

Pengembangan Media *Audio Visual* Pembelajaran PPKn Di SDIT Tunas Muda Islam Jakarta

Fatmah Alkaf^{1*}, Ahmad Syaikh² dan Eva Oktaviana¹

¹Pendidikan PGSD, STKIP Kusuma Negara

²PGPAUD, STKIP Kusumanegara

*fatmahalkaf07@gmail.com

Abstrak

Perlunya pengembangan media *audio visual* untuk memudahkan siswa kelas II SD lancar membaca dan memahami materi PPKn. Tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan video pembelajaran PPKn, sebagai alat bantu untuk mengajar pembelajaran PPKn materi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah pada siswa kelas II SDIT Tunas Muda Islam Jakarta Timur. Proses pengembangan media audio visual dalam bentuk video pembelajaran PPKn dibuat pada saat kegiatan penelitian dengan menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Reseach and Development* (R&D). Metode ini, menggunakan model pengembangan Borg and Gall, namun peneliti hanya menggunakan 6 langkah pada kegiatan penelitian ini, meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk. Penelitian ini dilakukan sebanyak 2 tahap, tahap I meliputi; populasi dan sampel sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, analisis data, perencanaan desain produk, validasi desain. Tahap II meliputi; model rancangan untuk menguji, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data. Hasil penelitian video pembelajaran PPKn sangat layak digunakan pada pembelajaran PPKn. Hasil perolehan persentase validasi dari ahli materi sebesar 87% dan ahli media sebesar 84% serta angket siswa kelas II sebesar 95,6%. Kesimpulan video pembelajaran PPKn sangat layak digunakan pada pembelajaran PPKn.

Kata kunci: video pembelajaran PPKn. pengembangan media *audio visual*,

Diseminarkan pada sesi paralel: 09 Oktober 2021

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi memberi dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan yang sedang terkena dampak wabah virus corona (Ajie, 2020). Pemberlakuan protokol kesehatan terkait wabah virus corona yang telah terjadi selama satu tahun lebih, kegiatan belajar mengajar (KBM) diberlakukan sistem pendidikan jarak jauh (PJJ) atau distance learning (Waluyati, 2020). Penggunaan media pembelajaran pada kegiatan PJJ sangat diperlukan dalam meningkatkan kualitas pendidikan disekolah tersebut. Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya, "*As organizations depend on a lot on their teachers*" (Utami et al., 2021).

Pengembangan media *audio visual* berupa produk video pembelajaran memudahkan terlaksananya kegiatan pembelajaran PPKn (Anjarsari, 2020). Video tersebut sangat membantu siswa lancar membaca dan memahami materi aturan dan tata tertib yg berlaku disekolah. Tujuan pembelajaran PPKn dapat tercapai dengan baik. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyatakan bahwa, mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran penyempurnaan dari mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) yang semula dikenal dalam Kurikulum 2006. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan

Kewarganegaraan (PPKn) diharapkan dapat menjadi wahana edukatif dalam mengembangkan siswa menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia (Kemendikbud, 2015). Menurut Oktaviana metode pembelajaran yang banyak dipakai oleh guru adalah metode tradisional berupa ceramah, sedangkan guru dituntut untuk menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi (multi metode) dan sebaiknya guru dapat menggunakan media-media yang ada disekitar kehidupan siswa (Iasya, 2020).

Permasalahan dalam penelitian ini ada beberapa siswa kelas II yang belum bisa dan belum lancar membaca (Syawaluddin, 2018). Agar siswa mudah memahami pembelajaran PPKn yang disampaikan pada kegiatan penelitian ini, diperlukan pengembangan media *audio visual* berupa video pembelajaran PPKn materi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah, dengan penambahan sound (*audio*) dalam membacakan teks naskah materi. Selain itu diperlukan penambahan gambar-gambar animasi yang dapat memperjelas materi pelajaran yang ada didalam video tersebut. Video pembelajaran ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Video pembelajaran ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

Materi pembelajaran PPKn terkait penanaman pola sikap dan prilaku normatif diantaranya materi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), aturan adalah cara, ketentuan, patokan, petunjuk, dan perintah yang telah ditetapkan supaya dapat dilaksanakan, sedangkan tata tertib adalah peraturan-peraturan yang harus ditaati atau dilaksanakan. Arti lainnya dari tata tertib adalah disiplin (Setiawati, 2016). Kunci suksesnya kegiatan belajar mengajar di sekolah bermula dari kepatuhan siswa akan hukum tata tertib sekolah dan tanggung jawab belajar. (A.Sahlan, M.Abduh & Suidat;2021).

Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang sesuai (Faradila, 2018). Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal oleh guru. Pemanfaatan media pembelajaran diharapkan mampu menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Terkait hal tersebut diperlukan kegiatan pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang ingin dicapai dan sesuai dengan karakter siswa.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa media pembelajaran selain berfungsi sebagai alat bantu mengajar, secara terperinci dan utuh juga memiliki fungsi antara lain: (1) Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran, (2) meningkatkan gairah belajar siswa, (3) meningkatkan minat dan motivasi belajar, (4) menjadikan siswa berinteraksi langsung dengan kenyataan, (5) mengatasi moralitas belajar siswa yang beragam, (6) mengefektifkan proses komunikasi dalam pembelajaran, (7) meningkatkan kualitas pembelajaran (Aifah, 2020)

Pengembangan media *audio visual*

Menurut Gustafson dan Branch pengembangan adalah aktivitas yang merujuk pada lima kategori, yaitu: (1) menganalisis kebutuhan pembelajaran dan kondisi yang terjadi, (2) mendesain seperangkat spesifikasi lingkungan belajar yang efektif, efisien dan sesuai, (3) mengembangkan semua aspek yang terkait dengan peserta didik dan pengelolaan bahan atau materi, (4) implementasi bahan atau materi yang telah dikembangkan, (5) melakukan evaluasi formatif dan sumatif terhadap hasil pengembangan (Yaumi, 2018). Pengembangan perlu dilakukan pada beberapa media pembelajaran diantaranya pada pengembangan media audio visual.

Dale mengatakan media *audio visual* adalah media pengajaran dan media pendidikan yang mengaktifkan mata dan telinga peserta didik dalam waktu proses belajar mengajar berlangsung. Selain itu, media *audio visual* sebagai sumber belajar dapat memberikan pilihan dalam menggunakan media pembelajaran sesuai dengan karakter siswa (Rosyid, 2019). Pengembangan media audio visual pada penelitian ini berupa video pembelajaran sebagai alat bantu untuk mengajar pembelajaran PPKn materi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.

Video pembelajaran

Menurut Sukiman, video pembelajaran adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan (Laksono, 2020).

Kelebihan media video pembelajaran menurut Munir yaitu: (1) dapat menjelaskan suatu proses, fenomena, atau kejadian, (2) dapat diperjelas dengan media lain seperti teks atau gambar, (3) dapat mengulang-ulang bagaian tertentu untuk melihat gambaran fokus yang lebih baik, (4) sangat membantu dalam materi ajar dalam ranah perilaku, (5) lebih cepat dan efektif dalam menyampaikan pesan daripada media teks, dan (6) dapat menunjukkan secara jelas simulasi langkah-langkah atau cara (Batu Bara, 2016).

Kekurangan media video pembelajaran menurut Munir yaitu: (1) sebagian siswa kurang konsentrasi dan kurang aktif dalam berinteraksi dengan materi yang terdapat dalam video, (2) siswa menganggap belajar melalui video lebih mudah daripada belajar melalui teks, (3) siswa kurang menguasai materi secara detail, (4) siswa harus mampu mengingat secara detail setiap halaman video yang ada, (5) guru perlu pengulangan dan penekanan saat mengajar menggunakan media video (Kustandi, 2020). Penggunaan video pembelajaran PPKn dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga lebih mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru (Kurniawan, 2016). Video ini dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama dan berulang-ulang (Arif, 2019).

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau istilah dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (AF Huninhatu, SR Pudjiastuti & M.Sutisna; 2021). Metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R&D) ini menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*, dengan 10 langkah-langkah penelitian meliputi: potensi dan masalah,

pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, produksi masal (Sugiono, 2019)

Namun peneliti membatasi hanya menggunakan 6 langkah-langkah penelitian dari 10 langkah-langkah penelitian model pengembangan *Borg and Gall*, meliputi: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, dan uji coba produk.

Metode Penelitian Tahap I

Kegiatan penelitian pada tahap, peneliti melakukan beberapa langkah-langkah tahapan penelitian yang meliputi antara lain:

Populasi sampel sumber data

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II SDIT Tunas Muda Islam Jakarta Timur tahun pelajaran 2020/2021 Sampel dalam penelitian ini berupa video pembelajaran yang diambil dari youtube dan digunakan oleh wali kelas II dalam menyampaikan pembelajaran PPKn materi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah.

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti pada tahap I antara lain: Observasi, peneliti memperoleh informasi data melalui kegiatan observasi bertemu dengan wali kelas II .

Wawancara

Peneliti melakukan kegiatan wawancara kepada wali kelas II pada saat kegiatan observasi disekolah tersebut diluar kegiatan belajar mengajar (KBM). Peneliti memperoleh informasi terkait beberapa permasalahan yang dihadapi oleh wali kelas tersebut. Permasalahan yang diperoleh peneliti antara lain mengenai keefektifan dan kelayakan media audio visual yaitu video pembelajaran yang digunakan oleh wali kelas tersebut dan guru sepuh di sekolah tersebut.

Dokumentasi

selama kegiatan observasi dan wawancara peneliti membuat dokumentasi berupa foto kegiatan tersebut. Catatan lapangan, peneliti juga membuat catatan lapangan untuk mengumpulkan informasi data yang di peroleh pada saat kegiatan observasi dan wawancara.

Kuisisioner (angket)

Peneliti mengumpulkan informasi data selama kegiatan penelitian dengan memberikan kuisisioner (angket) kepada para ahli terkait yaitu ahli materi dan ahli media (responden), yang berisi pertanyaan dan pernyataan yang harus diisi atau dijawab oleh responden.

Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam kegiatan ini berupa kisi-kisi pedoman wawancara dan kisi-kisi pedoman kuisisioner (angket) berikut penjelasannya:

Kisi-kisi pedoman wawancara

Kisi-kisi pedoman wawancara berupa kisi-kisi pertanyaan dan lembar pedoman wawancara.

Kisi-kisi pedoman kuisisioner (angket)

Kisi-kisi pedoman kuisisioner (angket) berupa pertanyaan-pertanyaan yang disusun berdasarkan indikator-indikator kuisisioner, yang akan diisi oleh para ahli terkait yaitu ahli materi dan ahli media.

Analisis data

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisa data kualitatif dan analisa data kuantitatif, berikut penjelasannya.

Data kualitatif

Analisis data kualitatif dalam penelitian ini berupa kritik dan saran yang dikemukakan oleh para ahli terkait yaitu ahli materi dan ahli media, yang dihimpun lalu dianalisa. Peneliti menganalisa data mengenai kualitas perencanaan desain produk pengembangan media audio visual berupa video pembelajaran.

Data kuantitatif

Peneliti menganalisa data berdasarkan hasil validasi dari para ahli terkait yaitu ahli materi dan ahli media dalam bentuk angka dan bilangan dengan menggunakan perhitungan matematika atau statistik. Data tersebut diambil dari hasil angket yang diperoleh dari para ahli terkait yaitu ahli materi dan ahli media (responden).

Penggunaan produk media audiovisual yang digunakan ada 5 pernyataan yaitu berupa pernyataan sangat baik (5), Baik (4), cukup baik (3), kurang baik (2), dan Tidak baik (1). Yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 5 yaitu dengan penskoran 1 sampai 5 (Arifin,2016).

Penentuan persentase kriteria kelayakan dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Kategori kelayakan dapat dilihat berdasarkan kriteria tabel 1 (Arikunto, 2019).

Tabel 1. Kategori Kriteria Kelayakan

No	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1	< 21%	Sangat Tidak Layak
2	21 – 40%	Tidak Layak
3	41 – 60 %	cukup Layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100%	Sangat Layak

Perencanaan desain produk

Peneliti melakukan perencanaan desain produk yang merupakan pengembangan dari media audio visual berupa video pembelajaran dengan menyesuaikan tujuan pembelajaran PPKn yang ingin dicapai.

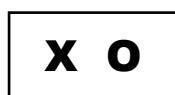
Validasi desain

Kegiatan validasi desain berupa penilaian dan saran yang diberikan oleh para ahli terkait yaitu ahli materi dan ahli media, mengenai kelebihan dan kelemahan desain produk media audio visual. Penilaian dan saran para ahli terkait yaitu ahli materi dan ahli media, mengenai kelebihan desain produk akan dikembangkan sebaliknya penilaian dan saran dari para ahli terkait yaitu ahli materi dan ahli media, mengenai kelemahan produk akan direvisi sesuai penilaian dan saran dari para ahli terkait yaitu materi dan ahli media, untuk menghasilkan desain produk yang diharapkan.

Metode Penelitian Tahap II

Metode Rancangan Eksprimen Untuk Menguji produk yang telah dirancang

Kegiatan model rancangan eksperimen untuk menguji produk yang telah dirancang yang digunakan pada penelitian ini yaitu model pre-experimental designs dalam bentuk One Shot Case Study (Sugiono, 2019).



X = *Treatment* yang diberikan (variabel independen)

O = Observasi (varibel dependen)

Penelitian ini juga bisa dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Desain Penelitian *One Shot Case Study*

Variabel bebas/independen	Observasi (varibel dependen)
X	O

Keterangan:

X =Perlakuan pembelajaran dengan pengembangan media pembelajaran

O= observasi proses dan hasil

Paradigma ini dapat dibaca sebagai berikut: terdapat suatu kelompok diberi treatment/perlakuan, dan selanjutnya diobservasi hasilnya. (Treatment adalah sebagai variabel independen, dan hasil adalah sebagai variabel dependen).

Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas II SDIT Tunas Muda Islam Jakarta Timur tahun ajaran 2020/2021. Sampel dalam penelitian ini berupa video pembelajaran PPKn materi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah yang akan di uji coba pada kegiatan penelitian lalu diupload ke youtube.

Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti pada tahap II ini antara lain:
Observasi

Peneliti melakukan observasi terhadap siswa kelas II selama berlangsungnya kegiatan penelitian secara virtual melalui zoom meeting, dengan menggunakan video pembelajaran PPKn materi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah yang sudah di validasi oleh para ahli terkait yaitu ahli materi dan ahli media.

Dokumentasi

Selama kegiatan observasi dan wawancara peneliti membuat dokumentasi berupa foto kegiatan tersebut.

Catatan lapangan

Selain melakukan dokumentasi kegiatan, peneliti juga membuat catatan lapangan untuk mengumpulkan informasi data yang di peroleh pada saat kegiatan berlangsungnya proses belajar mengajar.

Tes hasil belajar

Peneliti memberikan tes hasil belajar kepada siswa kelas II secara individu berupa tes pilihan ganda melalui google form pada pertemuan I dan tes tertulis yang dikumpulkan melalui foto group whatsapp pada pertemuan II.

Kuisisioner (angket)

Peneliti mengumpulkan informasi data selama kegiatan penelitian dengan memberikan kuesioner (angket) kepada para siswa kelas II (responden), yang berisi pertanyaan dan pernyataan yang harus diisi atau dijawab oleh responden.

Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian tahap II ini berupa kisi-kisi pedoman kuesioner (angket) berupa pertanyaan-pertanyaan yang disusun berdasarkan indikator-indikator kuesioner, yang akan diisi oleh siswa kelas II.

Teknik analisis data

Teknik analisis data pada tahap ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, berupa hasil skor yang di peroleh menggunakan perhitungan matematika atau statistik. Data tersebut diambil dari hasil angket yang diperoleh siswa kelas II (responden).

Penggunaan produk media audiovisual yang digunakan ada 5 yaitu berupa pernyataan sangat baik (3), Baik (3), cukup baik (1). Yang diubah menjadi data kuantitatif dengan skala 3 yaitu dengan penskoran 1 sampai 3.

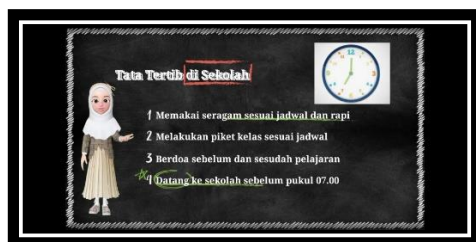
Teknik analisis data deskriptif kuantitatif menggunakan cara yang sama dapat dilihat pada tabel konversi kriteria kelayakan. Kategori kelayakan dapat dilihat berdasarkan kriteria tabel 3 (Arikunto, 2016).

Tabel 3. Kategori Kriteria Kelayakan

No	Skor dalam persen (%)	Kategori kelayakan
1	< 21%	Sangat Tidak Layak
2	21 – 40%	Tidak Layak
3	41 – 60 %	cukup Layak
4	61 – 80 %	Layak
5	81 – 100%	Sangat Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa video pembelajaran PPKn berisi materi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah. Video pembelajaran PPKn ini merupakan pengembangan dari media audio visual yang digunakan sebagai alat bantu untuk mengajar pembelajaran PPKn materi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah pada kelas II SDIT Tunas Muda Islam Jakarta Timur semester genap tahun pelajaran 2020/2021. Contoh beberapa slide video pembelajaran PPKn materi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah dapat dilihat pada gambar1.



(a)



(c)



Gambar 1. Slide video pembelajaran PPKn

Video pembelajaran PPKn ini, dibuat dengan menggunakan aplikasi zepeto dan kinemaster berisi materi yang disesuaikan dengan KI, KD dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Video pembelajaran PPKn ini, telah di upload ke youtube, sehingga dapat digunakan kapan saja dan oleh siapa saja.

Wali kelas II dan siswa kelas II dapat membuka video pembelajaran tersebut berulang kali. Hal ini dapat membantu siswa untuk mudah memahami materi. Wali kelas II juga terbantu dengan adanya video pembelajaran PPKn ini.

Video pembelajaran PPKn ini sudah melalui proses validasi dari para ahli terkait yaitu ahli materi dan ahli media, sebelum diuji coba dalam kegiatan penelitian pada siswa kelas II SDIT Tunas Muda Islam Jakarta Timur. Persentase hasil penilaian validasi dari ahli materi atas video pembelajaran PPKn diperoleh sebesar 87% dengan kriteria sangat layak. Persentase hasil penilaian validasi dari ahli atas video pembelajaran PPKn diperoleh sebesar 84% dengan kriteria sangat layak. Persentase hasil penilaian angket siswa diperoleh sebesar 95,6% dengan kriteria sangat layak. Siswa kelas II terlihat penuh semangat dalam kegiatan tanya jawab. Pertanyaan guru dapat dijawab oleh siswa kelas II dengan baik.

Penjelasan tersebut diperoleh berdasarkan dari hasil analisis data penilaian keseluruhan yaitu hasil penilaian ahli materi, penilaian ahli media dan penilaian angket siswa, serta dapat dilihat berdasarkan tabel 4.

Tabel 4. Hasil analisis data penilaian keseluruhan

No	Penilaian	Hasil analisis data keseluruhan		
		Perolehan total skor	Persentase total skor	Kriteria
1	Validasi ahli materi	87	87%	Sangat layak
2	Validasi ahli media	84	84%	Sangat layak
3	Angket siswa kelas II	95,6	95,6%	Sangat layak

Berdasarkan penjelasan dan tabel hasil analisis data penilaian keseluruhan diatas, kegiatan penelitian dan pengembangan ini dapat dinyatakan **telah berhasil**.

SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian R&D ini adalah bahwa pengembangan media audio visual berupa produk video pembelajaran PPKn sangat layak digunakan pada pembelajaran PPKn untuk mengajarkan materi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah pada siswa kelas II SDIT Tunas Muda Islam Jakarta Timur semester genap tahun pelajaran 2020/2021.

Hal ini dibuktikan dengan hasil perolehan persentase validasi dari ahli materi sebesar 87% dan ahli media sebesar 84% serta angket siswa kelas II sebesar 95,6%. Pembuktia lain berupa tanggapan yang disampaikan oleh key informan yang menyatakan bahwa video pembelajaran materi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah layak digunakan sebagai alat bantu untuk mengajarkan pembelajaran PPKn.

Video pembelajaran PPKn tersebut dapat membantu siswa kelas II dalam memahami materi aturan dan tata tertib yang berlaku di sekolah, terutama bagi siswa kelas II yang belum lancar membaca dan dapat membantu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II disekolah tersebut.

REFERENSI

- AF Huninhatu, SR Pudjiastuti, M Sutisna (2021), Pengembangan Model Number Heads Tigether Secara Daring dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai Pancasila dan Pembentukan Karakter Disiplin. *Jurnal Citizenship Virtues 1*(1), 35-41.
- Aifah, R. R., Yudha, C. B., & Oktaviana, E. (2020, December). Pengembangan Media Permainan Puzzle Tetris Mathematics pada Materi Bangun Datar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II* (pp. 51-58).
- Arifin, Zainal. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi dan Cepi Safruddin Abdul Jabar. (2016). *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aji, R. H. S. (2020). Dampak COVID-19 pada pendidikan di indonesia: Sekolah, keterampilan, dan proses pembelajaran. *Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-i*.(7), 5, 395-402.
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40-50.
- Arif, M. F., Praherdhiono, H., & Adi, E. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran IPA Materi Gaya Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(4), 329-335.
- A.Sahlan, M.Abduh & Suidat (2020). Pemahaman Kepatuhan Hukum dan Disiplin Terhadap Tata Tertib Sekolah Dengan Tanggung Jawab Belajar. *Jurnal Citizenship Virtues 1* (1),27-34.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran Matematika SD/MI. *Muallimuna*, 2(1), 47-66.
- Faradila, S. P., & Aimah, S. (2018, November). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di SMA N 15 Semarang. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Unimus* (Vol. 1).
- Iasha, C., Yudha, C. B., & Oktaviana, E. (2020, December). Pengembangan Permainan Multiply Cards sebagai Media Pembelajaran Perkalian Siswa Kelas

- II SDN Bojong Nangka 01 Bogor Semester Genap Tahun Ajaran 2019/2020. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II* (pp. 109-116).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2015). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawan, T. D., & Trisharsiwi, T. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 3(1).
- Laksono, D., Iriansyah, H. S., & Oktaviana, E. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II* (pp. 255-262).
- Moh. Zaiful Rosyid, Halimatus sa'diyah, dan Nanda septiana. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: Literasi Nusantara.
- Muhammad Yaumi. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Saputri, E. Y., Sundari, R. S., & Arifin, Z. (2019, October). Analisis Kemampuan Membaca Siswa Kelas II C Sekolah Dasar Negeri Gisikdrono 02 Semarang. In *Seminar Pendidikan Nasional (SENDIKA)* (Vol. 1, No. 1, pp. 67-77).
- Setiawati, S. (2016). Penggunaan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dalam Pembelajaran Kosakata Baku dan Tidak Baku pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Gramatika*, 2(1), 80391.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfa beta.
- Syawaluddin, A., Faisal, M., & Risal, R. (2018). Pengaruh Metode Sas (Struktural Analisis Sintesis) Terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II SDN Mappala Kecamatan Rappocini Kota Makassar. *Publikasi Pendidikan*, 8(3), 244-250.
- Utami, P. P., Widiatna, A. D., Herlyna, Ariani, A., Karyati, F., & Nurvrita, A. S. (2021). Does civil servant teachers' job satisfaction influence their absenteeism? *International Journal of Evaluation and Research in Education*, 10(3), 854–863. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i3.21625>
- Waluyati, I., & Tasrif, T. (2020). Penerapan New Normal dalam Masa Pandemi Covid 19 di Sekolah. *EDU SOCIATA (Jurnal Pendidikan Sosiologi)*, 3(2), 50-61.