



Validitas Media Pembelajaran Menggunakan *Smart Apps Creator* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar

Mutia Nurul Nissa¹, Rafhi Febryan Putera²

¹ PGSD Universitas Negeri Padang, Indonesia

² PGSD Universitas Negeri Padang, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Jun 6th, 2024

Revised Jun 8th, 2024

Accepted Jun 30th, 2024

Keywords:

Learning media

Smart Apps Creator

Pancasila Education

ADDIE

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi guru sering menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran sehingga peserta didik hanya fokus mendengarkan penjelasan guru. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* yang layak pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). Instrumen uji validitas dan praktikalitas dilaksanakan dalam bentuk pengisian angket. Pengumpulan data menggunakan lembar validasi yang terdiri lembar validasi materi, validasi bahasa, dan validasi media dan lembar praktikalitas angket respon guru dan peserta didik. Subjek penelitian media *Smart Apps Creator* ini terdiri dari 24 orang peserta didik di kelas IV SDN 10 Bandar Buat. Pada hasil penelitian validitas pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* memperoleh hasil 97% (sangat valid) pada ahli materi, 95% (sangat valid) pada ahli bahasa, 96% (sangat valid) pada ahli media. Selanjutnya hasil angket respon guru dan peserta didik di SDN 10 Bandar Buat menunjukkan hasil persentase kepraktisan 95% dan 90,41% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media menggunakan *Smart Apps Creator* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar telah dinyatakan valid dan praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

ABSTRACT

This research is motivated by teachers often using the lecture method and rarely using learning media so that students only focus on listening to the teacher's explanation. This research aims to produce learning media using Smart Apps Creator that is suitable for learning Pancasila education in class IV elementary school. The type of research used in this research is research and development using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation). The validity and practicality test instrument is carried out in the form of filling out a questionnaire. Data collection uses validation sheets consisting of material validation sheets, language validation, and media validation and practicality sheets for teacher and student response questionnaires. The Smart Apps Creator media research subjects consisted of 24 students in class IV SDN 10 Bandar Buat. In the results of research on the validity of developing learning media using Smart Apps Creator, the results were 97% (very valid) for material experts, 95% (very valid) for language experts, 96% (very valid) for media experts. In the practicality results at SDN 10 Bandar buat, the results of the teacher and student response questionnaires can be seen to be very practical with practicality percentage results of 95% and 90.41% in the very practical category. Thus, it can be concluded that the media using Smart Apps Creator in learning Pancasila Education in Class IV Elementary School has been declared valid and practical for use in learning.



© 2021 The Authors. Published by Universitas Negeri Padang.
This is an open access article under the CC BY-NC-SA license
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0>)

Corresponding Author:

Mutia Nurul Nissa
PGSD, Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: mutianurulnissa1@gmail.com

Pendahuluan

Ditandai dengan kemajuan teknologi dan inovasi, guru diharapkan memiliki kemampuan untuk mengelola dan menyesuaikan diri dengan pesatnya kemajuan teknologi baru dan tantangan global dalam bidang pendidikan. (H. P.S. Muttaqin, Sariyasa, and N.K. Suarni 2021). Era revolusi 4.0 merupakan visi pendidikan baru yang mendorong peserta didik mempelajari kreatifitas selain keterampilan dan pengetahuan, serta mencari sumber pembelajaran yang relevan (Herlina, Erisna, and Fitria 2020). Dalam sistem pendidikan, sangat penting untuk mengakomodasi kemajuan teknologi dan informasi yang pesat dengan mengintegrasikannya ke dalam sistem pendidikan (Anita et al. 2022). Hal itu berdampak bagi pembelajaran di sekolah, akibat kemajuan teknologi dan informasi.

Rendahnya aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran disebabkan oleh: 1) seringnya guru menggunakan metode ceramah sehingga menimbulkan rasa bosan pada peserta didik; 2) kegagalan guru dalam memberikan kesempatan yang memadai kepada peserta didik untuk berintegrasi dengan materi pelajaran. 3) Guru kurang melibatkan peserta didik untuk menemukan materi yang dipelajarinya, dan peserta didik hanya menerima apa yang diaampaikan guru (Putera and Qalbi 2020).

Dari hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di kelas IV SDN 10 Bandar Buat pada tanggal 8 Januari sampai 10 Januari 2024. Diperoleh hasil bahwa: 1) Pada proses pembelajaran di SDN 10 Bandar Buat sudah menggunakan teknologi; 2) Umumnya guru mengajar menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan media pembelajaran; 3) Guru menggunakan media berupa gambar dan video yang didownload dari youtube kemudian ditayangkan dengan LCD *Proyektor*. Observasi dilakukan dengan beberapa cara yaitu observasi, wawancara dan pengisian angket oleh guru kelas IV dan peserta didik. Kegiatan ini bertujuan untuk menganalisis kurikulum, menganalisis kebutuhan guru dan kebutuhan peserta didik di sekolah.

Pada analisis kurikulum, kurikulum yang akan peneliti gunakan adalah Kurikulum Merdeka. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengidentifikasi konsep materi yang akan terdapat dalam media. Hal tersebut dilakukan untuk menentukan materi pembelajaran yang mendukung penyusunan media pembelajaran. Kegiatan analisis selanjutnya yaitu analisis kebutuhan guru yang dilakukan dengan melakukan observasi dan mewawancarai guru kelas IV di sekolah tersebut. Dari hasil kebutuhan menunjukkan guru membutuhkan media terbaru yang meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dalam hal itu, diketahui bahwa penggunaan teknologi berbasis IT sudah diterapkan, tapi hanya pada beberapa pembelajaran. Hasil wawancara analisis kebutuhan guru yang dilakukan, guru biasanya menggunakan video yang ditampilkan melalui LCD *Proyektor* sebagai media dalam mengajarkan materi kepada peserta didik. Guru juga menggunakan media cetak seperti gambar dan buku.

Adapun pada kegiatan analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan membagikan angket kepada peserta didik. Berdasarkan angket yang disebar pada peserta didik di SDN 10 Bandar Buat, diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru sudah pernah menggunakan media berbasis teknologi, peserta didik juga membutuhkan aplikasi yang memudahkan dalam memahami materi, peserta didik di sekolah tersebut dalam kegiatan pembelajarannya lebih sering menggunakan media cetak seperti gambar dan buku. Dan sesekali menggunakan media berbasis teknologi seperti video. Peserta didik membutuhkan aplikasi yang memudahkan dalam memahami materi pelajaran.

Dari hasil observasi dan wawancara yang sudah peneliti lakukan di SDN 10 Bandar Buat, diketahui bahwa belum semua guru menggunakan media berbasis teknologi dalam kegiatan belajar mengajar khususnya pada pembelajaran. Guru lebih memanfaatkan benda-benda yang ada disekitar siswa sebagai media. Saat ini banyak sekali berkembang *software* yang bisa digunakan oleh guru untuk membuat media pembelajaran diantaranya yaitu *Powerpoint, Adobe Flash, Smart Apps Creator, Powtoon, Filmora, Macromedia Flash* dan lain lain.

Smart App Creator sebagai salah satu *software* pengembangan yang dirasa mampu untuk menjadikan peserta didik sebagai pribadi yang kreatif dan inovatif karena memiliki fitur interaktif dan animasi serta sifat yang lebih fleksibel dan lebih terbaru seiring dengan perkembangan zaman.. Oleh karena itulah, penulis tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* ini.

Dengan demikian, menunjukkan bahwa pendidik dan peserta didik memerlukan inovasi baru yang lebih menarik dan disukai bagi peserta didik, yang mana peserta didik juga ikut berinteraksi di dalam media tersebut. Hal ini akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mudah dimengerti.

Hal ini menjelaskan perumusan masalah pada penelitian tersebut adalah bagaimana media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* yang valid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar? Pada permasalahan tersebut memiliki tujuan penelitian untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* yang valid pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan, didefinisikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah yang bertujuan untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan produk yang valid dan praktis sehingga dapat digunakan dan bermanfaat bagi sekolah (Desyandri et al. 2019). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE. Langkah pelaksanaan model pengembangan ADDIE, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan), dan *evaluation* (evaluasi) (Aperta and Amini 2021).

2. Prosedur

a. Analisis (*analysis*)

Tahap analisis meliputi pelaksanaan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, analisis materi dan peserta didik terutama dalam penggunaan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang belum memanfaatkan keberadaan teknologi informasi dan komunikasi seperti *Smart Apps Creator*.

b. Perancangan (*design*)

Tahap dalam merancang media pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD meliputi: (1) Media pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan *Smart Apps Creator*, (2) Media pembelajaran yang berisi materi tentang pola hidup bergotong royong, (3) Media pembelajaran yang menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar, (4) Bahasa yang digunakan tepat dan mudah dimengerti.

c. Pengembangan (*development*)

Pada tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* yang telah dikembangkan berdasarkan masukan para ahli. Jika media pembelajaran yang dikembangkan ternyata belum valid, maka harus dilakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.

d. Penerapan (*implementation*)

Tahap ini bertujuan mengimplementasikan media pembelajaran ini untuk membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran serta dalam mengatasi permasalahan belajarnya.

e. Evaluasi (*evaluation*)

Tahap untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang sudah didesain berhasil, sesuai dengan harapan atau tidak. Tahap evaluasi dilakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket respon peserta didik.

3. Data, Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini diambil dari data primer. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah yang diperoleh melalui hasil validasi media pembelajaran, data praktikalitas guru dan peserta didik. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian diperlukan untuk memperoleh data yang berfungsi untuk menjawab pertanyaan atau rumusan dalam penelitian.

4. Teknik Analisis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data yang diambil dari hasil validasi media *Smart Apps Creator* oleh para ahli dan hasil praktikalitas dari guru dan peserta didik. Berikut dijabarkan analisis data:

Tabel 1. Penskoran Validitas Media Pembelajaran

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Sedang
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Sumber: Modifikasi Purwanto (2013)

Untuk mengukur nilai hasil akhir validitas menggunakan rumus yang dimodifikasi oleh Purwanto (dalam Saputri, Har, and Deswati 2015) sebagai berikut:

$$V = \frac{x}{y} \times 100 \%$$

Keterangan:

V : nilai validitas

x : skor yang diperoleh

y : skor maksimum

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil

a. Tahap *Analysis*

Pada tahap analisis ini terdiri dari dua bagian yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum.

1) Analisis Kebutuhan

Hasil analisis yang peneliti temukan adalah: a) Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang menyenangkan agar pembelajaran tidak membosankan, sesuai kebutuhan peserta didik di kelas IV, b) Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat menjadikan peserta didik aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran dimana peserta didik belajar memecahkan masalah dan berpikir kreatif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di atas, peneliti berpendapat perlu dikembangkan suatu media berisi materi, video dan soal penilaian yang dapat digunakan untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dan agar siswa dapat mandiri belajar.

2) Analisis Kurikulum

Kurikulum yang digunakan pada penelitian ini adalah Kurikulum Merdeka. Tujuannya untuk mengetahui rancangan media pembelajaran yang cocok untuk dikembangkan sesuai Kurikulum Merdeka. Berdasarkan hasil analisis tersebut dalam pengembangan media *Smart Apps Ceator* peneliti memusatkan pada pola hidup gotong royong dengan pelajaran Pendidikan Pancasila.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap ini telah dirancang media untuk pembelajaran pendidikan Pancasila menggunakan *Smart Apps Creator* di kelas IV SD. Hasil pembuatan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan aplikasi Smart Apps Creator adalah :

1) Tampilan *Background Awal Media*

Tampilan awal media menampilkan judul materi yaitu Pola Hidup Bergotong Royong kemudian tombol mulai untuk memulai kegiatan pembelajaran.



Gambar 1. Tampilan Awal Media

2) Tampilan Menu Petunjuk Tombol

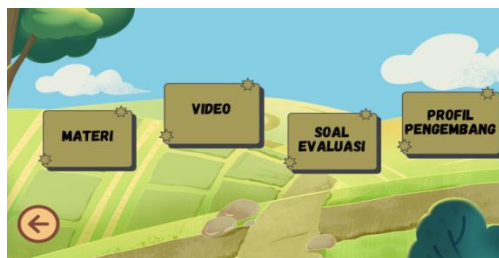
Pada tampilan menu petunjuk terdapat beberapa tombol petunjuk yang akan membantu peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran ini.



Gambar 2. Menu Petunjuk Tombol

3) Tampilan Menu Utama

Pada tampilan menu ini berisi pilihan menu materi, video pembelajaran, dan soal evaluasi. Apabila di klik, otomatis akan lanjut pada menu yang akan dituju.



Gambar 3. Tampilan Menu

4) Tampilan Materi Pembelajaran

Pada tampilan materi pembelajaran ini, terdapat materi yang akan dipelajari peserta didik. Dalam tampilan materi ini peserta didik bisa klik panah kanan jika ingin lanjut ke materi berikutnya dan klik kiri jika ingin ke materi sebelumnya.



Gambar 5. Tampilan Materi

5) Tampilan Video Pembelajaran

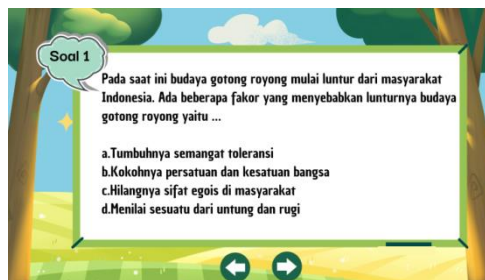
Pada tampilan video pembelajaran ini berisi tentang penjelasan materi gotong royong. Dalam tampilan video pembelajaran ini peserta didik bisa dan klik kiri jika ingin ke halaman sebelumnya.



Gambar 6. Tampilan Video Pembelajaran

6) Tampilan Soal Evaluasi

Pada tampilan soal evaluasi ini berisi soal-soal yang sesuai dengan materi yang telah dipelajari peserta didik.



Gambar 7. Tampilan Soal Evaluasi

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Tahap pengembangan media pembelajaran Pendidikan Pancasila memakai *Smart Apps Creator* meliputi validasi media pembelajaran oleh para ahli dan akan dinilai sesuai dengan bidang keahliannya yang terdiri dari 3 orang validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Media pembelajaran kemudian diperbaiki sesuai saran ahli. Setelah media pembelajaran valid, maka dilanjutkan dengan uji coba produk untuk melihat kualitas kepraktisan media pembelajaram *Smart Apps Creator* sebelum diterapkan di sekolah penelitian. Hasil validasi dapat dilihat pada Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Analisis Hasil Validasi kepakaran media Pembelajaran

No	Aspek yang Divalidasi	Persentase	Keterangan
1.	Materi	97%	Sangat Valid
2.	Bahasa	95%	Sangat Valid
3.	Media	96%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan		96%	Sangat Valid

Tabel 3. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran

Presentase	Kriteria
86%-100%	Sangat Valid
76%-85%	Valid
60%-75%	Cukup Valid
55%-59%	Kurang Valid
0-54%	Tidak Valid

Sumber: Modifikasi Purwanto (2013)

Penilaian media menggunakan *Smart Apps Creator* pada Pendidikan Pancasila hasil pembelajaran di Kelas IV sangat baik, terbukti dari hasil uji validitas media yang dilakukan oleh ahli diantaranya validitas materi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Revisi dilakukan berdasarkan masukan dan saran perbaikan dari masing-masing ahli. Hasil uji validitas ahli materi mencapai tingkat 97%, hasil uji validitas ahli bahasa mencapai tingkat 95%, dan hasil uji validitas ahli media mencapai tingkat 96% kategori “sangat valid”. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan dengan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, diperoleh penilaian akhir validitas media interaktif dengan rata-rata keseluruhan 96% kategori “sangat valid” dan penggunaan media *Smart Apps Creator* dinyatakan layak untuk diujicobakan.

d. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Tahap penerapan bertujuan guna mengimplementasikan media pembelajaran yang sudah dikembangkan dan ter uji kevalidannya oleh para ahli. Pada tahap penerapan media pembelajaran dilakukan di SDN 10 Bandar Buat yang dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar dengan jumlah 24 peserta didik dan 1 guru kelas IV. Hasil dari uji praktikalitas dapat dilihat berdasarkan angket respon guru dan peserta didik sebagai berikut

Tabel 4. Hasil Praktikalitas Guru

Nama Sekolah	Skor Keseluruhan	Skor Maksimum	Rata-rata Keseluruhan (%)	Kategori
SDN 10 Bandar Buat	38	40	95%	Sangat Praktis

Tabel 5. Hasil Praktikalitas Peserta Didik

Nama Sekolah	Skor Keseluruhan	Skor Maksimum	Rata-rata Keseluruhan	Kategori
SDN 10 Bandar Buat	434	480	90,41%	Sangat Praktis

Di sekolah penelitian hasil uji praktikalitas media menggunakan *Smart Apps Creator* juga mendapatkan respon yang sangat baik, seperti yang dilihat terlihat pada angket praktikalitas respon guru dan peserta didik di SDN 10 Bandar Buat dengan hasil uji praktikalitas dari respon guru yang diisi oleh guru kelas IV mencapai tingkat 95% dengan kategori “sangat praktis” dan angket respon peserta didik mencapai tingkat 90,41% dengan kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hasil uji praktikalitas tersebut, maka media menggunakan *Smart Apps Creator* yang dikembangkan sudah praktis untuk digunakan dalam pembelajaran.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini penilaian dilakukan berdasarkan hasil penilaian angket praktikalitas respon guru dan respon peserta didik terhadap materi pembelajaran yang dikembangkan. Dari angket ini dapat diketahui apakah penerapan media pembelajaran tersebut sesuai harapan awal atau belum.

2. Pembahasan

Penilaian uji praktikalitas dari respon guru dan peserta didik memperoleh hasil yang baik. Hasil uji uji praktikalitas respon guru di sekolah penelitian memperoleh persentase sebesar 95%. Hasil uji praktikalitas respon peserta didik di sekolah penelitian memperoleh persentase sebesar 90,41%. Kedua hasil ini termasuk kategori sangat praktis berdasarkan penilaian menurut Purwanto (2013). Berdasarkan hasil uji praktikalitas tersebut, maka media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* sudah praktis digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV BAB 5 materi pertama pola hidup gotong royong dan materi kedua gotong royong menurut subjeknya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan diatas terlihat bahwa proses pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi pola hidup bergotong royong di kelas IV SD sudah sangat baik, berdasarkan hasil uji kelayakan dan kepraktisan yang telah dilakukan. Tahapan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE terstruktur dengan jelas dari awal hingga akhir, meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil uji validitas ahli materi diberi penilaian keseluruhan sebesar 97% oleh validator, maka uji validitas materi dinyatakan sangat valid. Hasil uji validitas ahli bahasa sebesar 95% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validitas ahli media memperoleh nilai 96% kategori sangat valid menurut Purwanto (dalam Saputri, 2015). Dan rata-rata yang diperoleh dari hasil tiga kali validasi adalah 96 dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil uji validitas, media ini dinyatakan layak digunakan secara akademis.

Penilaian praktikalitas guru dan peserta didik mencapai hasil yang baik. Hasil angket guru di sekolah penelitian mencapai angka 95%. Hasil angket peserta didik di sekolah penelitian mencapai angka 90,41%. Kedua hasil ini sangat praktis berdasarkan penilaian menurut Purwanto (2013). Berdasarkan hasil praktikalitas, materi pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* telah praktis digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV BAB 5, materi pertama pola hidup gotong royong dan materi kedua gotong royong menurut subjeknya.

Kesimpulan

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar menunjukkan hasil uji validitas memperoleh presentase 97% pada ahli materi, 95% pada ahli bahasa dan 96% pada ahli media dengan nilai rata-rata keseluruhan memperoleh presentase 96% dengan kategori "sangat valid". Hasil uji praktikalitas respon guru dan peserta didik pada sekolah penelitian memperoleh persentase kepraktisan untuk respon guru dan respon peserta didik adalah 95% dan 90,41% dengan kategori "sangat praktis". Oleh sebab itu, hasil pengembangan media pembelajaran membuktikan bahwa media pembelajaran menggunakan *Smart Apps Creator* layak digunakan dalam proses pembelajaran dan memudahkan guru dan peserta didik dalam penggunaan serta proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Ucapan Terima kasih

Alhamdulillahirabbilalamiin peneliti ucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam pencapaian saat ini. Tidak lupa ucapan terimakasih kepada bapak Rafhi Febryan Putera, M.Pd atas bimbingan, arahan, masukan kepada peneliti dalam penyusunan skripsi. Ucapan terimakasih kepada Ibu Yesi Anita, M.Pd selaku validator materi, kepada Ibu Nana Fauzana Azima, M.Pd selaku validator bahasa dan kepada Bapak Drs. Yunisrul M.Pd selaku validator media yang telah memberikan masukan dan saran yang luar biasa. Ucapan terimakasih kepada kepala sekolah, guru dan peserta didik kelas IV SDN 10 Bandar Buat yang telah mendukung dalam penelitian ini. Serta tidak lupa ucapan terimakasih dan kepada kedua orang tua peneliti yang senantiasa mendoakan dan memberi motivasi serta semangat kepada peneliti hingga sampai pada tahap ini.

Daftar Pustaka

- Adam, Steffi, and Muhammad Taufik Syastra. 2015. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam | Computer Based Information System Journal." *CBIS Journal* 3(2):1–13.
- Angga, Cucu Suryana, Ima Nurwahidah, Asep Herry Hernawan, and Prihantini. 2022. "Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 Dan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Dasar Kabupaten Garut." *Jurnal Basicedu* 6(4):5877–89. doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3149.
- Anita, Yesi, Atri Waldi, Atika Ulya Akmal, Ary Kiswanto Kenedi, Hamimah, Arwin, and Masniladevi. 2022. "Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Social and Emotional Learning Untuk Meningkatkan Nilai Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6(4):7087–95. doi: 10.31004/basicedu.v6i4.3280.
- Aperta, M., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Bebas Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1025–1032.
- Ashfahany, F. A., S. Adi, and E. Hariyanto. 2017. "Bahan Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Bentuk Multimedia Interaktif Untuk Siswa Kelas Vii." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 2(2):261–67.
- Desyandri, Muhammadi, Mansurdin, and Rijal Fahmi. 2019. "Development of Integrated Thematic Teaching Material Used Discovery Learning Model in Grade V Elementary School." *Jurnal Konseling Dan Pendidikan* 7(1):16–22. doi: 10.29210/129400.
- H. P.S. Muttaqin, Sariyasa, and N.K. Suarni. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan Untuk Siswa Kelas Vi Sd." *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11(1):1–15. doi: 10.23887/jurnal_tp.v11i1.613.
- Herlina, Erisna, and Happy Fitria. 2020. "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang 10 Januari 2020." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgrri Palembang* 2:599.
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Reemaja Rosdakarya.

-
- Putera, Rafhi Febryan, and Zahratul Qalbi. 2020. "Penggunaan Model Gi (Group Investigation) Pada Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan* 11(1):20. doi: 10.31258/jp.11.1.20-32.
- Saputri, Lola Ineli, Erma Har, and Lisa Deswati. 2015. "Pengembangan Modul Dengan Tampilan Majalah Dalam Pembelajaran Biologi Materi Ekosistem Pada Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 3 Raanah Pesisir." *Jurnal Pendidikan Biologi* 4(5):1–16.