

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS KARAKTER  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV MATERI KEBERAGAMAN  
SOSIAL BUDAYA di SDN 2 BABAKTULUNG**

Siti Khoironnisa<sup>1</sup>, Ifa Seftia Rakhma Widiyanti<sup>2</sup>

<sup>1</sup>PGSD, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

<sup>2</sup>Pendidikan Biologi, Universitas PGRI Ronggolawe Tuban

khoironnisa1@gmail.com <sup>2</sup>ifaseftia@gmail.com

**ABSTRACT**

*Low student comprehension of the topic of Social and Cultural Diversity at SDN 2 Babaktulung has posed a significant obstacle in the teaching of Pancasila Educations. This issue is primarily due to the limited use of innovative learning media and the continued reliance on conventional, textbook-based teaching methods. To address this problem, this study aims to develop a character-based instructional video to improve the learning outcomes the research aimed to strengthen the comprehension of fourth-grade students regarding the topic by employing the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, expert validations, pretests and posttests. Quantitative data were analyzed using Likert scale, n-Gain, and Guttman scale, while qualitative data were obtained from feedback and implementation observations. The result show that the developed instructional video achieved high validity, with experts validation score of 93% content, language experts (88%), media experts (83%), and practitioners (81%). The media also demonstrated high effectiveness, with an n-Gain score of 0,7. Furthermore, the readability test showed a score of 97%, while practicality was rated at 94% by students and 100% by the teacher. These findings indicate that the character-based instructional video is a practical and effective tool for enhancing student understanding of social and cultural diversity.*

*Keywords: learning videos, character, socio-cultural diversity, ADDIE, learning outcomes*

**ABSTRAK**

Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi keberagaman sosial budaya di SDN 2 Babaktulung menjadi salah satu hambatan dalam proses pembelajaran yang inovatif dan masih dominannya metode konvensional berbasis buku teks. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran berbasis karakter yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang mencakup lima tahap, yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, validasi ahli, serta pretest dan posttest, kemudian dianalisis secara kuantitatif menggunakan skala Likert, n-Gain, dan Guttman, serta secara kualitatif melalui kritik dan saran dari validator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat baik, dengan persentase validasi dari ahli materi 93%, ahli bahasa 88%, ahli media 83%,

dan praktisi 81%. Efektivitas media tergolong tinggi dengan nilai n-Gain sebesar 0,7. Selain itu, keterbacaan mencapai 97%, dan kepraktisan berdasarkan respon siswa dan guru masing-masing sebesar 94% dan 100%. Dengan demikian, video pembelajaran berbasis karakter ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap keberagaman sosial budaya.

Kata Kunci: video pembelajaran, karakter, keberagaman sosial budaya, ADDIE, hasil belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan memiliki strategi dalam membentuk sumber daya manusia yang tidak hanya unggul secara intelektual, tetapi juga berkarakter kuat serta berakhlak mulia. Di Indonesia, pendidikan berperan sebagai sarana utama untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila kepada generasi muda, sebagaimana dinyatakan oleh (Lestari & Kurnia, 2022). Sebagai dasar negara, Pancasila memegang peran krusial dalam pembentukan karakter bangsa melalui sistem pendidikan.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang mulai diajarkan sejak tingkat dasar memiliki tujuan utama untuk membentuk pemahaman siswa terhadap nilai-nilai ideologi bangsa. Materi yang diajarkan dalam Pendidikan Pancasila, seperti keberagaman sosial budaya bertujuan untuk menumbuhkan sikap toleransi, menghargai perbedaan, serta memperkuat semangat persatuan

dalam keberagaman (Nurhayati & , Langlang Handayani, 2020). Penanaman nilai-nilai ini sangat penting diajarkan sejak dini agar siswa berkembang menjadi warga negara yang bukan hanya cerdas secara intelektual, melainkan juga peka terhadap masalah-masalah sosial (Widyawardani & Maureen, 2021).

Meskipun demikian, implementasi pembelajaran secara konvensional di lapangan belum mampu menumbuhkan antusiasme dan pemahaman siswa dalam mempelajari Pendidikan Pancasila (Ulumi et al., 2023). Di era digital, tantangan terbesar dalam pendidikan adalah menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya efektif, tetapi juga mampu menarik minat siswa. Sebagian besar guru masih menggunakan pendekatan ceramah dan buku teks sebagai sumber belajar, tanpa memanfaatkan teknologi sebagai media pendukung pembelajaran.

Hasil observasi, wawancara, dan pretest di SDN 2 Babaktulung menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi keberagaman sosial budaya yang masih belum optimal. Sebanyak 32 siswa kelas IV, hanya 18 siswa yang mencapai ketuntasan sedangkan 13 siswa masih belum memenuhi kriteria. Sedangkan rata-rata nilai pretest siswa adalah hanya sebesar 60%, yang dimana angka ini menunjukkan perlunya upaya perbaikan dalam strategi pembelajaran supaya mempermudah siswa dapat lebih mudah menangkap isi pembelajaran dan memperoleh pencapaian belajar yang maksimal.

Permasalahan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi keberagaman sosial budaya serta penanaman nilai karakter menunjukkan perlunya pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan adaptif terhadap perkembangan zaman. Beberapa strategi dapat digunakan untuk menjawab tantangan ini, seperti menyusun modul tematik, media cerita bergambar, hingga penggunaan media digital berbasis teknologi. Akan tetapi, di antara berbagai alternatif tersebut, media video pembelajaran

dianggap paling relevan karena mampu menyajikan materi secara visual, auditori, dan dinamis, sekaligus memfasilitasi penguatan karakter melalui ilustrasi nyata, dan narasi (Agustini & Ngarti, 2020). Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis karakter sebagai media utama dalam penelitian ini.

Mengembangkan media video pembelajaran menjadi salah satu solusi alternatif yang dapat diimplementasikan dalam pembelajaran. Media video pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi secara lebih efektif. Video pembelajaran yang termasuk dalam media interaktif mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan fokus, semangat belajar, dan retensi materi pada siswa (Herman et al., 2023). Di samping itu, pemanfaatan elemen visual seperti gambar, animasi, dan audio mampu membuat materi yang abstrak menjadi lebih konkret sehingga mudah dipahami (Parlindungan et al., 2020).

Karakteristik utama dari video pembelajaran yang efektif menurut (Sonia et al., 2023) adalah menyajikan informasi dalam bentuk visual-

audiotori yang membantu siswa memahami konsep secara menyeluruh. Selain itu, media video memungkinkan terjadinya simulasi dan demonstrasi yang tidak bisa dilakukan secara langsung di kelas. Dengan fleksibilitas yang ditawarkan, tetapi siswa juga dapat mengakses dan mengulang materi pembelajaran kapan pun, sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing.

Dalam konteks penguatan karakter, media video dapat dimanfaatkan untuk menanamkan nilai-nilai seperti toleransi, gotong royong, kejujuran, dan tanggung jawab. Menurut (Hidayah et al., 2020), pendidikan karakter merupakan proses yang terintegrasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa dan dapat diperkuat melalui lingkungan belajar yang kondusif serta media pembelajaran yang dirancang dengan baik mampu menggambarkan situasi nyata, memberikan contoh perilaku, dan mengajak siswa merefleksikan nilai-nilai yang ditampilkan (Samosir et al., 2023).

Merujuk pada hasil identifikasi awal, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini berkaitan dengan bagaimana tahapan pengembangan, kevalidan, kepraktisan, dan

keefektivan media video pembelajaran berbasis karakter dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada materi keberagaman sosial budaya.

Penelitian ini diarahkan untuk menghasilkan sebuah media video pembelajaran berbasis karakter yang layak digunakan, mudah diimplementasikan, dan mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila. Selain itu, manfaat dari penelitian ini tidak hanya dirasakan oleh siswa dalam bentuk peningkatan pemahaman dan karakter, tetapi juga bagi guru sebagai media inovatif dalam mengajar.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan Research and Development (R&d) menggunakan model ADDIE, yang mencakup lima tahapan utama: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang dikembangkan oleh Branch pada tahun 2009. Model ini dipilih karena memiliki alur yang terstruktur dan fleksibel, dan mendukung terciptanya media pembelajaran yang layak, mudah digunakan secara efektif.

Subjek dari penelitian ini adalah semua siswa kelas IV SDN 2 Babaktulung yang berjumlah 32 siswa. Penelitian ini dilakukan dalam lima tahap, dimulai dari tahap analisis kebutuhan, perancangan media, pembuatan video pembelajaran, uji keterbacaan (skala kecil), hingga uji efektivitas produk melalui implementasi terbatas.

Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tehnik, diantaranya yaitu observasi, wawancara, validasi ahli, angket siswa dan guru, serta tes pretest dan posttest. Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi keterbacaan dan keterlaksanaan media, angket respon siswa dan guru, serta soal pretest dan posttest.

Analisis data kuantitatif dilakukan dengan menerapkan skala Likert pada instrumen validasi dan kepraktisan, skala Guttman untuk mengevaluasi respons siswa dan guru, serta rumus N-Gain untuk mengukur efektivitas peningkatan hasil belajar. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari komentar saran validator serta deskripsi keterbacaan selama implementasi.

Pengembangan media video pembelajaran dilakukan secara berurutan sesuai dengan tahapan

ADDIE , dimulai dari identifikasi masalah pembelajaran dan analisis kebutuhan, dilanjutkan dengan merancang konten video berbasis karakter, mengembangkan media dengan memperhatikan nilai-nilai pendidikan karakter, mengimplementasikannya dalam kelas, dan mengevaluasi hasilnya untuk memperoleh kesimpulan terhadap kelayakan media yang dikembangkan.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Bagian ini menjelaskan temuan penelitian serta pembahasan tentang hasil pengembangan media video pembelajaran berbasis karakter yang dikembangkan apakah berhasil memenuhi tiga kriteria utama dalam pengembangan produk pembelajaran, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan. Ketiga aspek tersebut dianalisis melalui beberapa tahapan uji dan instrumen yang telah disusun secara sistematis sesuai tahapan dalam model ADDIE.

#### **1. Tahap Analisis**

Analisis dilakukan melalui observasi, wawancara guru kelas IV, dan pretest. Hasil observasi menunjukkan bahwa guru masih mengandalkan buku paket dan LKS tanpa menggunakan media. Sebanyak 21 dari 32 siswa belum memenuhi KKTP dengan rata-rata nilai pretest sebesar 60%, yang menunjukkan rendahnya pemahaman siswa terhadap materi keberagaman sosial budaya.

## 2. Tahap Desain

Pada tahap ini, video yang dikembangkan dimulai dengan menyusun naskah, storyboard, pemilihan konten visual dan audio, serta penguatan nilai karakter seperti toleransi, gotong royong, dan saling menghargai.

## 3. Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan ini diawali dengan penyusunan skenario video pembelajaran berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Peneliti merancang storyboard yang menampilkan adegan-adegan visual yang disesuaikan dengan konteks sosial budaya dan nilai-nilai karakter. Berikut adalah beberapa contoh tampilan dari

media video pembelajaran yang dikembangkan:



Gambar 1 Halaman Awal Media



Gambar 2 Halaman Isi



Gambar 3 Halaman Akhir

Produk video yang telah selesai kemudian divalidasi oleh empat ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan praktisi pendidikan. Penilaian dilakukan menggunakan

instrumen validasi dengan skala likert 5 poin. Perhitungan presentase dapat dilihat dibawah ini:

1. Ahli Materi

$$P\% = \frac{56}{60} \times 100$$

$$= 93 \%$$

2. Ahli Bahasa

$$P\% = \frac{53}{60} \times 100$$

$$= 88 \%$$

3. Ahli Media

$$P\% = \frac{46}{55} \times 100$$

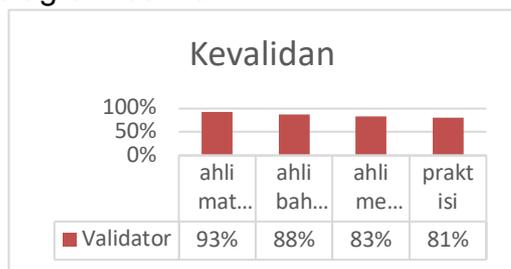
$$= 83 \%$$

4. Praktisi pendidiks

$$P\% = \frac{46}{55} \times 100$$

$$= 83 \%$$

Visualisasi hasil validasi masing-masing ditampilkan dalam bentuk diagram berikut:



Grafik 1 Hasil Validasi

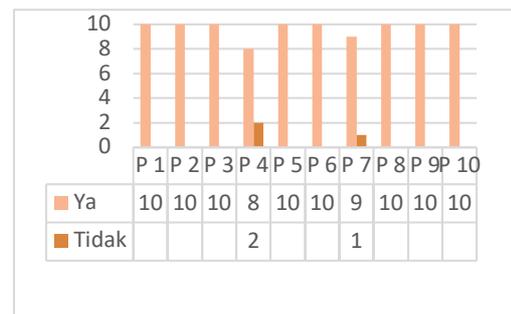
Berdasarkan hasil validasi, media video pembelajaran berbasis karakter dinyatakan valid dari berbagai aspek yang telah dinilai. Beberapa masukan dari validator

seperti penambahan teks narasi dan profil dalam video.

**4. Tahap Implementasi**

Dalam tahap implementasi, dilakukan uji coba skala kecil dan skala besar guna menilai keterbacaan, kepraktisan, dan efektifitas media video pembelajaran berbasis karakter yang dikembangkan.

Uji coba skala kecil dilaksanakan dengan melibatkan 10 siswa kelas III SDN 2 Babaktulung. Mereka diminta menonton video pembelajaran dan mengisi angket keterbacaan yang berisi pernyataan terkait kejelasan isi, teks, dan gambar. Tingkat keterbacaan ditampilkan



dalam bentuk diagram berikut:

Grafik 2 hasil angket keterbacaan

$P\%$

$$= \frac{\text{Jumlah Skor Keterbacaan}}{\text{Skor Maksimal Keterbacaan}} \times 100$$

$$P\% = \frac{97}{100} \times 100$$

$$P\% = 97\%$$

Hasilnya menunjukkan bahwa media video pembelajaran mudah dipahami siswa, dengan tingkat keterbacaan mencapai 97% yang dikategorikan sangat praktis (Isnaini et al., 2022).

Uji skala besar, setelah revisi dilakukan berdasarkan saran validator dan hasil uji coba keterbacaan, video diimplementasikan dalam pembelajaran kepada 32 siswa kelas IV. Setelah pembelajaran, siswa diberikan soal posttest dan angket respon untuk mengukur efektivitas media.

Selain itu, guru kelas IV juga diminta untuk mengisi angket respon untuk menilai kemudahan penggunaan dan daya tarik media.

**Tabel 1 Hasil Angket Respon**

responden	Jumlah skor	Skor maks	presentase
Siswa	303	320	94%
Guru	10	10	100%

$$P\% = \frac{\text{Jumlah Skor Angket Siswa}}{\text{Skor Maksimal siswa}} \times 100$$

$$P\% = \frac{303}{320} \times 100$$

$$P\% = 94\%$$

$$P\% = \frac{\text{Jumlah Skor Angket Guru}}{\text{Skor Maksimal Guru}} \times 100$$

$$P\% = \frac{10}{10} \times 100$$

$$P\% = 100\%$$

Hasil tersebut membuktikan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan diterima baik oleh siswa dan guru. Dimana hasil dari angket respon tersebut menunjukkan angka 94% dari angket respon siswa yang memiliki kriteria sangat praktis dan 100% dari respon guru dengan kriteria sangat praktis (Arif & Rukmi, 2020).

Untuk mengetahui efektivitas media, dilakukan perbandingan antara hasil pretest dan posttest. Hasilnya disajikan dalam tabel berikut:

**Tabel 2 Hasil Pretest Dan Posttest**

Jenis tes	Jumlah skor	Skor maks	Rata-rata
Pretest	1935	3200	60
Posttest	2890	3200	90

Perhitungan n-Gain:

$$N - Gain = \frac{\text{Nilai Posttest} - \text{Nilai Pretest}}{\text{skor maksimal} - \text{Nilai pretest}}$$

$$N - Gain = \frac{2890 - 1935}{3200 - 1935}$$

$$= 0,7$$

Niali n-Gain sebesar 0,7 menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki kategori keefektifan tinggi (Rismayanti et al., 2022). Data ini memperkuat bahwa

media pembelajaran berbasis karakter efektif dalam menunjang peningkatan prestasi belajar siswa.

### **5. Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi dilakukan secara menyeluruh untuk meninjau kembali kelayakan dari segi validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Evaluasi ini tidak melibatkan data baru, melainkan mencakup refleksi terhadap keseluruhan proses pengembangandan implementasi. Berdasarkan hasil validasi oleh para ahli tanggapan pengguna yaitu siswa dan guru, serta perolehan nilai pretest dan posttest yang menunjukkan peningkatan yang signifikan.

Respon siswa dan guru terhadap kepraktisan video juga tinggi, dengan skor angket 94%. Guru juga memberikan skor 100% pada angket kepraktisan. Hasil tersebut membuktikan bahwa media yang dikembangkan mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus menunjukkan tingkat kepraktisan dan kemudahan penggunaan.

### **E. Kesimpulan**

Melalui tahapan pengembangan serta pengujian yang telah dilakukan. Dengan demikian, media video

pembelajaran berbasis karakter yang dikembangkan pada materi keberagaman sosial budaya untuk kelas IV SDN 2 Babaktulung terbukti layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu indikator utama yang terpenuhi oleh media ini adalah validitas, sebagaimana dibuktikan melalui hasil validitas para ahli yang menyatakan bahwa media sangat valid dalam hal isi materi, kebahasaan, tampilan visual, serta relevansinya dengan karakteristik siswa. Kepraktisan, media ini mendapatkan tanggapan sangat positif dari guru dan siswa. Keterbacaan tinggi (97%) dan respon guru (100%) serta siswa (94%) menandakan media ini sudah dipahami dan digunakan dalam pembelajaran. Efektifitas, adanya peningkatan signifikan hasil belajar dari nilai pretest ke posttest dengan skor n-Gain 0,7. Hal ini mencerminkan bahwa media yang dikembangkan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan pemahaman siswa di materi keberagaman sosial budaya.

Selain berdampak pada hasil belajar secara konitif, media ini juga berhasil mengintegrasikan nilai-nilai karakter seperti toleransi, kerja sama,

dan saling menghargai, yang sangat penting dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila. Karena efektivitasnya, media video pembelajaran berbasis karakter ini dapat direkomendasikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran, terutama untuk memperdalam pemahaman siswa tentang keberagaman sosial budaya pada jejang SD.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R & D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id>.  
*Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(April 2020), 62–78.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/download/18403/14752>
- Arif, M. H., & Rukmi, A. S. (2020). Pengembangan buku suplemen untuk keterampilan menulis deskripsi siswa kelas IV Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 8(5), 1033–1043.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/36680>
- Herman, N. P., Hidayati, H., Afrizon, R., & Hidayat, R. (2023). Analisis Kebutuhan Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Ict (Information and Communication Technology). *ORBITA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 9(1), 133.  
<https://doi.org/10.31764/orbita.v9i1.14797>
- Hidayah, N., Yanti, Y., & Puja Wati, A. (2020). Peran Pendidikan Karakter Dalam Membentuk Budaya Sekolah. *Prosiding Seminar Nasional 2020 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Bandar Lampung*, 51–62.  
<https://proceeding.stkipgribl.ac.id/index.php/semnas/article/view/25>
- Isnaini, N., Listiadi, A., & Subroto, W. T. (2022). Validitas dan Kepraktisan E-Modul berbasis Kontekstual Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana untuk Peserta Didik Program Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(2), 157–166.  
<https://doi.org/10.26740/jpap.v10n2.p157-166>
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1), 25.  
<https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Nurhayati, H., & Handayani, N. W. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.  
<https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Parlindungan, D. P., Mahardika, G. P., & Yulinar, D. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh ( PJJ )

- di SD Islam An-Nuriyah. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1–8.
- Rismayanti, T. A., Anriani, N., & Sukirwan, S. (2022). Deskripsi Kebutuhan E-Modul Berbantuan Smartphone Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Smp. *Wilangan: Jurnal Inovasi Dan Riset Pendidikan Matematika*, 3(3), 203.  
<https://doi.org/10.56704/jirpm.v3i3.13292>
- Samosir, E. D. B., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2023). Interactive Learning Media Based on Character Education in Indonesian Subjects for Grade 1 Elementary Schools. *Indonesian Values and Character Education Journal*, 6(1), 12–23.  
<https://doi.org/10.23887/ivcej.v6i1.57720>
- Sonia, G., Hidayati, A., Syafril, S., & Supendra, D. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS Materi Perubahan Wujud Zat Kelas IV SD. *Jurnal Family Education*, 3(3), 310–320.  
<https://doi.org/10.24036/jfe.v3i3.129>
- Ulumi, D. I., Sujaini, H., Perwitasari, A., & Novriando, H. (2023). Peningkatan kualitas pengajaran di era digital melalui pelatihan pengembangan video pembelajaran interaktif. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(2), 198–205.  
<https://doi.org/10.29408/ab.v4i2.24251>
- Widyawardani, R., & Maureen, I. Y. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Untuk Materi Pokok Keberagaman Budaya Bangsa Pada Mata Pelajaran Tematik Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di SDN Purworejo, Kecamatan Balong, Kabupaten Ponorogo. *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, 11, 9–25.