

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA KELAS I DI SD NEGERI PULOGEDE 1

Siti Rohmah^{1*}, Ina Agustin²

¹PGSD FKIP Universitas PGRI Ronggolawe

²PGSD FKIP Universitas PGRI Ronggolawe

¹sitirohmah2598@gmail.com ²inaagustin88@gmail.com

*corresponding author**

ABSTRACT

Research conducted on mathematics education at SD Negeri Pulogede 1 shows that the implementation of learning is not optimal. Student learning outcomes have not reached the KKTP. The purpose of this study was to improve student learning outcomes by using animated video media. Specifically, this study aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of animated video media on student learning outcomes. This research was conducted at SDN Pulogede 1. The data source consisted of 11 first grade students of SDN Pulogede 1. This research is research and development (R&D). The findings of this study indicate an increase in learning outcomes of first grade students at SDN Pulogede 1, which is indicated by an increase in practical skills and cognitive outcomes. This improvement was achieved through the integration of animated video media in the learning process. The final results showed that 100% of students achieved mastery in the second cycle. Animated video media can provide real-life experiences that can foster independent learning activities among students.

Keywords: *Mathematics, Media, Education*

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan terhadap pendidikan matematika di SD Negeri Pulogede 1 menunjukkan implementasi pembelajaran yang kurang optimal. Hasil belajar siswa belum mencapai KKTP. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media video animasi. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validitas, kepraktisan, dan keefektifan media video animasi terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SDN Pulogede 1. Sumber data terdiri dari 11 siswa kelas satu Sekolah Dasar Negeri Pulogede 1. Penelitian ini bersifat penelitian dan pengembangan (R&D). Temuan dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas satu di SDN Pulogede 1, yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan keterampilan praktik dan hasil kognitif. Peningkatan ini dicapai melalui integrasi media video animasi dalam proses pembelajaran. Hasil akhir menunjukkan bahwa 100% siswa mencapai ketuntasan pada siklus kedua. Media video animasi dapat memberikan pengalaman kehidupan nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar mandiri di kalangan siswa.

Kata Kunci: Matematika, Media, Pendidikan

A. Pendahuluan

Istilah “pendidikan” dikenal dengan istilah “pedagogi,” yang berarti pengajaran. Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Pendidikan dan kebudayaan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dan saling mendukung (Suryaningsih dkk., 2023).

Pendidikan merupakan salah satu sarana mencerdaskan kehidupan bangsa (Indy dkk., 2019). Pendidikan mendorong pengembangan potensi manusia, sehingga memungkinkan individu untuk beradaptasi dengan lanskap ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang (Agustiningrum dkk., 2023).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada siswa jenjang sekolah dasar dengan tujuan untuk membantu siswa dalam mempersiapkan diri untuk menghadapi perubahan keadaan di dalam lingkungannya melalui latihan bertindak dan beripikir

secara logis dan rasional (Setyowati dkk., 2024).

Penerapan pembelajaran matematika yang dipelajari siswa selama di sekolah dasar adalah materi konsep lebih dari, kurang dari, dan selisih mata pelajaran matematika. Di samping manfaat dan peran matematika di atas, kenyataannya banyak siswa yang menganggap bahwa matematika mata pelajaran yang sulit sehingga ditakuti siswa, sedangkan peran guru dalam pembelajaran matematika cenderung kurang sebab tidak didukung dengan alat peraga yang interaktif. Dalam proses belajar mengajar seorang guru harus dituntut lebih kreatif dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar (Andriani, 2019). Di era yang serba digital, tentu suatu pembelajaran memerlukan media yang mampu menarik perhatian siswa (Andrasari, 2022).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tentang proses pembelajaran matematika di UPT SD Negeri Pulogede 1 yang beralamatkan di Jalan Wirogudo Nomor 07 Desa Pulogede, Kecamatan Tambakboyo Kabupaten Tuban Provinsi Jawa Timur dengan

narasumber Ibu Rofi'ah, S.Pd. selaku guru kelas I maka, diperoleh data bahwa 1) guru hanya menggunakan sumber referensi buku matematika untuk SD kelas I dari kemendikbudristek dan LKS Kartika, guru jarang menggunakan sumber belajar atau situs website kemendikbud lainnya 2) guru cenderung tidak menggunakan media yang beragam biasanya guru hanya menggunakan media gambar, papan tulis, dan memanfaatkan benda-benda disekitar kelas. hal tersebut membuat siswa kurang tertarik sebab benda tersebut sudah biasa dilihat siswa sehari-harinya, 3) metode yang digunakan guru pada proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, diskusi, dalam penyampaian materi 4) Pada saat proses pembelajaran peserta didik kurang fokus dalam pembelajaran mereka sibuk berbicara sendiri dan bermain sehingga proses pembelajaran juga cenderung pasif sebab kurang adanya interaktif antara guru dengan muridnya, 5) diperoleh data hasil belajar melalui prites siswa dari jumlah total 11 peserta didik hanya ada 4 anak saja yang mendapatkan nilai diatas KKTP sedangkan sisanya 7 anak yang

nilainya masih dibawah KKTP Artinya peserta didik belum mampu menguasai materi konsep lebih dari, kurang dari, dan selisih dengan baik. Berdasarkan hasil pre test yang dilakukan oleh peneliti, maka diperoleh permasalahan yang dialami peserta didik dari hasil pre test yaitu 1) Peserta didik masih bingung dalam membedakan simbol lebih dari dan kurang dari sebab dua simbol ini memang terbilang mirip, 2) selain itu peserta didik juga masih kesulitan dalam menyelesaikan soal perbandingan lebih dari, kurang dari dan selisih yang disajikan dalam bentuk soal cerita. Permasalahan seperti inilah yang membuat hasil belajar siswa menjadi rendah. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar (Muslimah dkk., 2023)

Salah satu cara yang baik untuk membuat pelajaran matematika menjadi menyenangkan adalah dengan membuat bahan pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Guru dapat membuat video animasi. Video animasi ini dapat membantu siswa belajar dengan lebih mudah dengan membuat materi lebih menarik, yang

membuat siswa lebih antusias dan termotivasi. Media ini dipilih karena membantu siswa memahami materi yang sulit. Selain itu kelebihan dari media pembelajaran video animasi menurut Mashuri dalam Mahira dkk., (2024) . diantaranya: (a) tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi, (b) pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan, (c) video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata, (d) kemampuan dalam mewujudkan benda atau materi yang bersifat abstrak menjadi konkret, (e) tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang - ulang, (f) dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi, (g) meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa. (h) Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

Video Animasi merupakan salah satu media yang digunakan dan bermanfaat sebagai media pembelajaran. Video Animasi juga terdiri dari beberapa kumpulan gambar yang telah disusun secara

menarik sehingga menjadi media pembelajaran yang bisa bergerak. Video Animasi ini juga dapat menarik minat belajar, memotivasi dan memperjelas materi yang dipelajari serta hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Video Animasi ini sangat berpengaruh terhadap capaian pembelajaran peserta didik karena selain menarik Video Animasi ini juga mudah untuk diingat.

Pemanfaatan video animasi kartun telah terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Sangat penting bagi praktik pendidikan untuk selaras dengan perkembangan terkini di bidang teknologi guna memastikan hasil belajar yang optimal. Penting untuk memastikan bahwa metode pendidikan selaras dengan standar pendidikan dan memenuhi kebutuhan yang terus berkembang dari siswa. Kegagalan dalam hal ini dapat mengakibatkan konten pendidikan menjadi usang dan tidak sesuai dengan tuntutan yang terus berkembang dari kehidupan siswa. Berdasarkan hal tersebut maka yang menjadi rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana proses pengembangan, tingkat kelayakan, serta respons peserta

didik terhadap media pembelajaran berbasis video animasi kartun (Sya'bania dkk., 2020). Media video animasi merupakan media pembelajaran yang sangat efektif dan telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pengembangan media video animasi ini sangat mendesak. Media ini akan membantu siswa dalam mempelajari dan memahami materi dengan mudah, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan. Siswa akan lebih tertarik untuk belajar melalui media video animasi. Hal ini akan meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka. Hasil belajar siswa niscaya akan meningkat sebagai hasilnya.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu di atas menunjukkan bahwa ketersediaan media pembelajaran yang efektif terbukti mampu mengatasi permasalahan dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis data, penggunaan media pembelajaran video dapat mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar (Firmansyah 2024).

Berdasarkan uraian di atas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media yang valid

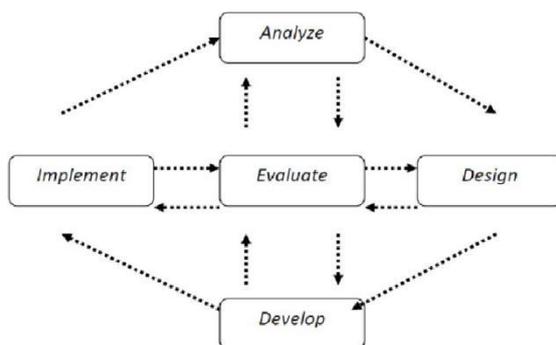
dan praktis. Untuk itu, peneliti mengadakan penelitian dengan judul Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas I di SD Negeri Pulogede 1

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian *R&D (Research and Development)*. Penelitian pengembangan ini lebih menekankan pada produk yang dihasilkan. Produk yang dihasilkan dapat berupa barang baru atau barang yang dikembangkan kembali. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini berupa produk dalam pendidikan yaitu media pembelajaran Video Animasi (Mashuri, 2020).

Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif. Instrumen yang digunakan berupa lembar validasi, lembar praktikalitas dan lembar efektifitas. Dan dilakukan pengumpulan data yang berupa observasi, melakukan wawancara kepada wali kelas dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data (Mahmudi dkk., 2023). Model ADDIE dalam mendesain sistem instruksional menggunakan

pendekatan sistem. Esensi dari pendekatan sistem adalah membagi proses perencanaan pembelajaran ke beberapa langkah, untuk mengatur langkah-langkah ke dalam urutan-urutan logis, kemudian menggunakan output dari setiap langkah sebagai input pada langkah berikutnya (Cahyadi, 2019) . Alasan peneliti menggunakan model pengembangan *ADDIE* karena model *ADDIE* memiliki prosedur kerja menggunakan tahapan-tahapan desain yang sederhana dan mudah dipelajari. Model penelitian *ADDIE* yang memberi peluang untuk melakukan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan pada setiap tahap (Izzaturahma dkk., 2021).



Gambar 1. Model Desain Pembelajaran *ADDIE*

Model *ADDIE* memiliki 5 tahapan prosedur pengembangan yang meliputi analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*),

implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) .Pada tahap analisis, peneliti menganalisis kebutuhan, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi. Kemudian setelah peneliti mendapatkan data analisis dari sekolah, peneliti mulai mengumpulkan sumber-sumber informasi dari referensi serta merancang konsep dan konten yang akan dimuat di dalam produk.

Tahap *development* merupakan tahap membuat dan menyusun materi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap desain. Implementasi yakni tahap ketika media pembelajaran telah selesai divalidasi dan dinyatakan layak uji coba oleh para ahli. Selanjutnya, peneliti mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran kepada subjek. Tahap terakhir yaitu evaluasi, peneliti menganalisis data kuantitatif hasil uji coba pada tahap implementasi dan menyempurnakan produk berdasarkan data hasil uji coba dari lembar tes.

Hasil observasi saat proses pembelajaran di kelas I SD Negeri Pulogede 1 menghasilkan data kualitatif. Data yang diperoleh dari wawancara adalah kesulitan dalam

proses pembelajaran, karakteristik siswa, dan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran matematika. Data hasil wawancara disajikan dalam bentuk deksriptif.

Analisis data kevalidan menggunakan rumus dari Fitriani dkk., (2022) sebagai berikut

$$P = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Presentase skor (%)

n = Jumlah skor yang diperoleh

N= Jumlah skor maksimal

Tabel 1. Kriteria Tingkat Kevalidan

Presentase (%)	Kriteria Valid
81-100	Valid (tidak perlu revisi)
61-80	Cukup valid (tidak perlu revisi)
41-60	Kurang valid (revisi)
21-40	Tidak valid (revisi)
< 21	Sangat tidak valid (revisi)

sumber: (Fitriani dkk. 2022)

Analisis Data Kepraktisan menggunakan rumus yang digunakan oleh Hidayat dkk., (2017) sebagai berikut

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

Tabel 2. Kriteria Tingkat Kepraktisan

Presentase (%)	Kriteria
81-100	Sangat Praktis
61-80	Praktis
41-60	Cukup Praktis
21-40	Kurang Praktis
0-20	Tidak Praktis

Sumber Hidayat dkk., (2017)

Sedangkan untuk menganalisis data keefektifan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - \text{Gain} = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{skor maksimum} - \text{skor pretest}} \times 100\%$$

Tabel 3. Kriteria Tingkat Keefektifan

Presentase (%)	Tafsiran
<40	Tidak Efektif
40-50	Kurang Efektif
55-75	Cukup Efektif
>76	Efektif

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah semua komponen dalam pembuatan media video animasi siap, maka tahap selanjutnya adalah melakukan validasi untuk mengetahui tingkat kevalidan media yang dikembangkan. Pada validasi ini peneliti melakukan validasi kepada tiga validator ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media. Validasi media ini dilakukan dengan menggunakan *daftar check list* berupa angket.. Skor perolehan dari validator ahli materi adalah 72 dari skor total 75. Sehingga persentase tingkat kevalidan materi adalah 96% atau sangat valid dengan rincian sebagai berikut

$$\text{Tingkat kevalidan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat kevalidan} = \frac{72}{75} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat kevalidan} = 96\%$$

Hasil validasi ahli media mendapatkan skor total 65 dari skor maksimal 75. Sehingga apabila dihitung persentasenya yang didapatkan adalah sebagai berikut:

$$\text{Tingkat kevalidan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat kevalidan} = \frac{65}{75} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat kevalidan} = 87\%$$

Hasil dari ahli media mencapai persentase sebesar 87% yang sesuai dengan kriteria sangat valid. Hal tersebut menjadikan media video animasi layak untuk diujicobakan kepada subjek penelitian.

Analisis tingkat kevalidan berikutnya didapatkan dari hasil validasi ahli bahasa yang mendapatkan skor 40 dari skor total 45 yang kemudian apabila dihitung mendapatkan persentase 89% yang masuk ke dalam kriteria sangat valid.

$$\text{Tingkat Kevalidan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kevalidan} = \frac{40}{45} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kevalidan} = 89\%$$

Analisis tingkat kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa. Proses ini dilakukan dengan memberikan lembar angket. Penilaian produk yang dikembangkan berdasarkan kriteria didalam instrumen validasi hasil angket respon guru mendapatkan skor sebagai berikut :

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = 90\%$$

Angket respon siswa diberikan kepada siswa kelas I SD Negeri Pulogede 1 yang berjumlah 11 siswa. Hasil angket respon siswa mendapatkan hasil sebagai berikut :

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor total}} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = \frac{501}{550} \times 100\%$$

$$\text{Tingkat Kepraktisan} = 91\%$$

Hasil penilaian dari angket respon guru mendapatkan persentase sebesar 90%, kemudian hasil angket respon siswa mendapat 91% sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat kepraktisan media memperoleh kriteria sangat praktis yang menunjukkan bahwa media ini

sangat praktis digunakan untuk proses pembelajaran.

Tingkat keefektifan media video animasi yang telah dikembangkan dalam penelitian ini menggunakan lembar tes evaluasi siswa. Tes evaluasi ini dilakukan oleh beberapa siswa kelas I SD Negeri Pulogede 1 yang berjumlah 11 siswa. Hasil penilaian tes siswa dapat dilihat, sebagai berikut

Tabel 4. Hasil Tes Siswa

No	Nama	Hasil Nilai		Kriteria
		Pre-Test	Post-Test	
1.	AER	100	100	Efektif
2.	DAQF	64	86	Efektif
3.	KDRS	50	78	Efektif
4.	MFI	57	86	Efektif
5.	MSI	57	86	Efektif
6.	NEAF	29	78	Efektif
7.	NRS	100	100	Efektif
8.	RMA	86	100	Efektif
9.	SPA	36	78	Efektif
10.	WRS	86	100	Efektif
11.	ZF	36	78	Efektif

E. Kesimpulan

Peneliti berharap hasil dari penelitian ini bisa bermanfaat dan dikembangkan lagi, penelitian media pembelajaran Video Animasi berhasil dilakukan dan diuji kepraktisan melalui validasi para ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Media Video Animasi diharap bisa menambah minat belajar siswa kelas I SD Negeri Pulogede 1 melalui media ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1596. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2628>
- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Andriani, E. Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Teknolohi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 31–36.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Firmansyah, H. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), 541–548. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30416>

- Fitriani, E., Waspodo, M., & Gatot, M. (2022). *Monograf Media Flash Card Baca Kata Digital Untuk Anak Usia Dini* (1st ed.). Widina Bhakti Persada Bandung. www.penerbitwidina.com
- Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan Lks Berbasis Rme Dengan Pendekatan Problem Solving Untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Journal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51–63.
- Indy, R., Waani, F. J., & Kandowanko, N. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial Di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *HOLISTIK, Journal of Social and Culture*, 12(4).
- Izzaturahma, E., Putu, L., Mahadewi, P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216–224. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Mahira, J., Octaria, D., & Septeyawan, B. Z. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Bilangan Cacah Kelas II SD Negeri 01 Pemulutan Barat. *PPSDP Undergraduate Journal of Educational Sciences*, 2(2), 249–254.
- Mahmudi, M. R., Salshabila, & Friska, S. Y. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Web Wordwall Pada Materi Balok Dan Kubus Kelas Iv Sd Dalam Kurikulum Merdeka. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 9(4), 1015–1029.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 08(05), 1–11.
- Muslimah, S., Satria, A. F. A., & Tusyana, E. (2023). Hubungan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas X1 SMA Negeri 1 Batanghari Tahun Pelajaran 2016/2017. *Tarbiyah Jurnal; Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1–10.
- Setyowati, Y., Priyambudi, S., & Wijayanti, G. C. (2024). *Students ' Reflections on Grammarly as a Tool for Academic Writing Support : Perceived Knowledge and Challenges in Higher Education*. 01, 577–587.
- Suryaningsih, T., Maksum, A., & Marini, A. (2023). Membentuk Profil Pelajar Pancasila Dimensi

Berkebinekaan Global melalui Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(3). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i3.79594>

<https://doi.org/10.20961/jdc.v7i3.79594>

Sya'bania, N., Anwar, M., & Wijaya, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Chemistry Education Review*, 4(1), 2597. <https://doi.org/10.26858/cer.v4i1.13315>