

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI DENGAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING* (PJBL) IPAS KELAS V SEKOLAH DASAR

Bianca Putri Meilanda¹, Meirza Nanda Faradita², Badruli Martati³

^{1, 2, 3}PGSD, FKIP, Universitas Muhammadiyah Surabaya,

¹biancaputrim@gmail.com, ²meirzanandafaradita@um-surabaya.ac.id,

³badruli.martati@um-surabaya.ac.id

ABSTRACT

This research aims to develop animated video media with the IPAS Project Based Learning (PJBL) learning model for Class V Elementary School with a focus on human respiratory system material. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model which consists of five stages, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects consisted of 23 fifth grade students of SD Muhammadiyah 2 Surabaya. The instruments used were validation sheets, practicality questionnaires, and learning outcomes tests. The results of media and material validation obtained a score of 92.5% (Very Feasible), media practicality based on teacher and student responses of 87% (Very Practical), and media effectiveness shown by learning completeness of 91.3% (Very Effective). These results show that Animated Video Media with Project Based Learning (PJBL) IPAS Learning Model for Grade V Elementary School is feasible, practical, and effective to use in IPAS learning on human respiratory system material.

Keywords: video animation, IPAS learning, respiratory mechanism

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) IPAS Kelas V Sekolah Dasar dengan focus materi sistem pernapasan manusia. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*. Subjek penelitian terdiri dari 23 siswa kelas V SD Muhammadiyah 2 Surabaya. Instrumen yang digunakan yaitu lembar validasi, angket kepraktisan, dan tes hasil belajar. Hasil validasi media dan materi memperoleh skor sebesar 92,5% (Sangat Layak), kepraktisan media berdasar respon guru dan siswa sebesar 87% (Sangat Praktis), serta keefektifan media ditunjukkan oleh ketuntasan belajar sebesar 91,3% (Sangat Efektif). Hasil tersebut menunjukkan bahwa Media Video Animasi dengan Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) IPAS Kelas V Sekolah Dasar layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS pada materi system

pernapasan manusia.

Kata Kunci: video animasi, pembelajaran IPAS, mekanisme pernapasan

A. Pendahuluan

Pendidikan umumnya dapat didefinisikan sebagai upaya yang direncanakan dan dilakukan secara sadar untuk meningkatkan potensi seseorang melalui proses pembelajaran. Ini mencakup banyak hal, seperti pengetahuan, keterampilan, dan sikap sosial yang diperlukan untuk hidup bermasyarakat. Pendidikan tanpa kekerasan memiliki potensi untuk menanamkan sikap tanggung jawab sebagai upaya pendidikan karakter di sekolah, yang dapat menumbuhkan individu yang baik dan memiliki masa depan yang cerah (Martati, 2022). Ini dari pernyataan tersebut adalah bahwa pendidikan adalah usaha nyata yang bertujuan untuk mewujudkan anak-anak yang memiliki kekuatan spiritual, kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan serta kemampuan untuk mengendalikan diri sendiri sehingga mereka dapat membangun masyarakat yang aman, bertanggung jawab, memiliki nilai moral yang baik, dan bebas dari kekerasan.

Kurikulum Merdeka bertujuan untuk memberikan pengalaman belajar yang beragam bagi siswa, yang memungkinkan mereka untuk mengeksplorasi konsep dan membangun kompetensi dalam mata pelajaran seperti ilmu pengetahuan dan ilmu pengetahuan sosial (disebut sebagai IPAS). Guru memainkan peran penting dalam menggunakan pengetahuan profesional mereka untuk mencapai tujuan kurikulum melalui upaya pembelajaran yang disengaja. Kompetensi yang diharapkan dapat dikembangkan oleh siswa dapat berupa pengetahuan atau keterampilan. IPAS berfokus pada studi tentang makhluk hidup dan interaksinya dengan lingkungan dan alam semesta. Secara khusus, salah satu aspek yang dibahas dalam IPAS adalah mekanisme pernapasan manusia, yang merinci organ-organ pernapasan pada manusia dan bagaimana sistem tersebut berfungsi. Secara keseluruhan, pembelajaran IPAS melibatkan pemanfaatan pengetahuan profesional dalam studi sains untuk mencapai tujuan pendidikan.

Permasalahan yang sering ditemukan pada saat pembelajaran IPAS khususnya materi Mekanisme Pernapasan Manusia adalah terbatasnya alat peraga dan kurangnya inovasi serta variasi media pembelajaran yang membuat siswa merasa bosan jika pembelajaran menggunakan metode ceramah, sehingga siswa kurang memahami konsep dan cara kerja pernapasan manusia. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif juga dapat membuat siswa tertarik untuk belajar sehingga menjadi solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Faradita et al., 2022).

Media pembelajaran digital merupakan alat berbasis teknologi yang dirancang untuk mendukung proses belajar secara menarik, kontekstual, dan interaktif. Menurut Kaiful Umam dalam Sari et al. (2024), media ini mampu menyajikan materi dalam bentuk audio-visual yang memudahkan pemahaman siswa. Dibandingkan media tradisional seperti buku teks dan papan tulis, media digital lebih efektif dalam membantu siswa memahami konsep abstrak seperti mekanisme pernapasan manusia. Penggunaan

teknologi dalam pembelajaran juga terbukti meningkatkan pemahaman siswa dibanding metode ceramah semata (Islam et al., 2024).

Hikmah et al., (2017) Video Animasi adalah kemajuan teknologi terbaru yang menggabungkan media audio dan visual yang bergerak dengan pembelajaran.

Media audio visual bergantung pada indra manusia, seperti pendengaran dan penglihatan. dalam (Hapsari & Zulherman, 2021). Banyak orang menggunakan Canva sebagai aplikasi desain grafis untuk membuat presentasi, poster, iklan media sosial, dokumen, dan banyak konten visual lainnya. Aplikasi ini sangat mudah digunakan dan memiliki semua fitur yang diperlukan untuk desain grafis. Selain itu, Canva menawarkan contoh desain yang mudah digunakan dan dapat digunakan sebagai referensi.

Sumarni (2020), Model Pembelajaran Berbasis Proyek (PJBL) adalah metode pembelajaran baru yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan yang kompleks. Selama pembelajaran, siswa terlibat secara aktif dan interaktif. Sintaks pada *Project Based Learning* (PJBL) ada 6 tahap, sebagai berikut: (1) Mengajukan pertanyaan

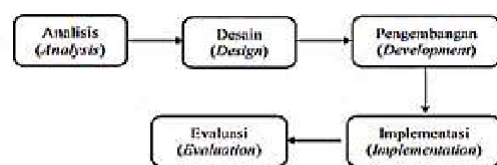
mendasar; (2) Menyusun perencanaan proyek; (3) Menyusun jadwal pembuatan proyek; (4) Memantau keaktifan siswa dalam perkembangan proyek; (5) Penilaian Hasil; (6) Evaluasi.

Wulandari (2021) Indikator keaktifan belajar siswa antara lain Indikator keaktifan belajar siswa antara lain (1) keikutsertaan siswa dalam pelaksanaan tugas belajar, (2) keterlibatan siswa dalam pemecahan masalah, (3) keterampilan bertanya (4) pencarian informasi, (5) pelaksanaan diskusi, (6) evaluasi diri dan refleksi, (7) kemampuan untuk memecahkan masalah dan menerapkan apa yang telah dipelajari.

Terdapat penelitian terdahulu yang pertama Azqiyya, (2023) dalam penelitian yang diberi judul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPA Materi Bentuk Tubuh Hewan dan Fungsinya”, disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis animasi Canva berhasil ditetapkan dan memberi pengaruh signifikan pada SDN Cilebut 01. Kemudian penelitian terdahulu kedua oleh Ratna Pramudita (2024) dalam penelitian berjudul “Pengembangan Media Video Animasi berbasis Canva

Materi Rantai Makanan Siswa Kelas V SD Negeri 1 Moyoketen”, disimpulkan bahwa produk media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan kemampuan siswa memahami pembelajaran dengan baik. Dalam kedua penelitian tersebut dapat diintisarikan bahwa media Video Animasi Canva pada mata pelajaran IPAS sangat layak sebagai media pembelajaran yang praktis dan efektif untuk diterapkan. Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan produk media pembelajaran tersebut sebagai bahan ajar siswa di SD Muhammadiyah 2 Surabaya.

Berdasarkan permasalahan adapun tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis keaktifan siswa sekolah dasar dengan model Project Based Learning pada pembelajaran IPAS di Kelas V SD Muhammadiyah 2 Surabaya.



Gambar 1. Model ADDIE
Sumber: (Ardiansah & Miftakhi, 2020)

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan, juga disebut penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sutarti & Irawan (2017) dan Fadila (2021), jenis penelitian ini dapat digunakan untuk membuat media baru yang dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah.

Studi ini dilakukan di SD Muhammadiyah 2 Surabaya pada Maret 2025, dengan 23 siswa di kelas V, terdiri dari 5 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki.

Untuk membangun media pembelajaran, model ADDIE adalah model pengembangan yang menawarkan proses yang teratur untuk membangun media pembelajaran, yang berfungsi baik untuk pembelajaran tatap muka maupun daring.

Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahapan utama: Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), Evaluasi (*Evaluation*).

Model pengembangan ADDIE menyediakan susunan sistematis untuk desain, pembuatan, dan evaluasi media pembelajaran melalui lima tahapannya. (1) Analisis: Menemukan

kebutuhan dan masalah pembelajaran siswa; (2) Desain: Membuat alur visual, nisi, dan media; (3) Pengembangan: Membuat media menggunakan Canva dan Capcut sambil menerima umpan balik dari validator; (4) Implementasi: Melakukan uji coba di kelas V untuk menentukan bagaimana Lembar Validasi, Kuesioner, dan Tes adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. (5) Evaluasi: mengevaluasi program pembelajaran dan menilai hasil belajar.

Tabel 1. Skala Likert

Skala Penilaian	Keterangan
5	Sangat Setuju
4	Setuju
3	Cukup
2	Tidak Setuju
1	Sangat Tidak Setuju

Sumber: (Sugiyono, 2021)

Teknik Analisis data, (1) Validasi ahli materi dan media, membutuhkan validasi dari 4 validator diantaranya oleh Debio pratama Wiguna, S.Ds., M.I.Kom.; Holy Ichda Wahyuni, S.Pd.; Riris Eka Nurmasari, S.Pd.; Lia Fitrianingrum, S.Pd. (2) Kepraktisan, diukur dari presentase respon positif guru dan siswa; (3) Efektivitas dianalisis berdasarkan jumlah siswa

yang mencapai KKM, sesuai kriteria efektivitas.

Berikut Tabel dengan rentang nilai yang digunakan peneliti untuk mengukur keberhasilan media video animasi mencakup penilaian kevalidan, kepraktisan dan keefektivan:

Tabel 2. Kriteria Rentang Nilai

Rentang Nilai	Keterangan
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
45% - 60%	Cukup Layak
21% - 44%	Tidak Layak
< 20%	Sangat Tidak Layak

Sumber: (Ernawati et. Al 2017)

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dengan menggunakan model ADDIE, penelitian ini bertujuan untuk membuat dan menguji media video animasi yang valid, praktis, dan efektif.

Analisis (Analyze)

Berdasar observasi yang dilakukan peneliti di SD Muhammadiyah 2 Surabaya, pembelajaran hanya berpusat pada *print-out* dan ceramah sehingga siswa bosan. Hal ini melatar belakangi peneliti untuk mengembangkan media video animasi dengan model PJBL dan kurang memperhatikan guru saat menjelaskan.

Desain (Design)

Menentukan kompetensi dasar dengan menggunakan kurikulum merdeka, materi sistem pernapasan manusia untuk SD Muhammadiyah 2 Surabaya.

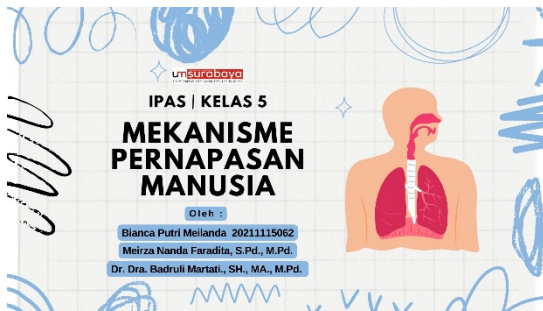
Berdasarkan kompetensi dasar tersebut, tujuan pembelajaran dari pembuatan media ini adalah agar siswa memahami dan memahami sistem pernapasan manusia. Selain itu, mereka ingin berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran.

Pengembangan (Development)

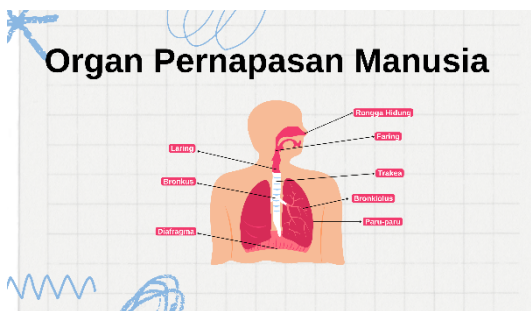
Pada saat ini, peneliti telah memilih strategi pembelajaran berbasis analisis. Mereka telah memutuskan bahwa video animasi adalah media pembelajaran IPAS yang ideal dan efektif. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, siswa kelas V akan menggunakan model pembelajaran berbasis proyek untuk membuat video animasi, yang dapat diakses melalui YouTube.

Pada tahap pertama, peneliti membuat storyboard, memilih tema warna, mengumpulkan materi dari buku IPAS kelas V, dan mengumpulkan elemen visual yang berkaitan dengan sistem pernapasan manusia melalui gambar

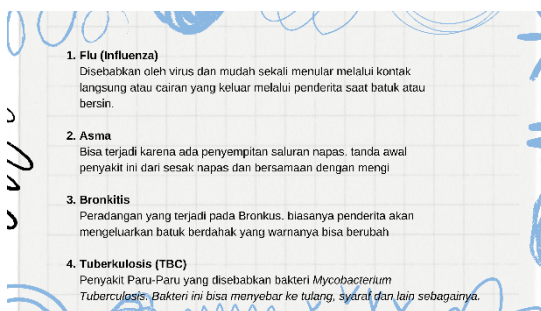
vector. Langkah terakhir peneliti adalah menggabungkan rancangan dengan pengeditan audio video dengan menggunakan aplikasi *Capcut*.



Gambar 2. Cover Video Animasi



Gambar 3. Organ Pernapasan



Gambar 4. Gangguan Pernapasan

Implementasi (*Implementation*)

Analisis Data Validasi berdasarkan penilaian dari **keempat validator**. Penilaian ini terdiri dari dua

aspek yaitu **aspek media dan aspek materi**.

Hasil analisis validitas ahli materi dan media berguna untuk menguji kelayakan media yang digunakan untuk penelitian berdasarkan kritik dan saran validator. Proses validasi menggunakan lembar validasi yang berisi aspek materi dan media.

Setelah dilakukan validasi, peneliti mendapatkan **masukan untuk perbaikan** pada media yang meliputi: **perbaikan ukuran teks, pemilihan bahasa yang baik dan benar, Penambahan bahasan tentang “gangguan sistem pernapasan”**. Namun, karena keterbatasan waktu dan fokus penelitian pada tahap pengembangan awal, media tidak dikirim kembali ke validator untuk validasi ulang. Namun, seluruh revisi tetap mengacu pada sumber dan kurikulum yang sah dan telah diuji secara langsung pada tahap implementasi.

Evaluasi (*Evaluation*)

Analisis Data Validasi berdasarkan penilaian **empat validator**. Penilaian ini terdiri dari dua aspek yaitu **aspek media dan aspek materi**. Data Validasi Ahli dapat dilihat

pada tabel 2.

Tabel 2. Data Validasi Ahli

Ahli	Presentase	Kategori
Ahli Materi & Media I	87,14%	Sangat Layak
Ahli Materi & Media II	95,71%	Sangat Layak
Ahli Materi & Media III	90%	Sangat Layak
Ahli Materi & Media IV	97,14%	Sangat Layak
Rata-rata	92,5%	Sangat Layak

Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh peneliti untuk Pengembangan media Video Animasi dengan model pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL) IPAS Kelas V Sekolah Dasar ditinjau dari hasil validitas ahli media dan materi diperoleh presentase sebesar 92,5% yang dikategorikan sebagai “Sangat Layak” dalam tingkat kevalidan media.

Analisis Data Kepraktisan

berdasarkan dari lembar angket respon siswa dan guru kelas V SD Muhammadiyah 2 Surabaya setelah melalui pembelajaran menggunakan media video animasi dengan model *Project Based Learning* (PJBL) IPAS Kelas V Sekolah Dasar maka diperoleh presentase kepraktisan oleh guru dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\Sigma \text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$x = \frac{44}{50} \times 100\% = 88\%$$

Hasil angket kepraktisan dari guru mendapat presentase sebesar 88% dengan kategori “Sangat Praktis”, dan guru memberikan respon positif pada media video animasi. Media video animasi telah membuktikan bahwa nantinya akan menunjang pembelajaran siswa.

Berdasarkan hasil angket respon dari siswa, maka dapat diperoleh hasil dengan rumus sebagai berikut:

$$x = \frac{\Sigma \text{Jumlah skor yang diperoleh}}{(\Sigma \text{siswa} \times \Sigma \text{skor maksimal})} \times 100\%$$

$$x = \frac{996}{(23 \text{ siswa} \times 50)} \times 100\% = 86,61\% = 87\%$$

Hasil angket kepraktisan dari siswa mendapat presentase sebesar 86,61% dengan kategori “Sangat Praktis”.

Tabel 3. Hasil Lembar Kepraktisan

Penilai	Skor Maks	Skor Aktual	(%)	Kategori

Guru	50	44	88%	Sangat Baik
Siswa	1150	996	87%	Sangat Baik

Hasil uji kepraktisan diperoleh menggunakan kuesioner yang dibagikan kepada 23 Siswa dan wali kelas V SD Muhammadiyah 2 Surabaya yang masing masing berisi 10 pernyataan, dengan mendapatkan hasil “Sangat baik” pada keduanya, dapat dinyatakan bahwa Media Video Animasi merupakan “Sangat Praktis”.

Analisis Data Keefektifan Media menunjukkan bahwa video animasi membantu siswa belajar tentang IPAS dan meningkatkan pemahaman mereka tentangnya. Menurut pendapat dari 23 siswa yang terlibat dalam penelitian, video animasi juga dapat digunakan untuk mengajar materi Sistem Pernapasan Manusia di IPAS.

Keefektifan media ditentukan berdasarkan pada hasil tes belajar siswa kelas V.

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	21	91,30%
Tidak Tuntas	2	8,70%

berdasarkan hasil belajar 23 siswa mendapati bahwa dari nilai KKM 78, sebanyak 21 siswa tuntas dan 2 siswa lainnya belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi tergolong “Sangat Efektif”.

D. Kesimpulan

Berdasarkan Hasil analisis data yang dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Hasil Validasi media dan materi mendapatkan kategori “Sangat Layak” dengan tingkat persentase sebesar 92,5%. (2) Hasil Kepraktisan media dilihat dari respon angket siswa sebesar 87% dengan kategori “Sangat Praktis”. (3) Hasil Keefektifan media dilihat dari ketuntasan belajar siswa sebesar 91,30% dengan kategori “Sangat Efektif”.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi dengan model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) IPAS Kelas V Sekolah Dasar ini valid, praktis serta efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Sistem Pernapasan Manusia di kelas V Sekolah Dasar.

Hasil data uji keefektifan

DAFTAR PUSTAKA

- Azqiyya, M. R., Badruzzaman, N., & Zen M. F., D. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Canva pada Mata Pelajaran IPA Materi Bentuk Tubuh Hewan dan Fungsinya. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 2(1), 103–108. <https://doi.org/10.57251/tem.v2i1.1078>
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). *UJI KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN ADMINISTRASI SERVER*. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Fadila, R. R., Aprison, W., & Musril, H. A. (2021). Perancangan Perizinan Santri Menggunakan Bahasa Pemograman PHP/MySQL Di SMP Nurul Ikhlas. *CSRID (Computer Science Research and Its Development Journal)*, 11(2), 84. <https://doi.org/10.22303/csrid.11.2.2019.84-95>
- Faradita, M. N., & Afiani, K. D. A. (2024). Pengembangan Modul Ajar IPAS Kelas IV SD dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 12(2), 259–271. <https://doi.org/10.22219/jp2sd>
- Faradita, M. N., Rachman, A., & Rofiqoh, A. (2022). *PROCEEDINGS Membangun Karakter dan Budaya Literasi Dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di SD MEDIA KOTAK CAHAYA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN HASIL BELAJAR IPA PADA PEMBELAJARAN TATAP MUKA TERBATAS*. Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Martati, B. (2018). *ELSE (Elementary School Education Journal) MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF UNTUK MENUMBUHKAN NILAI MORAL SISWA SEKOLAH DASAR*. 2.
- Martati, B. (2022). *Bunga Rampai Asosiasi Doktor Pendidikan Dasar Indonesia Teori, Implikasi, dan Implementasi di Kelas*. (A. Syamsi, Ed.). CV. Pena Persada.
- Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). *Inovasi Pembelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 25 Bengkulu Selatan*. <http://ejournal.stit-alquraniyah.ac.id/index.php/jpia/>
- Nur Hikmah, V., Purnamasari, I., FIP Universitas PGRI Semarang, P., Sidodadi Timur No, J., Karangtempel, K., & Semarang Timur, K. (2017). *CAMTASIA PADA MATERI BANGUN DATAR KELAS V SEKOLAH DASAR*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Ratna Pramudita, E., Fajrin, R., & Ana, R. (2024). Pengembangan Media Video Animasi berbasis Canva Materi Rantai Makanan Siswa Kelas V SD Negeri 1 Moyoketen. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(1), 86–93. <https://jipid.org/index.php/JSPG>
- Regita Islam, G., Nanda Faradita, M., Martati, B., & FKIP Universitas Muhammadiyah Surabaya, P. (n.d.). *PENERAPAN MEDIA*

*PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS LECTORA PADA
MUATAN IPAS SISWA
SEKOLAH DASAR.*

Salamah, U. (2023).
*PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN POP-UP
BOOK DENGAN PENDEKATAN
MATEMATIKA REALISTIK PADA
MATERI BANGUN RUANG
LIMAS KELAS VIII SMP.*

[https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/
/25107/1/Skripsi_1908056049_U
mi%20
Salamah_Full%20Skripsi%20-
%20Umi%20Salamah.pdf](https://eprints.walisongo.ac.id/id/eprint/25107/1/Skripsi_1908056049_Umi%20Salamah_Full%20Skripsi%20-%20Umi%20Salamah.pdf)

Sari, M., Nandita Elvira, D., Aprilia, N.,
Felicia Dwi, S. R., & Aurelita, N.
M. (2024). *MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS
DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA
INDONESIA* (Vol. 18, Issue 1).

Wicaksono, L. (2016). Bahasa Dalam
Komunikasi Pembelajaran Luhur
Wicaksono. In *J P P Journal of
Prospective Learning* (Vol. 1,
Issue 2).
[http://jurnal.untan.ac.id/index.php
/lp3m](http://jurnal.untan.ac.id/index.php/lp3m)

Kuantitatif, P. P. (2016). Metode
Penelitian Kuantitatif Kualitatif
dan R&D. *Alfabeta, Bandung*