PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN DARING MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SD NEGERI 179 PALEMBANG

SKRIPSI

oleh:

Tiara Monica

NIM: 06131381722084

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan Ilmu Pendidikan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2021

Universitas Sriwijaya

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN DARING MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SD NEGERI 179 PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh:
Tiara Monica
NIM: 06131381722084
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengesahkan :
Pembimbing

Dra. Toybah, M.Pd.
NIP. 195612311983812002

Mengetahui :

Ketua Jurusan	Koordinator Program Studi
Dr. Azizah Husin, M.Pd	**Dra. Nurani Usman, M.Pd**
NIP. 196006119570032001	**NIP. 195702081982032001**

ii

Universitas Sriwijaya

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN DARING MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SD NEGERI 179 PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh:
Tiara Monica
NIM: 06131381722084
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada
Hari: Jum'at
Tanggal : 25 juli 2021
TIM PENGUJI

1. **Ketua : Dra. Toybah, M.Pd**
2. **Anggota : Drs. Marwan Pulungan, M.Pd**

Palembang, Agustus 2021

Dra. Nuraini Usman, M.Pd
NIP. 195702081982032001

Universitas Sriwijaya

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tiara Monica

NIM 06131381722084

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan media pembelajaran video animasi animaker pada pembelajaran daring materi bangun datar kelas IV SD Negeri 179 Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Materi Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Apabila dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap karyaini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah peryataan ini dibuat dengan sungguh-sunguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juni 2021

Yang Membuat Peryataan,

Tiara Monica

NIM. 06131381722084

Universitas Sriwijaya

PRAKATA

Skripsi dengan berjudul "Pengembangan media pembelajaran video animasi animaker pada pembelajaran daring materi bangun datar kelas IV SD Negeri 179 Palembang" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memproleh gelar Serjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Toybah, M.Pd sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada bapak prof. Ir. Dr. H.Anis sagaff, MSCE, selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Azizah Husin, M.Pd., Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan, Ibu Dra. Nuraini Usman, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan adminitrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditunjukan kepada Bapak Drs.Marwan Pulungan, M.Pd Anggota penguji yang telah memberikan sejumlah saran dan perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak Dinas Pendidikan Kota Palembang, Kepalah Sekolah, guru-guru serta staff yang berada di SD Negeri 179 Palembang serta semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengatahuan, teknologi, dan seni.

Palembang, Juni 2021

Penulis

Tiara Monica

NIM. 06131381722084

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN ..... **i**
HALAMAN PENGESEHAN ..... **ii**
PRAKATA ..... **iii**
DAFTAR ISI ..... **v**
DAFTAR TABEL ..... **vii**
DAFTAR GAMBAR ..... **viii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **ix**
ABSTRAK ..... **x**
BAB I **1**
PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 3
1.3 Tujuan penelitian 4
1.4 Manfaat penelitian 4
BAB II **5**
TINJAUAN PUSTAKA **5**
2.1 Penelitian Pengembangan 5
2.2 Pembelajaran 5
2.3 Media Pembelajaran 6
2.4 Manfaat media pembelajaran 8
2.5 Jenis-jenis media 8
2.6 Media Video 9
2.7 Animasi 10
2.7.1 Prinsip-Prinsip Animasi 10
2.8 Animaker 12
2.9 Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar 13
2.9.1 Pengertian Pembelajaran Matematika 13
2.9.2 Tujuan Pembelajaran Matematika Disekolah Dasar 14
2.9.3 Materi Pemelajaran Matematika Kelas IV Semester 2 15
2.10 Bagun Datar 16

2.10.1 Persegi 16
2.11 Penelitian Relevan 26
BAB III 28
METODOLOGI PENELITIAN 28
4.1 Desain pengembangan 28
4.2 Jenis penelitian 28
3.3 Alur penelitian 30
3.4 Subjek penelitian 32
3.5 Tempat penelitian dan waktu penelitian 32
3.6 Instrumen Pengumpulan Data 32
3.7 Teknik pengumpulan data.....37
BAB IV 40
HASIL DAN PEMBAHASAN 40
4.1 Hasil Penelitian 40
4.3 Pembahasan 56
BAB V 58
KESIMPULAN 58
5.1 Kesimpulan 58
5.2 Saran 58
DAFTAR PUSTAKA 59
LAMPIRAN 61

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Kompetensi Dasar/Indikator Pencapaian Kompetensi 15
Tabel 2 Kisi-kisi Lembar Penilaian Ahli Materi 33
Tabel 3 Lembar Penilaian Ahli Materi.....33
Tabel 4 Kisi-kisi Lembar Penilaian Ahli Media 34
Tabel 5 Lembar Penilaian Ahli Media 34
Tabel 6 Kisi-kisi Lembar Respon Guru 35
Tabel 7 Lembar Penilaian Respon Guru 35
Tabel 8 Lembar Penilaian Respon Peserta Didik.....36
Tabel 9 Penilaian Validasi Berdasarkan Skala Likert 37
Tabel 10 Penilaian Angket Berdasarkan Skala Guttman 38
Tabel 11 Hasil Validasi Ahli Media.....46
Tabel 12 Hasil Validasi Ahli Meteri 47
Tabel 13 Hasil validasi produk Pada Guru.....48
Tabel 14 Produk sebelum dan sesudah revisi.....50
Tabel 15 Hasil Uji Coba Produk Peserta Didik Tahap Pertama.....51
Tabel 16 Hasil Uji Coba Produk Peserta Didik Tahap Pertama.....52
Tabel 17 Hasil Rekapitulasi Validasi 55
Tabel 18 Hasil Rekapitulasi Uji Coba Produk 55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tahapan ADDIE Model 29
Gambar 2 Alur Penelitian Model ADDIE.....30
Gambar 3 Tampilan Pembuatan Akun Animaker.....43
Gambar 4 Tampilan Pilihan *craete* Animaker 43
Gambar 5 Tampilan *Slide* Animaker.....44
Gambar 6 Tampilan Hasil Video Animaker.....44
Gambar 7 Tampilan Menyimpan Video Animaker.....45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul 61
Lampiran 2 SK Pembimbing.....62
Lampiran 3 SK Izin Penelitian dari FKIP 64
Lampiran 4 SK Izin dari Dinas.....65
Lampiran 5 Surat Keterangan Selesai Melakukan Penelitian 66
Lampiran 6 Hasil Uji Coba Produk.....67
Lampiran 7 Angket Hasil Validasi Ahli Media.....82
Lampiran 8 Angket Hasil Validasi Ahli Materi 84
Lampiran 9 Angket Hasil Respon Guru Terhadap Produk 86
Lampiran 10 Angket Hasil Respon Peserta didik Terhadap Produk.....88
Lampiran 11 Dokumentasi 92
Lampiran 12 Kartu Bimbingan.....93
Lampiran 13 Bukti Plagiat 96
Lampiran 14 Perbaikan Ujian Skripsi 97
Lampiran 15 Bukti Perbaikan Skripsi 99

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN DARING MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SD NEGERI 179 PALEMBANG

Oleh:
Tiara Monica
06131381722084@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Toybah
toybah_pgsd@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi animaker pada pembelajaran daring materi bangun datar kelas IV SD Negeri 179 Palembang. Serta mengetahui prosedur pengembangan dan tingkat validitas media video animasi animaker. Jenis penelitian ini menggunakan pengembangan ADDIE *(analysis, design, development, implementasi, evaluasi)*. Penelitian ini melakukan validasi kepada dua orang dosen ahli dan guru kelas IV serta diuji cobakan kepada enam peserta didik kelas IV. Hasil dari penilaian dari dosen ahli 1 di dapat skor 91,66% , yang masuk dalam katagori sangat baik. Hasil dari penilaian dari dosen ahli 2 di dapat skor 97,14% , yang masuk dalam katagori sangat baik. Hasil dari penilaian dari guru kelas IV di dapat skor 100% , yang katagori sangat baik. Hasil rekapan ujicoba peserta didik kelas IV pada tahap pertama tiga peserta didik yang di dapat skor 96,66%, yang masuk dalam katagori sangat baik. Hasil rekapan ujicoba peserta didik kelas IV pada tahap kedua enam peserta didik yang di dapat skor 98,33% yang masuk dalam katagori sangat baik. Jadi produk media video animasi animaker yang dikembangkan masuk dalam katagori "Sangat Baik"

Kata-kata Kunci: *Pengembangan, Video animasi, animker*

DEVELOPMENT OF ANIMAKER ANIMATION VIDEO LEARNING MEDIA ON ONLINE LEARNING MATERIALS IN CLASS IV SD NEGERI 179 PALEMBANG

By
Tiara Monica
06131381722084@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Toybah
toybah_pgsd@yahoo.com

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya

ABSTRACT

This study aims to develop an animaker animation video learning media in online learning for grade IV grade 4 SD Negeri 179 Palembang. As well as knowing the development procedure and the level of validity of the animation video media animation maker. This type of research uses ADDIE development (analysis, design, development, implementation, evaluation). This study validated two expert lecturers and a fourth grade teacher and tested it on six fourth grade students. The results of the assessment from expert lecturer 1 got a score of 91.66%, which was included in the very good category. The results of the assessment from expert lecturer 2 got a score of 97.14%, which was included in the very good category. The results of the assessment of the fourth grade teacher got a score of 100%, which was in the very good category. The results of the trial recap of fourth grade students in the first stage were three students who got a score of 96.66%, which was included in the very good category. The results of the trial recap of the fourth grade students in the second stage, six students who scored 98.33% were included in the very good category. So the animaker animation video media product developed is in the "Very Good" category.

Keywords: *Development, Animated video, animker*

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum baru yang mulai diterapkan pada tahun pelajaran 2013/2014. Kurikulum ini adalah pengembangan dari kurikulum yang telah ada sebelumnya baik kurikulum berbasis kompetensi yang telah dirintis pada tahun 2004 maupun kurikulum tingkat satuan pendidikan pada tahun 2006, hanya saja menjadi titik berat pada kurikulum 2013 ini adalah adanya peningkatan *soft skills* dan *hard skills* yang meliputi aspek kompetensi sikap, keterampilan dan pengetahuan (Tiara & Sari, 2019:22).

Kurikulum 2013 menekankan pada proses pendidikan yang holistik sehingga menyentu pada cakupan yang lebih luas yaitu rana kognitif, ranah efektif, dan raha psikomotorik (Setiadi, 2016:167). Dengan kata lain prinsip yang paling mendasar pada kurikulum 2013 adalah penekanan pada kemampuan guru mengiplementasikan proses pembelajaran yang otentik, menantang, dan bermanfaat pada peserta didik (Kurniawan & Noviana, 2017:390). Jadi dapat disimpulkan bahwa kurikulum 2013 yaitu pendidik dan peserta didik harus lebih berpikir luas dari sikap, keterampilan, pengetahuan serta pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses yang mengatur, mengorganisasikan lingkungan yang ada pada peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar (Pane & Dasopang, 2017:337). Proses pembelajaran adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar, sehingga situasi tersebut merupakan pristiwa belajar yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik (Sunhaji, 2014:32). Jadi dapat disimpulkan proses pembelajaran adalah suatu proses belajar untuk terjadinya perubahan tingkah laku peserta didik dan memberi pengetahuan dalam kegiatan belajar. Dalam proses belajar mengajar lima komponen yang sangat

penting yaitu tujuan, materi, metode, media, evaluasi, pembelajaran. Kelima aspek ini saling mempengaruhi pemilihan salah satunya metode mengajar tentunya berdampak pada media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang membantu proses jalannya pembelajaran supaya lebih mudah efesien (Pribadi, 2017:13). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat peserta didik sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru atau dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat berdayaguna (Sadiman, 2003:6).

Media pada umumnya juga digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yaitu mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada individu maupun kelompok (Pribadi, 2017:23). Dengan sebab itu, dalam proses pendidikan seorang pendidik harus mampu menguasai berbagai media pembelajaran karena kondisi selalu berubah-ubah, lebih-lebih pada saat sekarang ini Pandemi Covid-19 melanda dunia, berbagai sektor mengalami perubahan dan dituntut untuk menyesuaikan dengan keadaan (Atsani, 2020:84)

Mengenai keadaan sekarang ini pembelajaran daring tentunya harus media yang daring juga, media daring salah satunya yaitu media video dan kalau secara luring atau tatap muka bisa saja menggunakan benda kongkritnya di karenakan daring jadi dapat di atasi dengan video animasi untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran daring sebelumya juga guru belum menggunakan video dalam pembelajaran. Apalagi melihat kamampuan daya serap yang dimiliki peserta didik yang berbeda beda apalagi dalam pembelajaran matematika dalam belajar matematika ini cenderung banyak menghapal rumus, meniru contoh soal yang diberikan oleh guru dan kurang nya peserta didik memahami materi segingga tiap kali soal matematika berbeda peserta didik belum mampu mengerajakan soal tersebut.

Pelajaran matematika adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep yang dimana matematika di sekolah di ajarkan juga bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan (Amir, 2015:62).

Seiring dengan berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) , Media paembelajaran sekarang ini kian beragam guru harus pintar memilih media sehingga dapat memudahkan peserta didik memahami materi di dalam proses pembelajaran apalagi pembalajaran matematika. Mengatasi permasalahan dalam pembelajaran selama pandemi dengan memanfaatkan media untuk menarik minat belajar dan membantu peserta didik.

Berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media video animasi animaker untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di SD Negeri 179 Palembang karena karakteristik anak SD tersendiri senang bermain dan bergerak. Dari sisi ini lah peneliti ingin mengembangkan media video animasi, pada video animasi pembelajaran disajikan dengan cerita yang menarik, serta warna-warna yang disukai anak-anak. Tujuan dari pengembangan media vidio animasi ini yaitu agar anak-anak lebih memahami materi yang sedang dipelajari.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengangkat judul "**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN DARING MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SD N 179 PALEMBANG.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, Bagaimana cara mengembangkan Media pembelajaran Vidio Animasi Animaker Pada pembelajaran daring Materi Bangun Datar Kelas IV SD N 179 Palembang?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan Media pembelajaran Vidio Animasi Animaker Pada pembelajaran daring Materi Bangun Datar Kelas IV SD N 179 Palembang.

1.4 Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini untuk kepentingan teoritis dan praktis dan dapat memberikan manfaat dalam pengembagan media video animasi animaker sebagai berikut:

Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam pembelajaran di Sekolah Dasar dan pekembangan dunia pendidikkan dapa umumya.

Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

   Membantu peserta didik memahami materi pembelajaran karena materi pembelajaran dimultimediakan sehingga lebih mudah memahaminya serta memproleh pengalaman belajar yang menyenangkan.

b. Bagi guru

   membantu guru meningkatkan kompetensinya dalam mengajar pelajaran matematika dengan menggunakan media vidio animasi

c. Bagi sekolah

   Hasil dari penelitian ini diharapkan agar memperoleh hasil belajar peserta didik yang lebih baik.

d. Bagi peneliti

   Diharapkan melalui penelitian dapat memperluas wawasan atau pengetahuan dengan memperaktikan berbagai teori.

DAFTAR PUSTAKA

Amir, A. (2015).Mengungkap Seni Bermatematika Dalam Pembelajaran.Jurnal *Of Mathematics Eduction*.01(01)

Arief S. Sadiman dkk. (1990) MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya.Jakarta: CV. Rajawali.

Atsani, K. (2020).Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemic Covid-19.Jurnal Studi Islam.01(01)

Buchari, M.,Z., Steven. & Lantang, O. (2015) Rancangan Bangun Video Animasi 3 Dimensi Untuk Mekanisme Pengujian Kendaraan Bermotor di Dinas Perhubungan, Kebudayaan, Pariwisata, Komunikasi dan Informasi. Jurnal Teknik Informatika. 06(1).

Busyeari, A., Udin, T. & Zaenuddin.A. (2016). Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Mapel IPA di Min Kroya Cirebon. Altiba. 03(1).

Cahyani, D,. F (2021) Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V MADRASAH IBTIDIYAH NEGERI 4 MUARO JAMBI. *Skripsi.*

Fadhli, M. (2015).Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran.03(1).

Helianthusonfri, J. (2019). *Belajar Membuat Whiteboard Animation untuk Pemula*.Jakarta : PT Elex Media Komputindo.

Hermawan, A. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut AL-GHAZALI. Jurnal Qathruna. 01(1): 89.

karo, I,.R. & Rohani.(2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. 07(1):94.

Kurniawan, O & Noviana, E (2017).Penerapan Kurikulum 2013 Dalam Meningkatkan Keterampilan, Sikap, Dan Pengetahuan.Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. 06(02)

Limbong, T & Simarmata, J. (2020). Media dan Multimedia Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis (diakses online pada tanggal 11 November 2020).

Mashuri, D (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V.JGSD.08(05)

Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Budi Utama.

Muffarohah, L (2020). Pengembangan Media Video Animasi Dua Dimensi Untuk Keterampilan Manipulasi Puisi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. JGSD.08(05)

Muhsetyo, dkk (2007). Pembelajaran matematika SD. Jakarta:universitas terbuka.

Nurseto, T. (2011)Membuat Media Pembelajaran Menarik. Jurnal Ekonomi& Pendidikan. 08(01)

Pane, A, & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan Pembelajaran.Jurnal Kajian ilmu-ilmu Keislaman. 03(2): 337-338.

Pribadi, A (2017). Media & Teknologi dalam Pembelajaran. Jakarta:Kencana

Purnama, S. (2013).Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran Bahasa arab).jurnal Pendidikan sekolah dasar.04(01).

Purnasiwi, R,. G. & Kurniawan, M,.P. (2013).Perancangan dan Pembuatan Animasi 2D "Kerusakan Lingkungan" Dengan Teknik Masking. Jurnal Ilmiah Dasi. 14(04):55.

Rahmadani, dkk. (2020) Media Pembelajaran .Medan: Yayasan Kita Menulis.

Ramadhan, H., & Dewi, G. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Kecepatan Jarak Dan Waktu Kelas V Di Sekolah Dasar. *Jurnal of Elementary school*. 04(01)

Salim, & Haidir (2019) Penelitian Pendidikan Motode, Pendekatan, Dan Jenis.Jakarta:Kencana.

Satrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: Budi utama

Setiadi, H. (2016).Pelaksanaan Penilaian Pada Kurikulum 2013.Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan. Jurnal Komunikasi Pendidikan.02(02)

Sugiono. (2017). *Metode penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Sunhaji (2014).Konsep Manajemen Kelas Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.Jurnal Kependidikan.02(02)

Tafonao, T (2018). Penerapan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan.02(02)

Tageh, M. Jampel, N. & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model Addie.Jurnal Sminar Nasional Riset Inovatif.04

Tiara, S.K & Sari, E (2019).Analisis Teknik Penilian sikap social siswa dalam penerapan kurikulum 2013 di SDN 1 Wutulimo. Jurnal Pendidikan Dasar.11(01)

Unaenah, E. dkk. (2020).Teori Brunner Pada Konsep Bangun Datar Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial.02(02)