

**PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI BAGIAN-BAGIAN MATA DAN
FUNGSIYNYA KELAS V-B SDN KANDANGAN I SURABAYA**

Lovina Imelda Yunita¹, Suprayitno², Sri Wahyuningsih³

^{1,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya

³Guru Sekolah Dasar SD Negeri Kandangan I Surabaya

¹ppg.lovinayunita00630@program.belajar.id²suprayitno@unesa.ac.id

³sriwahyuningsih914@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This research uses PTK (Classroom Action Research). Where the model used is Kemis & Deadline. This research focuses on improving student learning outcomes through learning media. The results obtained regarding the effectiveness of the animated video media used experienced quite high significance in each cycle, reaching 63% and 82%. In terms of completeness, students' learning outcomes also increase in each cycle with a percentage gain of 71.88% to 84.37%. So from the results of this research it was concluded that applying animated video media to the material on the parts of the eye and their functions was proven to be effective in improving the learning outcomes of class V students.

Keywords: classroom action research, animated video, learning outcomes

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Dimana model yang dipakai yakni Kemis & Tenggat. Penelitian ini fokusnya terkait perbaikan hasil belajar peserta didik melalui media pembelajaran. Adapun hasil perolehan terkait efektivitas media video animasi yang digunakan mengalami signifikansi yang cukup tinggi disetiap siklusnya yang besarnya mencapai 63% dan 82%. Untuk ketuntasan ketercapaian hasil belajar peserta didik juga meningkat disetiap siklusnya dengan perolehan persentase 71,88% ke 84,37%. Hingga dari perolehan hasil penelitian tersebut didapatkan simpulan jika menerapkan media video animasi pada materi bagian-bagian mata dan fungsinya terbukti mampu efektif dalam upaya perbaikan hasil belajar kelas V.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas, video animasi, hasil belajar.

A. Pendahuluan

Sektor utama yang memiliki peran besar dalam kemajuan dan perkembangan suatu negara salah satunya yakni pendidikan. Karena pendidikan mampu melahirkan sosok-sosok generasi bangsa yang unggul di berbagai bidang yang ditekuninya. Sehingga tak heran lagi apabila sektor pendidikan kini juga mengalami perkembangan yang signifikan. Namun adanya sebuah perkembangan tersebut tentunya merupakan dampak yang timbul karena adanya sebuah refleksi. Baik dari taraf pendidikan paling rendah hingga tinggi. Refleksi juga dilakukan dari seluruh lapisan pemangku jabatan dalam pendidikan. Termasuk didalamnya adalah seorang guru.

Indonesia memiliki sistem pendidikan yang baik juga tak lepas dari adanya sebuah keberagaman yang bermacam-macam hingga melahirkan adanya sistem pendidikan Nasional. Karena sejatinya tujuan pendidikan nasional yakni membangun ciri khas dari kepribadian nasional. Baik adat yang ada dalam suatu negara tersebut, sistem kepercayaan masyarakat, politik hingga kewirausahaan (Hasbullah,

2015, p. 121). Maka tak heran apabila sistem pendidikan dilahirkan tak lepas dari keberagaman suatu negara. Sebagai bangsa Indonesia kita wajib bersyukur karena memiliki keberagaman yang sangat majemuk yang tentunya mampu memperkuat sistem pendidikan nasional bangsa Indonesia. Ketegasan pengaturan fungsi adanya sistem pendidikan nasional secara sah dan tercantum di Undang- Undang Nomor 20 tahun 2003. Dimana urainnya yang jelas ada didalamnya yang berbunyi untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta mampu menggambarkan kepribadian dan kewibawaan luhur bangsa Indonesia. Dengan demikian tentu jika dipaparkan lebih jelas yakni membentuk generasi bangsa yang memiliki kepercayaan yang kokoh terhadap agama yang dianutnya serta memiliki moral budi pekerti yang baik.

Dari paparan diatas, baik makna pendidikan nasional, fungsi dan tujuan sistem pendidikan nasional serta peraturan yang mengaturnya secara sah, dapat kita pahami bersama begitu pentingnya pendidikan bagi sebuah negara. Dengan paparan diatas juga memberikan gambaran kita sebagai generasi penerus bangsa bagaimana keseriusan yang

ditunjukkan oleh negara kita dalam mewujudkan cita-cita mulia bangsa Indonesia, khususnya mencerdaskan generasi-generasi bangsa yang berkualitas.

Namun pada kenyataannya memang kesempurnaan tidak dapat secara utuh bisa dilaksanakan dalam pendidikan dimasa sekarang, hingga memang harus selalu melaksanakan refleksi dan perubahan perbaikan sistem kearah yang lebih baik. Khususnya terkait kualitas. Baik kualitas kegiatan pembelajaran, sarana prasarana, capaian lulusan peserta didik dan lainnya.

Perbaikan pendidikan dalam hal kualitas yang memiliki peran sentral didalamnya yakni sosok guru. Karena guru mengetahui bagaimana lingkup pendidikan yang terkecil melalui kegiatan pembelajaran yang ada dalam suatu kelas maupun lembaga berlangsung. Perbaikan kualitas pembelajaran melalui kurikulum merdeka dapat berjalan sesuai perencanaan pemangku pendidikan yang paling tinggi tentunya harus didukung dengan peran guru yang mengimplementasikannya didalam suatu pembelajaran. melihat begitu pentingnya peran guru dalam

pembelajaran, sehingga guru harus mampu melaksanakan perbaikan terhadap apa yang telah dilaksanakannya dalam upaya memaksimalkan kualitas pendidikan. Baik terkait penyusunan perencanaan pembelajaran, pemahaman terhadap kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Tantangan bagi guru yang lebih khusus dalam implementasi kurikulum merdeka yakni harus mampu mewujudkan kondisi belajar dikelas yang menyenangkan dan efektif. Peserta didik mampu menunjukkan kemampuannya, aktif dan antusias dalam mempelajari materi serta pemilihan media pembelajaran yang efisien sesuai dengan perkembangan zaman dan keberagaman karakteristik peserta didiknya. Karena sejatinya dalam kurikulum merdeka subjek utama dalam pembelajaran adalah peserta didik.

Mengacu dari observasi peneliti di kelas V SDN Kandangan I Surabaya, saat berlangsungnya pembelajaran IPA prosesnya dapat dimaksimalakan lagi. Pembelajaran dilaksanakan dengan menarik tetapi untuk peserta didik masih belum bisa

fokus secara maksimal dalam pembelajaran yang berlangsung. Beberapa siswa masih didapati terlihat bingung dan ada yang berbicara dengan teman sebangkunya. Dalam memberikan akomodasi kemudahan dengan karakteristik gaya belajar peserta didik yang beragam.

Kemudian karena rendahnya partisipasi peserta didik, mengakibatkan nilai hasil belajarnya di mata pelajaran IPA yang belum maksimal, dimana terlihat dari hasil analisis nilai formatif kelas V di pelajaran IPA yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Besarnya nilai ketuntasannya sendiri pada SDN Kandangan I Surabaya yakni ≥ 78 . Dimana perolehan rata-rata kelas yang didapatkan yakni 52,19 dan ketuntasan belajar klasikalnya yakni 31,25%. Sehingga, persentase hasil belajar IPA di kelas V khususnya materi bagian-bagian mata dan fungsinya belum memenuhi persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar $\geq 80\%$.

Melalui permasalahan tersebut, Perbaikan hendaknya dilaksanakan melalau solusi yang tepat untuk

memperbaiki pembelajaran IPA di SD Negeri Kandangan I Surabaya kelas V agar mmaksimal. Perbaikannya yaitu dengan penerapan media pembelajaran yang menarik. Kemudian media yang digunakan juga harus bisa mendorong peserta didik lebih berpartisipasi dalam pembelajaran. Sehingga peneliti memilih media pembelajaran video animasi.

Analisis media yang digunakan dalam perbaikan hasil pembelajaran dilakukan peneliti dengan mempertimbangan beberapa hal, diantaranya yakni dari hasil tes diagnostik yang telah dilaksanakan oleh peneliti dalam kelas tersebut. Dimana hasil dari tes diagnostik non kognitif tersebut hasilnya yakni dari 32 peserta didik dalam kelas tersebut, diperoleh 5 gaya belajar visual, 22 auditori serta 5 gaya belajar kinestetik. Hasil tersebut tentu dijadikan sebagai salah satu pedoman peneliti dalam memilih media pembelajaran video animasi. Dimana pemilihannya mampu dicapai oleh seluruh peserta didik, kemudian pemilihan media pembelajaran juga harus memberikan kemenarikan yang memicu peserta didik untuk semangat dalam belajar.

Selain itu efisiensi media pembelajaran juga menjadi pertimbangan peneliti. Sehingga dengan beberapa pertimbangan diatas peneliti memilih melakukan perbaikan pembelajaran melalui video animasi.

Pembelajaran IPA adalah pembelajaran yang sangat menarik. Karena materi-materi yang ada didalamnya berhubungan langsung dengan kehidupan. Sehingga peserta didik tentunya mampu lebih reflektif dalam mempelajari. Namun pembelajaran IPA memiliki keterbatasan pada materi yang memiliki sifat abstrak atau tidak dapat dilihat oleh mata. Misalnya materi terkait organ dalam manusia. Pada bagian materi-materi yang abstrak guru harus mampu menggambarkan secara nyata pada peserta didik. Terlebih pada peserta didik sekolah dasar. Kemudian penyederhanaan istilah-istilah yang ada dalam mata pelajaran IPA juga perlu dilakukan oleh guru untuk kemudahan pemahaman materi.

Didasarkan uraian terkait Permasalahan pada peserta didik khususnya untuk mempelajari mata pelajaran IPA di tingkat sekolah dasar,

baik terkait antusiasme peserta didik yang perlu ditingkatkan, perwujudan pembelajaran yang menyenangkan, penggambaran materi yang abstrak serta hasil belajar peserta didik, peneliti memiliki solusi pemecahan masalah tersebut melalui penggunaan media video animasi. Melalui media pembelajaran tersebut kemudahan peserta didik dalam belajar dapat terwujud. Selain itu, dengan menggunakan video animasi, pengulangan materi peserta didik lebih mudah diakses dimanapun. Kemudian tingkat keluasaan dalam partisipasi akan lebih terlihat (Putri et al., 2020, p. 377). Dengan demikian harapannya kenaikan hasil dan kebermaknaan belajar yang meningkat dalam pembelajaran IPA dapat dimunculkan.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulis memiliki motivasi melaksanakan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Materi Bagian-Bagian Mata dan Fungsinya Kelas V-B SDN Kandangan I Surabaya”.

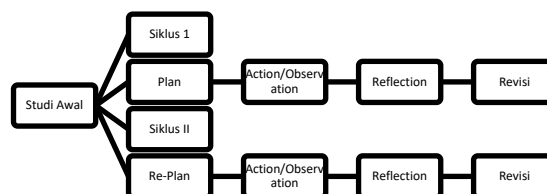
B. Metode Penelitian

Penerapan PTK (Penelitian Tindakan Kelas) digunakan peneliti

dalam memecahkan permasalahan. Adapun dasar pemilihan peneliti memilih yakni kesesuaian dan tujuan penelitian ini. Menurut (Ani Widayati, 2018), Nur Azizah Rahayu, dkk, (2023) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilaksanakan berulang-ulang guna untuk menyelesaikan permasalahan. Sedangkan menurut (Pujiastuti, dkk, 2021) menjelaskan bahwa PTK adalah eksperimen yang fokusnya untuk memperbaiki kualitas kegiatan pembelajaran.

Jenis model yang dimodifikasi Kemmis & Teggart. Dipakai dalam penelitian ini. Dimana siklus yang dihasilkan yakni : merencanakan (*plan*), melaksanakan (*action*), mengamati (*observation*), serta merefleksi (*reflection*) yang dilakukan berulang (Lusidawaty, Fitria, Miaz, & Zikri, 2020). Siklus diatas dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan dan dapat dilakukan secara berulang. Hingga signifikansi pemecahan masalah telah diperoleh. Kemudian disetiap siklus menuju siklus berikutnya tahapan perbaikan atau refleksi harus dilaksanakan oleh peneliti. Berikut paparan bagan terkait

modifikasi jenis Penelitian Kemmis dan Teggart:



Gambar 1 Siklus Model Kemmis dan Teggart

Hasil penyelesaian masalah dalam penelitian ini adalah bentuk kerjasama kolaborasi antara mahasiswa PPG Prajabatan Gelombang 1 Universitas Negeri Surabaya Tahun 2024, dosen pembimbing lapangan dan guru pamong. Kolaborasi dilakukan tentu sebagai upaya yang maksimal dalam menyelesaikan masalah dan mendapatkan hasil yang maksimal disetiap percobaan pada siklusnya. Adapun peran kolaborasi yang dilaksanakan yakni mahasiswa sebagai guru model, kemudian guru pamong dan dosen pembimbing sebagai observer yang menilai dan memberi masukan bagaimana media video animasi efektif diterapkan.

Peserta didik kelas V SD Negeri Kandangan I Tahun pelajaran

2024/2025 yang berjumlah 32 Anak. Pembagiannya meliputi 17 laki-laki dan 15 perempuan merupakan subjek penelitian ini. Untuk tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini yakni sama. Serta waktu pelaksanaannya dilaksanakan selama bulan Juli hingga Agustus 2024. Penelitian ini dilakukan dengan penyesuaian jadwal pelajaran sekolah. Berikut merupakan teknik pengumpulan data yang dipakai :

1. Observasi (Pengamatan)

Teknik ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana efektivitas media pembelajaran video animasi yang nantinya akan dilaksanakan perbaikan apabila dalam satu siklus yang dilakukan belum mampu memberikan dampak signifikansi yang diharapkan terhadap hasil belajar peserta didik. Adapun instrumennya menggunakan skala penilaian rating scale yang dapat dijadikan peneliti sebagai acuan aspek efektivitas media video animasi yang diharapkan. Adapun aspek yang digunakan yakni menurut (Putri et al., 2020, p. 377) yang meliputi : mampu menarik minat peserta didik dalam belajar, mampu mewujudkan sesuatu abstrak

menjadi nyata, dapat mendorong peserta didik berpikir kritis, pembelajaran lebih bermakna serta dapat meningkatkan kemampuan menganalisa materi.

2. Teknik Tes

Bertujuan untuk memeriksa hasil belajar peserta didik setelah mendapatkan materi selama aktivitas pembelajaran. Sehingga kenaikan signifikansi hasil belajar yang didapatkan peserta didik dapat terlihat.

3. Analisis Data Hasil Observasi

Data observasi diolah peneliti melalui persentase. Prosesnya yakni dengan membagi skor perolehan yang didapatkan dengan jumlah skor maksimal seluruh aspek serta dikalikan dengan 100% atau dapat dituliskan :

$$P = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Analisis :

P = Efektivitas media video animasi

$\sum SP$ = banyaknya skor yang didapatkan

$\sum SM$ = Jumlah keseluruhan skor.

Untuk kriteria keefektifan media pembelajaran video animasi dalam persentasenya minimal 80%. Apabila persentase

perolehannya telah melampaui maka penelitian dapat dihentikan. Namun sebaliknya apabila belum memenuhi maka harus dilaksanakan perbaikan media video animasi. Untuk analisis persentase skala yang telah dikonversikan dilaksanakan dengan beracuan pada kriteria berikut (Widyoko, 2017)

Tabel 1 Kriteria Efektivitas Media Video Animasi

No	Persentas e	Kriteria
1	80%	<i>Sangat Efektif</i>
2	61- 80%	<i>Efektif</i>
3	41- 60%	<i>Cukup Efektif</i>
4	21-40%	<i>Kurang Efektif</i>
5	$p \leq 20\%$	<i>Tidak Efektif</i>

4. Analisis Data Hasil Belajar

Analisis nilai peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran adalah data kuantitatif yang diperoleh dalam penelitian ini. Tujuannya sendiri yakni untuk mengetahui bagaimana perbandingan hasil belajar peserta didikdisetiap siklus. Adapun rumusnya diketahui:

$$KI = \frac{\sum SP}{\sum SM} \times 100\%$$

Analisis :

KI = Ketuntasan Individual

$\sum SP$ = Banyaknya skor diperoleh

$\sum SM$ = Skor keseluruhan.

Sebagai acuan dalam mengetahui perolehan nilai peserta didik, analisisnya didasarkan melalui Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran mata pelajaran IPA di SD Negeri Kandangan I. Adapun besarnya yakni 78. Artinya apabila peserta didik belum mampu memperoleh nilai sebesar 78 maka ketuntasan belajar belum tercapai. Begitupun sebaliknya apabila telah mampu melampaui kisaran nilai 78, peserta didik dapat dikategorikan hasil belajarnya telah tuntas.

$$KK = \frac{\sum PD}{\sum SPD} \times 100\%$$

Analisis :

KK = Ketuntasan klasikal

$\sum PD$ = Total peserta didik yang tuntas

$\sum SPD$ = Total seluruh peserta didik

Setelah analisis data hasil belajar setiap individu, langkah selanjutnya yang harus dilaksanakan peneliti yakni dengan menghitung ketuntasan belajar secara klasikal. Tujuannya sendiri

yakni untuk mengetahui perolehan persentase ketuntasan belajar peserta didik dalam kelas tersebut, sehingga refleksi terhadap proses pembelajaran dapat dilaksanakan apabila belum memenuhi kriteria. Adapun kriteria ketuntasan belajar klasikalnya sendiri menurut (Rahmah dkk, 2023).

Tabel 2 Kriteria Hasil Belajar

No	Persentase	Kriteria
1	81% - 100%	Sangat baik
2	66% – 80%	Baik
3	51% - 65%	Cukup baik
4	0% - 50%	Kurang baik

Kemudian untuk cara hitung rata-rata (mean) dalam penelitian ini dengan menggunakan rumus berikut:

$$Me = \frac{\sum NPD}{\sum SPD}$$

Analisis :

Me = Nilai rata-rata kelas

$\sum NPD$ = Total skor peserta didik

$\sum SPD$ = Total seluruh peserta didik

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan pengambilan data yakni pada dua siklus melalui model Kemmis & Teggart disetiap tahapan pada satu siklus. Pada tahapan

tersebut meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi atau perbaikan. Pokok bahasan pada penelitian ini yakni materi bagian-bagian mata dan fungsinya. Berikut paparan hasil penelitian ini:

1. Efektivitas Media Pembelajaran Video Animasi

Penerapan media video harus sesuai dengan aspek media video animasi yang baik. Dimana aspek tersebut meliputi mampu menarik minat belajar peserta didik, mampu mewujudkan sesuatu yang abstrak menjadi nyata, dapat mendorong peserta didik berpikir kritis, pembelajaran akan lebih bermakna serta meningkatnya kemampuan peserta didik dalam menganalisa materi dapat terwujud.

Berikut hasil analisis data observasi penggunaan media pembelajaran video animasi pada bagian-bagian mata dan fungsinya.

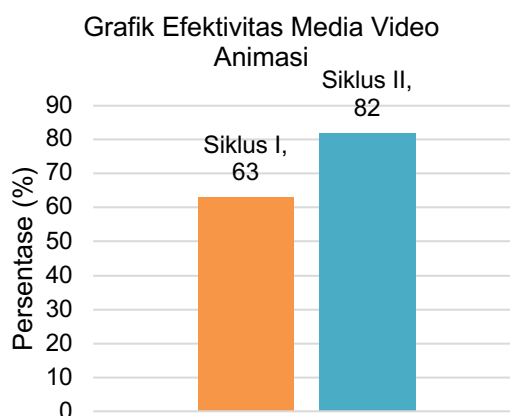
**Tabel 3 Data Efektivitas
Media Pembelajaran Video
Animasi**

Aspek video animasi	Persentase (%)	
	Siklus I	Siklus II
Mampu menarik minat belajar peserta didik	70	88
Mampu mewujudkan sesuatu yang abstrak menjadi konkrit atau nyata	62	78
Dapat mendorong siswa untuk berpikir kritis	61	83
Pembelajaran siswa menjadi lebih bermakna	56	77
Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisa materi	66	84
Rata-rata persentase Efektivitas media pembelajaran	63	82
Kriteria	Efektif	Sangat efektif

Pada siklus I diperoleh rata-rata persentase data hasil penelitian 63%. Dengan demikian dapat dikatakan keefektivan media video animasi pada siklus I masuk pada kriteria efektif, namun kategori tersebut masih dapat

dimaksimalkan lagi karena belum mampu melampaui indikator keberhasilan yang besarnya >80%. Sehingga refleksi terhadap media pembelajaran perlu dilaksanakan untuk pelaksanaan evaluasi pembelajaran siklus II.

Peningkatan perolehan data efektivitas media video animasi pada siklus II mengalami peningkatan yang cukup signifikan. Kenaikan di siklus II persentasenya sebesar 82%. Perolehan persentase tersebut tentu telah masuk pada kategori sangat efektif. Maka diketahui efektivitas media video animasi untuk digunakan dalam pembelajaran IPA materi bagian-bagian mata dan fungsinya terbukti efektif. Berikut sajian analisis data dalam bentuk grafik.



Grafik 1 Rata-Rata Persentase Efektivitas Media Video Animasi

2. Hasil Belajar Peserta Didik

Kategori hasil belajar dipenelitian ini yakni terkait

kognitif peserta didik. Untuk perolehannya sendiri dilaksanakan oleh peneliti melalui penilaian formatif setelah selesai pembelajaran di setiap siklusnya. Sebagai bahan standar ukuran ketuntasan hasil belajarnya sendiri disesuaikan dengan Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 78. Berikut ini disajikan data perolehan nilai hasil belajar peserta didik.

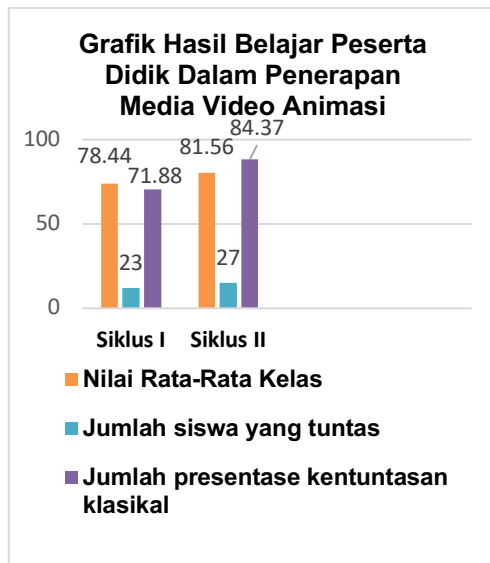
Tabel 4 Data Hasil Belajar

Siklus	Nilai Rata-Rata Kelas	Jumlah Siswa Tuntas	Persentase Klasikal (%)
I	78.44	23	71.88
II	81.56	27	84.37

Dari perolehan data yang telah disajikan peneliti pada tabel di atas dapat kita uraikan bahwa kenaikan perolehan nilai peserta didik materi bagian-bagian mata dan fungsinya telah terlihat di setiap siklusnya. Dari data kuantitatif, peneliti mengetahui jika perolehan rata-rata hasil belajar di siklus I senilai 78,44 dengan rincian 23 peserta didik tuntas. Pada siklus I apabila perolehannya dikonversikan ke dalam persentase klasikal besarnya yakni 71,88%.

Dari nilai tersebut pengkategorianya yakni pada kriteria baik. Namun masih perlu untuk dimaksimalkan lagi dan dilaksanakan perbaikan pembelajaran pada siklus berikutnya.

Perolehan data pada siklus II menunjukkan adanya kenaikan yang cukup pesat. Hal tersebut diketahui oleh peneliti berdasarkan nilai hasil belajar peserta didik. Perolehannya yakni senilai 81,56 pada siklus II dengan 27 peserta didik telah melampaui Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data hasil belajar tersebut jika dimasukkan dalam persentase klasikal sebesar 84,37. Hasil tersebut jika dikategorikan masuk pada kriteria sangat baik yang menunjukkan keefektifan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar kelas V materi bagian-bagian mata dan fungsinya. Berikut merupakan sajian grafik perolehan datanya.



Grafik 2 Grafik Hasil Belajar Peserta Didik

E. Kesimpulan

1. Penerapan video animasi terbukti efektif dalam mengangkat hasil belajar peserta didik.
2. Hasil belajar peserta didik mengalami kenaikan disetiap siklus dari 78,44% menjadi 81,56%.
3. Kesesuaian dan ketepatan pemilihan media pembelajaran sangat diperlukan.

DAFTAR PUSTAKA

Hasbullah. 2015. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan (12th ed.)*. Rajawali Pers.

Jerry Radita Ponza, P., Nyoman Jampel, I., & Komang Sudarma, I. (2018). Pengembangan Media Vidio Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar.

Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha, 9-19.

Lusidawaty,V., Fitria, Y., & Zikri, A. (2020). Pembelajaran Ipa Dengan Strategi Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sins dan Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 168-174.

Pujjastuti,P.,Firdaus,F., Herwin& Arlinda, R (2021). Pendampingan Penyusunan Proposal Penelitian Tindakan Kelas di Sekolah Dasar Pada Era Kenormalan Baru. *Jurnal Foundasia*, 52-58.

Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningsih, S. (2020). "Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar". *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 377–387.

Rahma, Samritin, Siti,R.N (2023) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika menggunakan Model NHT Berbasis Budaya Buton Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 154-161.

Sari Sudarmi Yuanita, dkk. (2023). Pengembangan komik digital sebagai media literasi numerasi. *Jurnal program studi matematika*, 85-94.

Widayati,A.(2018). Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Pendidkan Akutansi Indonesia*, 6(1).