

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTU APLIKASI
ASSEMBLR EDU MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA PADA MATA
PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR**

M. Anggrayni¹, Wiwik Okta Susilawati², Akhla Alkharimah³
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Dharmas Indonesia¹²³
[1melisaanggrayni81@gmail.com](mailto:melisaanggrayni81@gmail.com), [2wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id](mailto:wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id),
[3akhlaalkharimah3@gmail.com](mailto:akhlaalkharimah3@gmail.com)

ABSTRACT

This study develops learning media in the form of learning videos assisted by the assemblr edu application, a development research model. The type of development research or in English Research and Development (R&D) based on the results of the validation test of 3 validators, the validation results carried out by the validator are categorized as very valid with an average of 86.66 categories, namely: language validation gets a very valid category with a percentage of 90.00%, the media category gets a very valid category with a percentage of 86.66%, the content category 83.33% with a very valid category, the practicality assessment is filled in by educators with a percentage of 91.11% categorized as very practical and by students getting a percentage of 91.65% with a very practical category, the effectiveness assessment is seen from the learning outcomes of students who have increased which gets a percentage of 91.30% with a very effective category

Keywords: Learning Media, Learning Videos, Assemblr Edu, IPAS: Learning Videos

ABSTRAK

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berbantu aplikasi assemblr edu model penelitian pengembangan. jenis penelitian pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya Research and Development (R&D) berdasarkan hasil uji validasi 3 validator, hasil validasi yang dilakukan oleh validator dikategorikan sangat valid dengan rata-rata 86,66 kategori yakni: validasi bahasa mendapatkan kategori sangat valid dengan persentase 90,00%, kategori media mendapatkan kategori sangat valid dengan persentase 86,66%, kategori isi 83,33% dengan kategori sangat valid, penilaian pratikalitas di isi oleh pendidik dengan persentase 91,11% dikategorikan sangat praktis dan oleh peserta didik memperoleh persentase 91,65% dengan kategori sangat praktis, penilaian efektivitas dilihat hasil belajar peserta didik yang mengalami peningkatan yang memperoleh persentase 91,30% dengan kategori sangat efektif

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Pembelajaran, Assemblr Edu, IPAS: Video Pembelajaran

A. Pendahuluan

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan pendidik kelas IV di SDN 01 Koto besar, sekolah tersebut

sudah menerapkan kurikulum merdeka, namun hanya berlaku untuk kelas I, II, IV, dan V, serta juga mendapat tanggapan bahwa pendidik

belum pernah mengembangkan media video pembelajaran dengan bantuan aplikasi Assemblr edu dalam proses pembelajaran IPAS dan pendidik hanya menggunakan buku IPAS yang tersedia di sekolah dalam melakukan proses pembelajaran serta dibantu dengan media berupa gambar-gambar yang tersedia di sekolah dan terkadang menggunakan Power poin, namun hal itu sangat jarang terjadi dalam proses pembelajaran IPAS dikarenakan keterbatasan pendidik dalam menggunakan infokus, pendidik biasanya menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah, banyak siswa yang masih kesulitan memahami seluruh penjelasan guru, dan meskipun diminta mencatat agar tidak lupa isi pelajaran, namun sebagian besar siswa masih belum memahaminya, hal ini berdampak pada buruknya hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipas.

Berdasarkan Observasi yang peneliti lakukan di SDN 01 Koto Besar Kabupaten Dharmasraya, dilihat bahwa kurang efektifnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan kegiatan pembelajaran, dan rendahnya hasil belajar ipas peserta didik yang disebabkan pada

saat proses pembelajaran dilakukan terlalu monoton dan hanya menggunakan buku pembelajaran serta lebih mendominasi penggunaan metode ceramah, berdasarkan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berupa media pembelajaran berupa video pembelajaran yang berbantu aplikasi assemblr edu yang mendorong siswa untuk belajar dan memahami apa yang mereka pelajari dengan membangun dan merancang, dimanah terdapat Platform sederhana menawarkan lingkungan belajar yang interaktif di mana siswa dapat membuat proyek inovatif yang menggunakan VR dan augmented reality, assemblr edu adalah aplikasi yang memungkinkan siswa melakukan aktivitas belajar yang lebih interaktif, bekerja sama, dan menyenangkan dengan AR.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Video Pembelajaran Berbantu Aplikasi Assemblr Edu Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD N 01 Koto Besar Kabupaten Dharmasraya".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini memakai jenis Research and Develepment (R&D)

model ADDIE ini mempunyai 5 bagian yang saling berhubungan dengan yang lainnya yaitu: Analyze (Analisis), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), Evaluation (Evaluasi).

Jenis data yang dipakai berupa suatu data kuantitatif dan kualitatif. Pengembangan Instrumen yang digunakan berupa instrumen validitas dan praktikalitas. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis yang dipakai menggunakan validitas, praktikalitas dan efektivitas.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

Pada bab ini memaparkan hasil penelitian yang telah penulis laksanakan, penelitian ini adalah penelitian pengembangan, yaitu pengembangan media video pembelajaran berbantu aplikasi assemblr edu pada mata pembelajaran ipas di kelas IV SD N 01 Koto Besar, yang telah selesai peneliti laksanakan di SD N 01 Koto Besar,

penelitian ini menghasilkan produk dalam bentuk video pembelajaran yang sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, pengembangan media video pembelajaran ini di kembangkan menggunakan aplikasi berbantu Assemblr Edu pada materi ipas Indonesiaku kaya budaya topik A Keunikan kebiasaan masyarakat di sekitar ku.

Tahap- tahapan model ADDIE

Hasil tahapan analisis (Analyze)

Tahap analisis merupakan tahap awal yang peneliti lakukan dalam tahap ini tahap analisis memiliki tiga tahapan, yaitu analisis kebutuhan, analisis materi, analisis karakteristik.

Analisis Kebutuhan

Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan

No.	Pertanyaan	Jumlah Jawaban peserta didik		Rata-Rata
		Ya	Tidak	
1.	Apakah ananda antusias mengikuti proses pembelajaran IPAS di kelas.?	15	8	65,21%
2.	Apakah ananda mengalami kesulitan dalam mempelajari materi Indonesiaku kaya budaya.?	19	4	82,60%
3.	Apakah ananda memiliki buku teks atau buku pegangan lain untuk materi Indonesiaku kaya budaya.?	16	7	69,56%
4.	Apakah menggunakan media dalam pembelajaran IPAS bisa mempermudah ananda dalam belajar.?	20	3	86,95%
5.	Apakah ananda menyukai pembelajaran	23	0	100%

	menggunakan video.?			
--	---------------------	--	--	--

Pada tahap analisis kebutuhan ini, untuk melihat kebutuhan apa yang diperlukan di dalam pembelajaran IPAS kelas IV SD N 01 Koto Besar, berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan terdapat 82,60% peserta didik yang kesulitan dalam mempelajari Materi Indonesiaku Kaya Budaya.

Analisis Karakteristik Peserta Didik

Karakteristik peserta didik merupakan sikap atau sifat bawaan yang ada pada diri peserta didik yang menjadi kelakuan sehingga pengalamannya dalam meraih cita-citanya, tahapan-tahapan pengembangan kognitif anak, tahapan tersebut adalah sensory motorik (0-2 tahun), pra operasional (2-7), operasional kongkret (7-11tahun), dan operasional formal (11-15 tahun).

Analisis Materi

Materi yang dipilih pada pengembangan ini ialah materi Indonesiaku Kaya Budaya pembelajaran IPAS, aspek materi yang terdapat pada materi ini terdiri dari tiga topik yaitu, topik A Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Sekitarku, topik B Kekayaan Budaya Indonesia, dan topik C Manfaat Keragaman dan Melestarikan Keragaman Budaya, dari

topik itu peneliti mengambil topik A untuk diteliti.

Hasil Tahapan Perencanaan (Design)

Hasil pada tahapan perancangan media video pembelajaran berbantu aplikasi assemblr edu yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Hasil Rancangan Instrumen Lembar Validasi

Pada lembar validasi terdapat petunjuk pengisian 3 aspek penilaian di antaranya aspek kelayakan materi, kelayakan bahasa, kelayakan kegrafikan/media, adapun hasil validasi oleh bapak Rendi Marlianda, M.Pd sebagai validator ahli bahasa, Bapak Firman Syahputra,S.Kom, M.Pd.T sebagai validator kegrafikan/media, Bapak Dr. Estuhono,M.Pd sebagai validator materi, untuk lebih jelas dapat dilihat pada lampiran 10 hal 109

Lembar Praktikalitas

Hasil lembar perencanaan praktikalitas terdapat petunjuk pengisian dan aspek penilaian yang akan dinilai oleh pendidik dan peserta didik kelas IV, hasil praktikalitas oleh pendidik kelas IV dan praktisi hasil peserta didik kelas IV sangat berguna untuk mengetahui kepraktisan suatu media yang digunakan, untuk lebih

jelasnya dapat dilihat hasil perancangan lembar praktikalitas pada lampiran 14 hal 125

Lembar Efektifitas

Hasil rancangan validasi lembar efektifitas (Tes Hasil Belajar) efektifitas terdapat petunjuk pengisian dan aspek yang dinilai oleh validator, selain itu juga ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada lampiran 17 hal 150

Hasil Rancangan Kerangka Video Pembelajaran berbantu Aplikasi Assemblr Edu

Penyajian media video pembelajaran berbantu aplikasi Assemblr Edu disusun secara berurutan yang terdiri dari tampilan awal, tujuan pembelajaran ,materi, kesimpulan, penutup.

Tahapan Hasil Pengembangan (Development)

Tahapan ketiga ini adalah pengembangan (Development), tujuan dari tahapan ini adalah untuk menghasilkan media video pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya di kelas IV yang valid, praktis, dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, kesesuaian hasil produk video pembelajaran, kesesuaian hasil produk video pembelajaran yaitu

melihat dengan kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran (TP), Capaian Pembelajaran (CP), dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), media video pembelajaran berbantu aplikasi assemblr edu ini dikembangkan di kelas IV dengan jumlah peserta didik 23 orang di SD N 01 Koto Besar tahapan pengembangan ini dilihat dari tiga tahap yaitu uji validasi, uji praktikalitas, dan uji efektifitas.

Hasil Uji Validasi

Hasil Uji Validasi Video Pembelajaran berbantu Aplikasi Assemblr Edu

Penyajian data validasi pada uji coba produk video pembelajaran berbantu aplikasi assemblr edu pada mata pembelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya topik A di kelas IV SD, validasi media video pembelajaran yang telah dibuat oleh penulis untuk di uji coba kan kepada peserta didik untuk lebih jelas hasil validasi dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4. 2 Rekap Hasil Validasi

No	Validator	Aspek	Nilai %	Kategori
1.	Rendi Marlianda, M.Pd	Bahasa	90,00 %	Sangat Valid
2.	Firman Syahputra, S.Kom, M.Pd.T	Media	86,66 %	Sangat Valid
3.	Dr. Estuhono, M.Pd	Materi/Isi	83,33 %	Sangat Valid
Rata-rata			86,66 %	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validasi yang terdapat pada tabel di atas hasil validasi yang dilakukan oleh validator dikategorikan sangat valid dengan rata-rata 86,66%,

Data Hasil Validasi Soal Tes Peserta Didik

Data yang diperoleh dari hasil validitas terhadap tes hasil belajar yang dilakukan validator, data penilaian validator terhadap tes hasil belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini.

Tabel 4. 3 Data Hasil Validasi Soal Peserta Didik

No	Validator	Persentase	Kategori
1.	Dwi Novri Asmara,M.Pd	83,33%	Sangat Valid
2.	Novi Selvia ,S.Pd	93,33%	Sangat Valid
Rata-rata		88,33%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas dari bapak Dwi Novri Asmara,M.Pd didapatkan nilai 83,33% dikategorikan sangat valid dan dari ibu Novi Selvia,S.Pd. didapatkan nilai 93,33% dengan kategori sangat valid.

Data Hasil Validitas Modul Ajar

Data yang diperoleh dari hasil validitas terhadap modul ajar yang dilakukan validator, data penilaian validator terhadap modul ajar belajar dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini.

Tabel 4. 4 Data Hasil Validasi Modul Ajar

No	Validator	Persentase	Kategori
1.	Riyadi Saputra,M.Pd	94,28%	Sangat Valid
2.	Novi Selvia ,S.Pd	91,42%	Sangat Valid

Rata-rata	92,85%	Sangat Valid
-----------	--------	--------------

Berdasarkan tabel di atas dari bapak Riyadi Saputra,M.Pd didapatkan nilai 94,28% dikategorikan sangat valid dan dari ibu Novi Selvia,S.Pd. didapatkan nilai 92,85% dengan kategori sangat valid.

Hasil Tahapan Implementasi

Hasil Uji Praktikalitas

Penyajian data praktikalitas pada uji coba media video pembelajaran berbantu aplikasi assemblr edu pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya Topik A kelas IV SD ini berguna untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran yang telah dibuat penulis, dapat dilihat pada tabel 4.5 di bawah ini.

Tabel 4.5 Hasil Praktikalitas Guru dan Siswa

No.	Praktisi	Penilaian	Kategori
1.	Pendidik Kelas IV	91,11%	Sangat Praktis
2.	Peserta didik Kelas IV	91,65%	Sangat Praktis
Rata-rata		91,38%	Sangat Praktis

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil pratikalitas yang dilakukan oleh praktisi pendidik kelas IV dengan hasil 91,11% dikategorikan sangat praktis, praktisi peserta didik kelas IV dengan hasil 91,65% dikategorikan sangat praktis, karena

video pembelajaran berbantu aplikasi assemblr edu yang dikembangkan oleh penulis dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan demikian hasil penilaian praktikalitas media video pembelajaran berbantu aplikasi assemblr edu yang telah dirancang oleh penulis mendapatkan rata-rata nilai 91,38%, sehingga media video pembelajaran ini tepat digunakan dan bisa diterapkan di SD.

Hasil Uji Efektifitas

Penyajian data efektifitas pada uji coba produk media video pembelajaran berbantu aplikasi assemblr edu pada mata pelajaran IPAS materi Indonesiaku Kaya Budaya Topik A Kelas IV SD yaitu berguna untuk mengetahui keefektifan media video pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti, dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik pada tabel 4.7 berikut.

Tabel 4. 7 Data Uji Efektifitas Video Pembelajaran

No	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persen
1.	Tuntas	21	91,30%
2.	Tidak Tuntas	2	8,69%

Dari tabel 4.7 di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik telah mencapai ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rata-rata

91,30% dikategorikan sangat efektifitas karena media video pembelajaran berbantu aplikasi assemblr tersebut telah memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pembelajaran oleh hasil tes belajar peserta didik, sedangkan tidak tuntas peserta didik dengan rata-rata 8,69% dikategorikan tidak efektif karena hasil tes saat uji coba menunjukkan peserta didik tidak memenuhi ketuntasan minimal.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap media video pembelajaran berbantu aplikasi assemblr edu pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 01 Koto Besar dapat disimpulkan sebagai berikut.

Validitas dari media video pembelajaran berbantu aplikasi assemblr edu pada mata pelajaran IPAS dikelas IV SDN 03 Koto Besar yang dinilai oleh tiga validator yang menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan sangat valid maka media video animasi layak untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran

Praktikalitas dari media video pembelajaran berbantu aplikasi assemblr edu pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDN 01 Koto Besar

yang dinilai dari hasil analisis angket respons pendidik dan angket respons peserta didik yang menunjukkan bahwa media video animasi memperoleh hasil persentase rata-rata 91,38% pada kategori sangat praktis maka media video pembelajaran berbantu aplikasi assemblr edu dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran.

Efektifitas media video pembelajaran berbantu aplikasi assemblr edu pada mata pelajaran IPAS di kelas IV SDN 01 Koto Besar yang dinilai dari hasil soal tes peserta didik diperoleh presentasi nilai rata-rata 91,30% pada kategori sangat efektif maka dengan menggunakan media video pembelajaran berbantu aplikasi assemblr edu dapat membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Nurul Saadah, Babang Robandi, Ika Rosmiati, and Yusup Maulana. 2022. "Analisis Pedagogical Content Knowledge Terhadap Buku Guru IPAS Pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka." *Jurnal Basicedu* 6(5): 9180–87.
- Anggrayni-Suci. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ipas Pada Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sdn 09 Sitiung. *Dharmas Education Journal* (DE_Journal), 4(2), 631–637. <https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.995>
- Anggrayni, M., & Saputra, R. (2023). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Mata Pelajaran Ipas Di Kelas Iv Sd Berbasis Kebutuhan Peserta Didik. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9 (2), 3931-3934.
- Anggrayni-wiwik. (2023). Pengembangan Modul P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila) Fase B Tema Kewirausahaan Di Sekolah Dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9799–9812.
- Anggrayni, M. (2023). Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran IPAS Dalam Kurikulum Merdeka Pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal Of Social Science Research*, 3, 14504–14516.
- Anggrayni, M., Ratnawati, R., & Fransiska, D. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Capcut Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV Sekolah Dasar. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(1), 169-179.
- Anggraini, Divana Leli, Marsela Yulianti, Siti Nurfaizah, and Anjani Putri Belawati Pandiangan. 2022. "Peran Guru Dalam Mengembangkan Kurikulum Merdeka." *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial* 1(3): 290–98.
- Arsyad A. 2011. "Media Pembelajaran." : 23–35.
- Asela, Saas et al. 2020. "Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual." *Jurnal Inovasi Penelitian* 1(3): 1–4. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/view/242>.
- Azuma, T Ronald. 2015. "Mendefinisikan Augmented Reality" Sebagai

- Penggabungan Benda-Benda Nyata Dan Maya Di Lingkungan Nyata.”
- Choirunnisa, Hanim Afidlotul, and Eli Mufidah. 2023. “PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS APLIKASI ASSEMBLR EDU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V MI IHYAUL ULUM NGAMBEG-LAMONGAN Hasil Belajar Merupakan Salah Satu Komponen Dalam Proses Belajar Mengajar , Dan Ketercapaian Peserta Didik Dapat Diuku.” 04(02): 162–71.
- Chotib, Sjahidul Haq. 2018. “Prinsip Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran.” *Awwaliyah: Jurnal PGMI* 1(2): 110.
- Daryanto, Tri, Sheeraz Arif, and Shu Yang. 2017. “Survey: Recent Trends and Techniques in Image Co-Segmentation Challenges, Issues and Its Applications.” *International Journal of Computer Science and Software Engineering* 6(5): 99.
- Helsa, Y, Y Ariani, and A Kenedi. 2021. “Digital Class Model in Mathematics Learning in Elementary School Using Social Learning Network Schoology.” 382(Icet 2019): 2016–19.
- Ibrahim, Fahmi, Budi Hendrawan, and Sunanih Sunanih. 2023. “Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *JLEB: Journal of Law, Education and Business* 1(2): 102–8.
- Kurniawati, Fitria Nur Aulia. 2022. “Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi.” *Academy of Education Journal* 13(1): 1–13.
- Lestari, Dinda Wahyu, Puput Rusimamto, Rina Harimurti, and Achmad Imam Agung. 2023. “Penerapan Media Pembelajaran Berbantuan Assemblr Edu Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *JVTE: Journal of Vocational and Technical Education* 5(2): 225–32. <https://doi.org/10.26740/jvte.v5n2.p225-232>.
- magdalena et al. 2021. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* 3(2): 312–25. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>.
- Manurung, Tri Abdi Mardinawan dan Imelda free Unita. 2022. “Pengembangan Media Assemblr Studio Berbasis 5e Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 111923 Bulusari T. A 2023 / 2024 Tri Abdi Mardinawan Imelda Free Unita Manurung.” 2(1).
- Mu'min, Sitti Aisyah. 2013. “Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget.” *Jurnal AL-Ta'dib* 6(1): 89–99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>.
- Nugrohadi, Saptono, and Muchamad Taufiq Anwar. 2022. “Pelatihan Assembler Edu Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru Merancang Project-Based Learning Sesuai Kurikulum Merdeka Belajar.” *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran* 16(1): 77–80.
- Nurhasana, Putri Dewi et al. 2022. “Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Melalui Aplikasi Assemblr Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar [Training On Learning Media Innovation Based On Augmented Reality (Ar) Through The Assemblr Application For Study Pr.” *Jurnal Sinergitas PKM & CSR* 6(1): 1–10.
- Rahmi, Rahmi, Tutiliana Tutiliana, and Mirnawati Mirnawati. 2019.

- Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Problem Solving Berbasis Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Padamateri Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA Negeri 2 Peusangan.* Almuslim University.
- Riyana, Cheppy. 2007. "Pedoman Pengembangan Media Video, P3ai Upi." *Jakarta. Rohani (2014) Media Intruksional Edukatif.* Jakarta: Rineka Cipta. Sadiqin, IK, Istiyadji, M. and Winarti, A.(2017)'Mengoptimalkan potensi otak kanan siswa dalam pembelajaran kimia', *Quantum: Jurnal Inovasi Pendidikan Sains* 8(1): 27–35.
- Safitri, Andriani, Mei Nur Rusmiati, Hafni Fauziyyah, and Prihantini. 2022. "Pentingnya Memahami Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar Untuk Meningkatkan Efektivitas Belajar Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6(2): 9333–39. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.3886>.
- Shoffan Shoffa, Iis Holisin, Jozua F. Palandi, Sri Cacik, Dian Indriyani, Eko Eddy Supriyanto, Abdul Basith, Yo Ceng Giap. 21AD. *Perkembangan Media Pembelajaran Di Perguruan Tinggi.*
- Sugiyono, Dr. 2019. "Statistika Untuk Penelitian (Cetakan Ke-30)." *Bandung: Cv Alfabeta.*
- Suryani, Lely, and Stefania Baptis Seto. 2020. "Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Perilaku Cinta Lingkungan Pada Golden Age." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 5(1): 900–908.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putra. 2019. "Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya."
- Susilawati, W. O. (2021). Pengembangan Media Komik Penerapan Sila Pancasila PPKn Kelas 3 Di Sekolah Dasar Kabupaten Dharmasraya. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 455-462.
- Susilawati, W. O., Veriyani, F. T. V., Pratiwi, Y., Sari, T. A. N., & Riani, S. (2022). Pengembangan buku ajar digital PPKn SD terintegrasi profil pelajar Pancasila dalam mendukung kurikulum merdeka. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 187-201.
- Susilawati, W. O., Ningsih, S. Y., & Ahimatun, V. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Scramble Terhadap Hasil Belajar PPKn Kelas IV SD Negeri 03 Tiumang. *Jurnal Sinestesia*, 12(2), 334-345.
- Susilawati, W. O., Friska, S. Y., & Yustika, S. I. (2023). Pengembangan E-Modul Pendidikan Pancasila Kelas IV dalam Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 7976-7987.
- Susilawati, W. O., Friska, S. Y., & Eroza, E. (2023). Pengembangan Modul Ajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Kurikulum Merdeka. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(2), 9142-9155.
- Taufik, Ahmad. 2019. "Analisis Karakteristik Peserta Didik." : 1–154.
- Yuanta, Friendha. 2020. "Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar." *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar* 1(02): 91.