembangan

Tahap ini merupakan tahap pengembangan produk media pendidikan. Setelah pembuatan media yang terdiri dari validasi materi dengan validasi I dan II dan validasi media dengan validasi I dan II.

4) Commissioning

Pada tahap implementasi media video berbasis plotagon dilakukan validasi dengan ahli materi dan validasi ahli media yang dikembangkan oleh pengembangan. Perolehan nilai/poin diambil melalui lembar pre-test dan post-test, tes ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana perkembangan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media Plotagon untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Siswa akan mendapat presentasi untuk menjawab pertanyaan terkait pre dan post test untuk membandingkan hasil akhir kedua tes dengan KKM valid

5) Evaluasi

Langkah ini merupakan perbandingan tes dengan tes. . kelayakan media dan perbandingan peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah

menggunakan lembar pre-test dan post-test, kemudian dihitung menggunakan uji t dengan langkah uji normalitas dan analisis data akhir menggunakan uji homogenitas dan t-sampel independen tes

1) Tingkat kelayakan pengembangan lingkungan belajar berbasis plotagon dibuktikan dengan validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Ahli materi untuk media pembelajaran berbasis plotagon pada materi bersatu dalam keberagaman memperoleh rerata 63 sehingga termasuk kedalam kategori “sangat layak”. Presentasi kelayakan materi diperoleh angka 96,92% termasuk kriteria sngat layak

2) Ahli media untuk media pembelajaran berbasis plotagon pada materi bersatu dalam keberagaman memperoleh rerata 112 sehingga termasuk kedalam kategori “sangat layak”. Presentasi kelrelevansi media diperoleh angka 93 % termasuk kriteria sngat layak.

- 3) Praktisi pembelajaran untuk media pembelajaran berbasis plotagon pada materi bersatu dalam keberagaman memperoleh rerata 112,96 sehingga termasuk kedalam kategori “sangat layak”. Presentasi kelrelevansi media diperoleh angka 96 % termasuk kriteria sngat layak. Penilaian hasil uji coba lapangan oleh 25 peserta didik di kelas III SDN 1 Meurndeh memperoleh , Hal ini dibuktikan pada hasil rata-rata *Post-test* yaitu 82,4 dibandingkan dengan rata-rata *pre-test* yang hanya 46 dengan pemerolehan pemahaman dalam uji normalitas Shapiro-wilk 0.315, data bersifat homogeny dikarenakan nilai signikansi >0.05 , jika nilai signifikansi lebih besar maka artinya data bersifat homogeny. Berdasarkan nilai independent sample t-test, bahwa nilai signifikan 2-tailed memiliki nilai $0.001 < 0.05$ menandakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga dapat di definisikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara sesudah dan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis plotagon.
- b. Praktilitas pengembangan media berbasis plotagon.
Peneliti menyebarkan angket praktilitas pembelajaran yang dinilai oleh guru keberagaman memperoleh rerata 112,96 sehingga termasuk kedalam kategori “sangat layak”. Presentasi kelrelevansi media diperoleh angka 96 % termasuk kriteria sangat layak.
- c. Peningkatan hasil belajar siswa pada pengembangan media pembelajaran berbasis plotagon.
Pada tahap ini peneliti menyebarkan angket uji coba lapangan yang berbentuk soal pretest dan posttest. Dan memperoleh hasil rata-rata *Post-test* yaitu 82,4 dibandingkan dengan rata-rata *pre-test* yang hanya 46 dengan pemerolehan pemahaman dalam uji normalitas Shapiro-wilk 0.315, data bersifat homogeny dikarenakan nilai signikansi >0.05 , jika nilai signifikansi lebih besar maka artinya data bersifat homogeny. Berdasarkan nilai independent sample t-test, bahwa nilai yang signifikan 2-tailed memiliki nilai $0.001 < 0.05$ menandakan yakni H_0

ditolak dan Ha diterima sehingga dapat di definisikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara sesudah dan sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis plotagon.

REFERENSI

- Anggia, D., Asnawi, A., & Juliati, J. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” SD Negeri 7 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 57-57.
- Aprilia, R, Firma, E.D, Safdra, T.M (2022). Penerapan model pembelajaran penemuan terbimbing demi meningkatkan hasil belajar murid kelas IV.SD Negri 2 Kebun Rama tahun pelajaran 2021/2022. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(2), 1402-1516.
- Aprilia, R. & Skirno, S (2019). Mengembangkan buku teks IPS berbasis sejarah lokal untuk murid kelas IV sekolah dasar di provinsi Aceh tengah. *Snubok Rada: Jurnal Sejarah, Masyarakat, Kebudayaan dan Ilmu Pendidikan*, 6(1), 11-20.
- Arifin, Z. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Asnawi, A., Franchaig, R. , Muliyahti, B (2016). Konsep pembelajaran terpadu pada kurikulum SD tahun 2013. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu Sejarah, Sosial, Sumber Daya Manusia dan Pendidikan*, 3(2), 84-93.
- Asnawi, A., Muliyahti, B., Franshaig, R (2023). Penguatan kemampuan guru dalam pelatihan sekolah dasar pembuatan bahan ajar komik elektronik. *Jurnal Pengembangan Masyarakat : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 407-412.
- Ayudhya, I., Hakki, A., dan Munthe, ST (2021). MA Negri 1 Peran pendidikan sejarah dalam menumbuhkan nilai-nilai karakter keagamaan serta nasionalisme di Aceh Tengah. *Tadib*, 11(2), 85-91.
- Ayudhya, I. & Prasetya, C (2023). Menganalisis kebutuhan media digital dalam pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 48-59.
- Franchaig, R & Nasution, MA (2022). Penggunaan model pembelajaran CLIS untuk meningkatkan hasil belajar MURID di SD Negeri

- 057213 Cempa.Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 5(2), 1489-1501.
- Median Rel. Standort: Rajagrafindo Persada.
- Franshaig, R.& Skirno, S (2020). Analisis keterampilan proses dalam pembelajaran IPA murid SD. Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar, 3(1), 32-43.
- Marianurahman, M & Aprilia, R (2022). Pengembangan media video demi meningkatkan kemampuan sains siswa SD. Dikoda: Jurnal Pendidikan Dasar, 3(01), 8-17.
- Juliati, J., & Syafriansyah, S. (2018). Upaya peningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan saintifik pada siswa kelas vi sd negeri gampong jawa. *Journal of Basic Education Studies*, 1(2), 13-20.
- Marianurahman, M. & Aprilia, R (2022). Workshop pengembangan media video pembelajaran berbasis kearifan lokal dengan kurikulum yang unik. Hubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 4(4), 1377-1384.
- Kenedi, AK & Ramadhani, D (2021). Kami mengembangkan modul pembelajaran matematika digital berbasis sains, teknologi, teknik, dan matematika untuk calon guru SD. Jurnal Basicedu, 5(4), 2395-2403.
- Maisarah, M., Lestari, TA, dan Sakulpimolrat, S (2022). Urgensi pengembangan media berbasis digital dalam pembelajaran bahasa Indonesia. EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia), 1 (2), 153-163
- Kennedy, AK (2017). Meningkatkan hasil belajar IPA murid dengan menerapkan strategi pembelajaran berbasis masalah (PBL) di SD. Jurnal Ilmu Pendidikan Guru SD, 1(1).
- Maisala, M., Suaima, N., Putri, R A & Kudadiri, VO (2023). Mengembangkan bahan MATERI ajar dengan penjelasan berdasarkan berita media massa untuk murid SMP.EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia), 3(1), 66-74.
- Lembevertung. Bandung : PT Remaja Rozdakarya.Arshad, A.(2020).
- Mulyadi, Georgia (2022). Analisis Pengembangan Media

- Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Sekolah Dasar: Jurnal Ilmiah Indonesia, Volume 7.
- Putra, A., dan Trilawati, T (2018). Penerapan model pembelajaran gambar dan visual pada pendidikan IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 5 SD di Gampong Tungo Langsa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 8-12.
- Putra, A., & Novita, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak SD Negeri 3 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 3(1), 226-236.
- Rahman, A., Skillno, S., dan Putra, A (2023). Pengaruh model team assisted individualization (TAI) terhadap hasil belajar psikomotorik siswa kelas V SD Negri 1 Lanza. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 6(1), 822-834
- Ramadhani, D, Wurjani, D, dan Sukirno, S (2019). Topik 6 SD Negri 1 Pengaruh teknik pembelajaran icebreaking indahnya persahabatan di Paya Bujok Tunong Langsa terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 68-68.
- Ramadhani, D., Wurjani, D., & Sukirno, S. (2019). Pengaruh Teknik Pembelajaran Ice Breaking Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Tema 6 Indahnya Persahabatan SD Negeri 1 Paya Bujok Tunong Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 68-68.
- Ratumanan & Rosmiati, L. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Depok: Rajagrafindo Persada.
- Sukirno, S., & Fransyaigu, R. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Team Quiz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Basic Education Studies*, 3(1), 1-7.
- Sugiyono (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sukirno, S. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Terhadap Hasil Belajar Pada Tema 8 Raja Muda Karana Di SD Negeri 3 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 124-124.
- Sukirno, S., & Fransyaigu, R. (2019). Penerapan Media Audio-Visual Berbasis Adobe Flash Menggunakan Model Pembelajaran Guided Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

Siswa Pada Tema 8 Sub Tema 3
Kelas V SD Negeri 10 Langsa Tahun
Pelajaran 2018/2019. *Journal of
Basic Education Studies*, 2(2), 75-89.

Widyoko, P. E. (2022). *Evaluasi Program
Pembelajaran*. Yogyakarta:
Pustaka Pelajar