

Pengembangan Media Sound Image pada Muatan PKN Kelas IV SD

Ronald Fransyaigu¹, Emi Juliannasha Niken¹, Asnawi¹

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra

ARTICLE INFO	ABSTRACT
Keywords: <i>Learning Media, PKN Content, Sound Image</i>	<i>This study aims to develop learning media in the form of sound image media and test the feasibility of sound image media in the learning process. This study uses the Research and Development (R&D) research method using the ADDIE model which consists of 5 steps namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The results showed that the validation of material experts was 88.6% in the "very appropriate" category, 100% media experts in the "very feasible" category, 90% linguists in the "very feasible" category. The feasibility test carried out by the teacher obtained a percentage of 94.2% in the "very feasible" category and 91.1% students in the "very feasible" category. Based on the results of these percentages, it can be concluded that sound image media is very suitable for use in the learning process of class IV PKN content at Pilot 2 Public Elementary School.</i>
Kata Kunci: <i>Media Pembelajaran, Muatan PKN, Sound Image</i>	ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media sound image dan menguji kelayakan media sound image dalam proses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian <i>Research and Development (R&D)</i> menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah yakni <i>analysis, design, development, implementation, evaluation</i> . Hasil penelitian menunjukkan validasi ahli materi 88,6% dengan kategori “sangat layak”, ahli media 100% dengan kategori “sangat layak”, ahli bahasa 90% dengan kategori “sangat layak”. Uji coba kelayakan dilakukan guru memperoleh persentase 94,2% dengan kategori “sangat layak” dan siswa 91,1% dengan kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat disimpulkan bahwa media sound image sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran muatan PKN kelas IV di SDN 2 Percontohan.
Corresponding author : nikenksp@gmail.com	JBES 2022

PENDAHULUAN

Perkembangan dunia telah memasuki era berkembangnya sistem

informasi dan teknologi yang menjadi dasar kehidupan (Anita et al, 2022). Menjadi seseorang dalam menuju kebaikan

yang berkualitas dari sebelumnya dapat dilalui melalui pendidikan (Ayudia, 2022, p. 85). Pendidikan berkualitas dapat tercapai dengan pembelajaran yang efektif, pembelajaran efektif dapat mengakomodasi kebutuhan peserta didik dalam belajar (Fendrik et al., 2022, p. 793). Pendidikan berkualitas dihasilkan oleh guru yang terdidik dan memiliki kualitas dalam mendidik (Khairiza, 2019, p. 35). Dalam kehidupan, pendidikan memiliki peran penting agar dapat berlangsungnya hidup bernegara dan berbangsa (Sidiq & Lailatussyukriyah, 2017, p. 239). Rendahnya pengelolaan pada proses pembelajaran yang masih kurang efektif dapat menyebabkan kurangnya makna konsep-konsep yang diajarkan, PKN juga masih dianggap pelajaran yang hanya mementingkan hafalan, tidak untuk berpikir kritis, analitis dan kreatif (Fransyaigu et al., 2017, p. 65).

Pendidikan sebagai hal preventif yang mana pendidikan dapat membuat generasi lebih baik (Ayudia, 2021). Pendidikan adalah aspek yang dapat berdampak pada revolusi industri 4.0 (Rafli, et al., 2022, p. 103). Proses pada pembelajaran hakikatnya adalah hubungan antar siswa dan guru, dimana proses pembelajaran ditandai adanya perubahan yang ada pada diri individu dari hasil latihan dan pengalaman (Asnawi, et al., 2016 p. 85). Perubahan perilaku dan pola

pikir menuntut perubahan sistem pembelajaran, pembelajaran pada era ini menuntut untuk ada perubahan pada sistem konvensional ke modern (Kenedi et al., 2022, p. 60). Peningkatan kualitas pada mutu pendidikan adalah salah satu cara dalam meningkatkan kualitas SDM (Juliati & Syafriansyah, 2018, p. 14). Guru sebagai perencana diwajibkan dalam menyusun administrasi dan menyiapkan apa saja yang bisa menunjang kegiatan pembelajaran (Rafli, 2022, p. 149). Usaha yang bisa dilakukan pendidik untuk melakukan pembelajaran sesuai kondisi zaman serta kondisi alam yaitu penerapan media pembelajaran yang sesuai (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022, p. 1378). Proses pembelajaran membutuhkan media untuk mendukung pencapaian dan pelaksanaan tujuan (Maisarah, 2022, p. 66).

SD Negeri 2 Percontohan, yang terletak di Desa Tamah Terban, Kecamatan Karang Baru, merupakan sekolah yang masih menggunakan media seadanya dan belum mengembangkan media dengan memanfaatkan teknologi pada muatan PKN di kelas IV. Hal tersebut merupakan suatu alasan yang membuat pembelajaran menjadi kurang efektif.

Dalam melakukan pembelajaran efektif, yang bisa dilakukan guru yakni menggunakan media sound image. Media sound image adalah media gambar yang

dikombinasikan dengan suara yang dapat mengasah kemampuan siswa agar proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mengesankan. Dengan langsung mengamati gambar dan mendengarkan suara yang disajikan akan mempermudah siswa untuk memahaminya. Selain itu siswa akan menemukan data bersifat fakta dalam menemukan pengetahuan baru dan mampu meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa (Mauliadi, 2022, p. 1370).

Penggunaan media sound image pada muatan PKN kelas IV sangat diperlukan. Mengingat muatan PKN memuat pendidikan karakter yang mana hal tersebut adalah penanaman nilai yang diberikan pada siswa yang terdiri dari kesadaran, tindakan, pengetahuan dan keinginan dalam pelaksanaannya (Putra, 2022, p. 347). Hal tersebut dituangkan ke dalam media sound image sehingga bisa membantu siswa memvisualisasikan pendidikan kewargaNegaraan yang bersifat abstrak, dengan begitu siswa dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan masalah tersebut, tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan dan kelayakan media sound image sebagai media pembelajaran pada muatan PKN kelas IV SD.

LANDASAN TEORI

a. Teori Belajar

Menurut Sukmadinata (2004) teori merupakan sebuah sistem atau set pernyataan dalam menjelaskan suatu rangkaian hal (Rusman, 2020, p. 44). Sedangkan teori belajar menurut Bigge (1982) merupakan pandangan yang sistematis dalam hubungan suatu hakikat proses orang yang terhubung lingkungan dengan meningkatkan kemampuan mereka dengan menggunakan diri serta lingkungan dengan efektif (Rusman, 2020, p. 45).

Menciptakan kegiatan pembelajaran efektif maka dibutuhkan guru yang memiliki kemampuan dalam menciptakan situasi belajar dalam melibatkan siswa secara aktif dan membuat siswa tidak bosan pada kegiatan pembelajaran (Ramadhani, 2019, p. 69). Terdapat 3 teori belajar yang masih digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yakni teori belajar behavioristik, teori belajar konstruktivistik dan teori belajar kognitif.

1. Teori Belajar Behavioristik

Thorndike, Pavlov dan Skinner (1913) mempelopori teori ini yang menjelaskan bahwa teori belajar behavioristik merupakan tingkah laku yang dapat diamati (Rusman, 2020, p. 45).

Teori behavioristik berpandangan perilaku terbentuk oleh peranan refleksi

yaitu peranan jasmaniah. Segala hal yang manusia lakukan dasarnya karena kegiatan refleks, yakni reaksi yang didasari oleh rangsangan yang ada (Rusman, 2020, p. 46).

2. Teori Belajar Konstruktivistik

Piaget, Bruner, dan Vygotsky memelopori teori ini yang menjelaskan bahwa teori belajar konstruktivistik memiliki pandangan pengetahuan dan pemahaman tidak didapat secara pasif namun cara aktif dengan aktifitas eksperientak dan pengalaman pribadi (Rusman, 2020, p. 49).

Dalam menciptakan lingkungan lingkungan belajar para ahli konstruktivis memberikan beberapa tips agar lingkungan belajar menjadi kompleks, yaitu 1) siswa harus terlibat dalam pembelajaran, 2) siswa diberikan kesempatan untuk berkolaborasi dan melibatkan perspektif dari apa yang dieplajari, 3) mendukung siswa dalam emnentukan tujuannya dan mengatur siswa dalam pembelajaran, 4) mendorong siswa untuk melakukan refleksi pada apa dan bagaimana mereka belajar (Rusman, 2020, p. 50).

3. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif dipelopori Jean Piaget (1896-1980), setiap manusia mampu beradaptasi secara fisik dan lingkungannya agar dapat bertahan hidup, begitu juga dengan struktur pikiran manusia (Rusman, 2020, p. 55).

Menurut Piaget belajar dapat berhasil jika sesuai tahap perkembangan kognitif siswa. Siswa dikasih kesempatan dalam mencoba objek fisik yang ditunjangn dengan interaksi teman dan dibantu guru, guru harus banyak memberikan rangsangan ke siswa supaya mereka ingin interaksi dengan aktif, mencari dan menjumpai suatu hal (Rusman, 2020, p. 56).

b. Media Sound Image

Menurut Sundayana (2015) media audio visual diartikan sebagai media yang memuat gambar dan suara, seperti slide suara, film, rekaman dan lainnya media audio visual melibatkan indra oendengaran dan indra penglihatan secara bersama (Hery S, 2020, p. 199).

Media sound image merupakan media yang menggabungkan antara gambar seri dan suara, sistem media ini serbaguna, mudah digunakan dan efektif dalam pembelajaran kelompok, perorangan maupun mandiri. Jika didesain dengan baik, media gabungan gambar dan suara ini bisa membawa dampak yang baik.

Media gambar yang digabungkan dengan suara bisa digunakan untuk tujuan pembelajaran dengan melibatkan gambar dalam menginformasikan atau menimbulkan respon emosional (Arsyad, 2013, p. 146). Gambar yang digunakan pada media sound image ini adalah gambar seri dengan gambar seri siswa mudah

memahami materi karena didasarkan dengan rangkaian cerita tidak asing bagi peserta didik.

Gambar seri adalah rentetan kegiatan yang ditampilkan dengan berurutan, adanya gambar seri peserta didik dilatih untuk menceritakan adegan pada gambar (Putra, 2017, p. 233).

c. Muatan PKN Kelas IV SD

Cogan (1994) berpendapat bahwa pendidikan Kewarganegaraan tidak hanya sebuah mata pelajaran, namun berbagai pengalaman bisa membantu untuk warga supaya dapat berpartisipasi dengan tanggung jawab dan efektif dimanapun (Telaumbanua, 2019, p. 15).

Muatan PKN merupakan muatan yang sangat penting untuk pendidikan Indonesia, karena PKN adalah muatan pelajaran dimensional yang mencakup berbagai aspek pendidikan, seperti nilai dan moral, pendidikan demokrasi, pendidikan kesadaran hukum, pendidikan politik dan kemasyarakatan (Lubis & Priharto, 2021). Salah satu nilai yang terdapat pada muatan PKN adalah nilai karakter dimana bangsa besar merupakan bangsa yang mempunyai karakter nasionalis kuat, tumbuh berkembang dari pendidikan menyenangkan, nilai-nilai baik yang diterapkan di lingkungan kehidupan (Mulyahati & Fransyaigu, 2018, p. 11).

Pada penelitian ini materi yang disajikan adalah materi kerjasama dalam keberagaman. Nilai karakter dapat ada adalah karakter toleransi, adanya nilai karakter toleransi dibutuhkan dukungan untuk selalu rukun, membangun persamaan yang baik, dan tidak membedakan latar belakang siswa (Mayasari, 2019, p. 2). Pengembangan pendidikan karakter harus ada penggabungan visi dan misi yang saling mendukung agar tercipta pendidikan karakter di sekolah (Asnawi, 2018). Materi kerjasama dalam keberagaman merupakan materi pada muatan PKN yang diberikan kepada siswa kelas IV pada semester 1 dengan tema “indahnyanya kebersamaan” dan subtema “kebersamaan dalam keberagaman”. Pada materi ini dibahas tentang bagaimana menjalin kerja sama dalam keberagaman tanpa memandang perbedaan yang ada.

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Model penelitian ADDIE adalah penelitian yang terdiri dari 5 tahapan yakni, analysis, design, development, implementatiton dan evaluation (Winarni, 2018, p. 263). Penelitian ini dilakukan di SDN 2 Percontohan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN 2 Percontohan. Uji coba dilakukan melibatkan 29 siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, lembar validasi/angket, dokumen. Observasi dan wawancara agar mendapat informasi media yang dibutuhkan guru. Lembar validasi untuk mengukur kelayakan media para ahli dan angket digunakan pada uji coba media yang dilakukan siswa. Dokumen yg dilakukan adalah dokumentasi sarana dan prasarana.

Analisis data penelitian ini yakni analisis hasil validasi media yang telah dikembangkan untuk mengetahui kevalidan media yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa dan uji coba yang dilakukan oleh guru dan siswa. Skor yang didapat dari skala likert dianalisis menjadi lima kategori (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022, p. 11). Berikut rumus dan kategori yang digunakan, yaitu:

$$\text{Nilai Kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor} \times \text{jml skor responden}}{\text{Skor tertinggi}} \times 100\%$$

kriteria kelayakan

Persentase	Kriteria
81%-100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Tidak layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pendahuluan dilakukan dari kegiatan analisis kebutuhan. Kegiatan analisis untuk mengumpulkan informasi terkait kebutuhan. Pengumpulan informasi

ini dilakukan dengan observasi, wawancara, studi pustaka dan analisis media. Data yang didapat dari pendahuluan yang dilakukan digunakan untuk dasar media yang dikembangkan (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022, p. 11). Pada awal perencanaan dilakukan dengan merumuskan tujuan dari pengembangan media pembelajaran yang dilakukan pada subtema kebersamaan dalam keberagaman.

Media pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media sound image yang didalamnya terdapat gambar seri, suara dan animasi yang dapat menarik perhatian siswa. Pemilihan materi dalam media yang dikembangkan disesuaikan dengan bahan ajar yang digunakan dan gambar seri yang akan ditampilkan pada media sound image dibuat melalui aplikasi *Ibispaint x*. Setelah rancangan desain media, lalu semua bahan dimasukkan menjadi satu dan diedit menggunakan aplikasi *kinemaster*.

Validasi dilakukan agar dapat mengetahui kevalidan media yang digunakan. Validasi ini dilakukan oleh validasi ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan validasi oleh guru dan siswa.

Berdasarkan hasil dari validasi peneliti melakukan penyempurnaan dan revisi sesuai dengan kritik saran dari validator (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022, p. 11). Data hasil dari penilaian berupa skor yang dijumlahkan lalu

dihitung rata-rata. Lalu dikategorika skala lima yakni kategori sangat layak, layak, cukup layak, tidak layak dan sangat tidak layak. Berikut ringkasan hasil penilaian diperoleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru dan siswa :

Validasi Ahli Media Tahap 1

Uji	Aspek	Validasi 1		
		Nilai	Rata-Rata	Kategori
Media	Tampilan	75%	75%	Layak
	Pengoperasian	100%		
	Pemanfaatan	66,6%		

Validasi Ahli Media Tahap 1

Uji	Aspek	Validasi 2		
		Nilai	Rata-Rata	Kategori
Media	Tampilan	95,8%	92,5	Sangat Layak
	Pengoperasian	100%		
	Pemanfaatan	83,7%		

Validasi Ahli Media Tahap 3

Uji	Aspek	Validasi 3		
		Nilai	Rata-Rata	Kategori
Media	Tampilan	100%	100%	Sangat Layak
	Pengoperasian	100%		
	Pemanfaatan	100%		

Validasi Ahli Materi Tahap 1

Uji	Aspek	Validasi 1		
		Nilai	Rata-Rata	Kategori
Materi	Kesesuaian	50%	51,1%	Cukup Layak
	Komunikatif	46,8%		
	Keakuratan	58,3%		
	Kesesuaian	50%		

Validasi Ahli Materi Tahap 2

Uji	Aspek	Validasi 2		
		Nilai	Rata-Rata	Kategori
Materi	Kesesuaian	81,2%	88,6%	Sangat Layak
	Komunikatif	100%		
	Keakuratan	87,5%		
	Kesesuaian	75%		

Validasi Ahli Bahasa

Uji	Aspek	Validasi		
		Nilai	Rata-Rata	Kategori
Bahasa	Kesesuaian	85%	90%	Sangat Layak
	Komunikatif	100%		
	Keruntutan	87,5%		

Angket Siswa

Uji	Aspek	Validasi		
		Nilai	Rata-Rata	Kategori
Siswa	Kemenarikan Gambar dan Warna	91%	91,1%	Sangat Layak
	Kejelasan Huruf dan Suara	92%		
	Penggunaan Media	78%		
	Suara dan Gambar	97%		
	Melatih Siswa	89%		
	Cerita yang disampaikan	96%		
	Media Sound Image	94%		

Validasi Guru

Uji	Aspek	Validasi		
		Nilai	Rata-Rata	Kategori
Guru	Pengoperasian	95%	94,6%	Sangat Layak
	Komunikatif	87,5%		
	Kesesuaian	100%		
	Tampilan	91,6%		
	Kemanfaatan	100%		

Dapat dilihat dari perolehan data di atas, maka media sound image yang dikembangkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada muatan PKN di Kelas IV SD.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan, media sound image pada muatan PKN materi kerja sama dalam keberagaman untuk kelas IV SD sangat layak digunakan berdasarkan penilaian ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Selain itu hasil penilaian guru dan peserta didik terhadap media sound image memperoleh kategori sangat layak, sehingga media sound image ini sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada muatan PKN kelas IV SD.

REFERENSI

- Anita, Y., Arwin, A., Ahmad, S., Helsa, Y., & Kenedi, A. K. (2022). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis HOTS Sebagai Bentuk Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0 Untuk Guru Sekolah Dasar. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 59-68.
- Anita, Y., Walidi, A., Akmal, A. U., Kenedi, A. K., Hamimah, H., Arwin, A., & Masniladevi, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Social and Emotional Learning untuk Meningkatkan Nilai Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7121-7130.
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asnawi, A., Fransyaigu, R., & Mulyahati, B. (2016). Konsep Pembelajaran Terpadu dalam Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, 3(2), 84-93.
- Asnawi, A., & Sidiq, F. (2018). Implementasi Nilai-Nilai Karakter Melalui Kearifan Lokal Budaya Sekolah Di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 1(1), 1-7.
- Ayudia, I. (2022). Penerapan Metode Bercerita Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Siswa Kelas V SDN 3 Langsa Aceh. *Dirasatul Ibtidaiyah*, 2(1), 84-96.
- Ayudia, I., Haqqi, A., & Munthe, S. T. (2021). Peranan Pembelajaran Sejarah dalam Penanaman Nilai Karakter Religius dan Nasionalisme Di MA Negeri 1 Aceh Tengah. *Ta'dib*, 11(2), 85-91..
- Fendrik, M., Putri, D. F., Pebriana, P. H., Sidik, G. S., & Ramadhani, D. (2022). The Analisis Kecenderungan Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 793-809.
- Setiyawan, H. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2).
- Jamil, T. M., Fransyaigu, R., & Mulyahati, B. (2017, January). Analisis penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pkn untuk meningkatkan kecakapan kewarganegaraan siswa SD. In *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Unsyiah*.
- Juliati, J., & Syafriansyah, S. (2018). Upaya Peningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Pendekatan Sainstifik

- Pada Siswa Kelas Vi Sd Negeri Gampong Jawa. *Journal of Basic Education Studies*, 1(2), 13-20.
- Khairiza, A. A., Sukirno, S., Putra, A., & Asnawi, A. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran Visualization, Auditory, Kinesthetic (VAK) Terhadap Peningkatan Hasil Belajar di Kelas IVSD Negeri 3 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 1-1.
- Lubis, Y., & Priharto, N. D. (2021). *Buku Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Jakarta. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Lokakarya Pengembangan Media Pembelajaran Video berbasis Kearifan Lokal pada Kurikulum Merdeka. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1377-1384.
- Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Pengembangan Media Video Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Dikoda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(01), 8-17.
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(2), 153-163.
- Mauliadi, M. (2022). Pengimplementasian Pendekatan Berbasis Inkuiri Terbimbing pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 1369-1374.
- Mayasari, D., Asnawi, A., Juliati, J., & Sukirno, S. (2019). Analisis Penanaman Nilai Karakter Toleransi melalui Kearifan Lokal Masyarakat Aceh di SD Negeri 6 Langsa. *Journal of Basic Education Studies*, 2(1), 1-1.
- Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2018). Desain Inkuiri Moral dalam Pembentukan Karakter Nasionalis Siswa SD. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 2(2), 10-16.
- Putra, N. A. (2011). Penggunaan media gambar seri untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi pada mata pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas IV SDN Moahino Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Online*, 2(4).
- Putra, A., & Yusnita, Y. (2022). Analisis Nilai Karakter Rasa Ingin Tahu Dalam Cerita Dongeng Pada Buku Siswa Kelas III SD. *Journal of Basic Education Studies*, 5(1), 346-355.

- Rafli, M. F., Landong, A., & Suryatama, Y. (2022). Pelatihan Pembelajaran Science, Technology, Engineering, and Mathematics (STEM) Berbasis Teknologi untuk Guru Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 103-108.
- Rafli, M. F. (2022). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Pada Guru SDN 050763 Gebang. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 148-152.
- 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.
- Rusman, R. (2015). *Pembelajaran tematik terpadu*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sidiq, F., & Lailatussyukriyah, L. (2017, October). Analisis Penggunaan Buku Ajar Tematik Pada Kurikulum 2013 Disekolah Dasar Se-Kecamatan Langsa Barat. In *Prosiding Seminar Nasional Inovasi Pendidikan*.
- Telaumbanua, F. (2019). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Berbasis E-Learning*. *Warta Dharmawangsa*, 13(4).
- Winarni, E. W. (2018). *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas, Research and Development}}*.