



---

## **Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahya Keragaman Di Negeriku**

**Rasyidatun Nisa<sup>1</sup>, Nurjannah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

\*Korespondensi: [rasyidatunnisa16@gmail.com](mailto:rasyidatunnisa16@gmail.com)

---

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi inshot dengan menggunakan model pbl pada pembelajaran tematik tema indahya keragaman di negeriku dan juga untuk mengetahui bahwa media pembelajaran video animasi memenuhi kriteria layak untuk digunakan. Penelitian ini menggunakan modifikasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tiga tahapan, yaitu: (1) tahap analisis (Analysis), (2) tahap desain (Design), (3) tahap pengembangan (Development), dengan pertimbangan bahwa peneliti berfokus pada produk yang dihasilkan memenuhi kriteria layak untuk digunakan. Berdasarkan analisis data media video animasi diperoleh melalui uji validitas ahli materi, ahli media dan respon guru. Hasil validasi oleh ahli materi memperoleh skor 4,95 termasuk kategori "Sangat Baik". Hasil validasi oleh ahli media yaitu 3,5 termasuk kategori "Baik" sedangkan untuk respon guru memperoleh skor 4,95 termasuk kategori "Sangat Baik" maka dapat dihitung skor rata-ratanya diperoleh sebesar 4,46 termasuk kategori " Sangat Baik". Berdasarkan hasil validasi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis aplikasi inshot dengan menggunakan model pbl pada pembelajaran tematik tema indahya keragaman di negeriku memenuhi kriteria layak digunakan.

**Kata kunci :** *Pengembangan, Video Animasi, Inshot, Pembelajaran Tematik.*

### **Abstract**

*This study aims to develop an inshot application based animated video learning media using the PBL model in the thematic learning of the beauty of diversity in my country and also to find out that the animated video learning media meets the criteria for use. This study uses a modification of the ADDIE development model which consists of three stages, namely: (1) the analysis stage (Analysis), (2) the design stage (Design), (3) the development stage (Develop), with the consideration that the researcher focuses on the product meets the criteria for use. Based on the data analysis of animated video media obtained through the validity test of material experts, media experts and teacher responses. The results of the validation by material experts obtained a score of 4.95 including the "Very Good" category. The results of validation by media experts are 3.5 including the "Good" category while for the teacher's response to get a score of 4.95 including the "Very Good" category, it can be calculated that the average score obtained is 4.46 including the "Very Good" category. Based on the validation results, it can be concluded that the animated video learning media based on the inshot application using the PBL model in the thematic learning of the beauty of diversity in my country meets the criteria for use.*

**Keywords:** *Development, Video Animation, Inshot, Thematic Learning*

---

## **1. Pendahuluan**

Pendidikan merupakan usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan merupakan upaya pendidik untuk memberikan persiapan kepada generasi muda dalam menyambut serta menghadapi perkembangan jaman di era dunia ini (Dwijayani, 2019). Sehingga pendidik harus memberikan pendidikan yang berkualitas karna pada dasarnya pendidikan juga sarana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia yang sangat mempengaruhi kemajuan suatu bangsa, dan sebagai pendukung manusia untuk mengembangkan potensi dirinya agar mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Di Indonesia terdapat pendidikan formal dan informal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang terstruktur yang dimulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan dasar atau disebut sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan formal yang ditempuh selama 9 tahun. Sekolah dasar berperan penting dalam mempersiapkan karakter peserta didik maka sekolah dasar tidak bisa dilaksanakan secara asal saja tanpa memperhatikan kualitas sumber daya manusia yang berkualitas ditentukan oleh kualitas pendidikan.

Untuk mewujudkan kualitas pendidikan, kurikulum juga berperan penting dalam hal itu. Kurikulum merupakan karakteristik utama dari suatu pendidikan. Sesuai Permendikbud Nomor 67 Tahun 2013 terkait “Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SD/MI” tujuan adanya kurikulum 2013 yakni menyiapkan manusia Indonesia supaya berkemampuan hidup menjadi pribadi serta warga negaranya yang kreatif, beriman, produktif, afektif, serta memiliki inovasi. Pengembangan kurikulum 2013 adalah langkah lebih lanjut menuju pengembangan kurikulum berbasis kompetensi yang menekankan pencapaian kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan secara terpadu (Sukmawarti & Hidayat, 2021). Pendidikan sampai saat ini menerapkan kurikulum 2013, dan terkhusus pada jenjang pendidikan sekolah dasar merangkum pembelajaran dalam bentuk tematik. (Hadi Subroto dalam Al-Tabany 2015:11) mengatakan Pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan suatu pokok bahasan atau tema tertentu yang dikaitkan dengan pokok bahasan lain, konsep tertentu

dikaitkan dengan konsep lain, yang dilakukan secara spontan atau direncanakan baik dalam satu bidang studi atau lebih, dan dengan beragam pengalaman belajar siswa maka pembelajaran menjadi lebih bermakna. Pembelajaran tematik merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memadukan beberapa materi pelajaran menjadi suatu tema. Pembelajaran tematik menekankan pada keaktifan peserta didik, dengan keikutsertaan peserta didik yang aktif akan menghasilkan hasil belajar yang lebih baik, sehingga membuat pembelajaran lebih bermakna. Dalam pembelajaran kurikulum 2013 menggunakan model-model pembelajaran. Yang dimana model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau suatu pola yang dipergunakan sebagai panduan pada saat merencanakan pembelajaran di kelas maupun pembelajaran dalam tutorial (Djalal, 2017). Pendekatan yang digunakan mengacu kepada student centre yang melibatkan siswa dalam penemuan konsep, dan pemecahan masalah, sehingga proses pembelajaran lebih bermakna. (Hidayat & Khoiriyah, 2018). Pada model pembelajaran terdapat banyak macamnya, untuk mendukung penelitian ini dalam penerapan media pembelajaran video animasi yang di kembangkan maka dapat menggunakan model pembelajaran problem based learning (PBL). Model problem based learning artinya model pembelajaran melibatkan peserta didik untuk memecahkan permasalahan yang bersifat nyata (Yandhari, dkk, 2019).

Dalam proses pembelajaran tidak terlepas dari komponen-komponen pembelajaran, salah satunya media pembelajaran. Media pembelajaran ialah sarana penyalur pesan ataupun info belajar (Nurseto, 2012:21). Media pembelajaran memuat informasi dan materi yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik melalui proses pembelajaran. Dengan media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga dengan media pembelajaran ini memudahkan guru untuk menjelaskan materi yang akan di ajarkan kepada peserta didik. Guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran serta peralatan yang canggih, dikarenakan dengan adanya kemajuan teknologi pendidikan (Educational Technology) dan teknologi pembelajaran (Instructional Technology) (Nurseto, 2012:20). Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan, membangkitkan keinginan dan minat baru dalam proses pembelajaran. Namun dalam prakteknya, masih banyak dijumpai guru-guru yang yang belum menerapkan media pembelajaran secara kreatif dan inovatif. Umumnya guru memberi penjelasan materi pelajaran, memberi contoh dan latihan yang sifatnya hapalan dan prosedural (Sukmawarti et al., 2022)

Dalam era ini, kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat pesat. Tentu perkembangan ini memberikan banyak dampak termasuk pada pendidikan. Dalam

proses pendidikan, teknologi dapat dimanfaatkan dengan sebaik mungkin guna mengoptimalkan kualitas belajar-mengajar, oleh karena itu seorang pendidik harus mampu memanfaatkan dan menggunakan teknologi sebagai penunjang pembelajaran, termasuk menentukan suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ini menuntut guru untuk kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Dengan adanya teknologi guru dapat membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal yang dilakukan peneliti ketika melakukan pra penelitian pada bulan Februari dengan cara wawancara kepada salah satu guru kelas IV SD Negeri 064987 Medan, diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan cenderung masih menggunakan media pembelajaran yang sifatnya visual berupa buku tematik pegangan siswa. Dan dilihat dari ketidakaktifan siswa dalam bertanya yang disebabkan banyak mendengar penjelasan guru saja serta media yang kurang menarik bagi siswa. Seyogyanya, pada abad industri 21 ini guru dapat melibatkan teknologi dalam pembelajaran. Daryanto (2012:86) mengungkapkan terkait video dapat menjadi sarana yang efektif yang dipakai pada pembelajaran, baik yang sifatnya massal, kelompok ataupun individual. Namun kenyataannya, yang di temukan di lapangan peneliti belum mendapatkan guru yang mampu memanfaatkan atau menggunakan aplikasi pengedit video yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran agar media yang ada menarik untuk siswa. Diketahui pula bahwa disekolah tersebut sudah tersedia alat pembelajaran yang cukup seperti ketersediaan laptop, projector dan alat teknologi lainnya namun yang terjadi guru belum dapat memaksimalkan ketersediaan prasarana tersebut secara efektif dalam proses pembelajaran apalagi dengan penggunaan media pembelajaran video animasi.

Dalam membuat video animasi pembelajaran tidak harus menggunakan laptop karena dengan menggunakan gawai guru sudah bisa memaksimalkannya. Terdapat aplikasi yang mudah digunakan dalam membuat media pembelajaran yaitu aplikasi inshot. Inshot merupakan sebuah aplikasi sederhana pengedit video yang banyak diminati. Aplikasi edit video inshot ini sangat cocok digunakan oleh para pemula dan yang ingin mengedit video secara simple tanpa ribet dan lebih efektif (Adnin dalam Syukhria, 2021). Aplikasi ini gratis dan dapat di pasang di segala jenis smartphone baik itu android maupun iphone. Kelebihan yang ada pada aplikasi inshot dalam pembuatan media pembelajaran yakni terdapat fitur memasukkan gambar, fitur memasukkan video kedalam video, fitur background, animasi teks, animasi gambar, stiker,

musik, menambahkan suara, memotong video, mengontrol kecepatan video, filter dan dapat menyesuaikan rasio pada video. Penggunaan aplikasi inshot juga mudah karena tidak memerlukan jaringan internet untuk menggunakannya. Media animasi berbasis aplikasi inshot ini disebut kreatif dan inovatif karena peneliti juga mengembangkan beberapa kartun yang digambar sendiri dengan bantuan aplikasi MediBang Paint agar hasil video menjadi maksimal dan menarik bagi peserta didik. Sehingga dengan aplikasi inshot ini dapat mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik dan peserta didik dapat meningkatkan motivasi nya dalam belajar. Berdasarkan penjelasan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnnya Keragaman di Negeriku”

## **1. Metode Penelitian**

Pada penelitian ini model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media video animasi berbasis aplikasi inshot dengan menggunakan model PBL pada pembelajaran tema indahnnya keragaman di ngeriku menggunakan acuan model pengembangan ADDIE. Model penelitian ADDIE merupakan model yang melibatkan tahap-tahap pengembangan model dengan lima langkah/fase pengembangan meliputi (Analisis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Model ini dipilih karena dalam langkah-langkah pengembangan produk, model penelitian ADDIE dinilai lebih rasional dan lebih lengkap serta dikembangkan secara sistematis dan berpijak pada landasan teoritis design pembelajaran. Model ADDIE ini sederhana dan mudah dipelajari karena merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis dan memiliki tahapan yang mudah dipahami, namun pada penelitian ini hanya dilakukan sampai tiga tahap saja yaitu analisis, desain dan development.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 064987 Medan. Adapun alasan peneliti memilih lokasi penelitian di Sd tersebut karena peneliti sudah melakukan pra penelitian dan wawancara kepada salah satu guru kelas IV Sd yang dimana menemukan suatu permasalahan seperti siswa yang hanya berpusat pada media visual saja yakni buku tematik dan belum adanya video animasi pembelajaran pada pembelajaran tematik yang digunakan guru serta fasilitas teknologi yang memadai tidak dimanfaatkan sebaik mungkin. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media video animasi berbasis aplikasi inshot yaitu angket dengan skala likert. Sugiyono (2011, 199) “Kueisioner merupakan teknik

pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya”. Menurut Hadi (2013, 117) “Skala likert merupakan pengembangan dari skala rating, khusus dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu objek sikap atau perlakuan”. Peneliti menggunakan tiga angket yang akan digunakan pada tahap ujicoba yaitu berupa angket validasi terhadap media video animasi yang kemudian

diajukan kepada Guru kelas IV Sd Negeri 064987 Medan dan dosen ahli media serta ahli materi. Angket penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kelayakan produk yang akan di buat kemudian akan di validasi oleh Ibu Hasanah, M.Pd selaku dosen ahli materi, Ibu Lia Afriyanti Nst, M.Pd selaku dosen ahli media serta kepada guru wali kelas IV Sd Negeri 064987 Medan yaitu Ibu Maria Dewi Ratna Simanjuntak, M.Pd.

Analisis data penelitian yang digunakan dalam penelitian pengembangan menggunakan data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif terdiri dari komentar maupun saran pada lembar angket penilaian media video animasi oleh validator dianalisis secara kualitatif. Hasil analisis digunakan sebagai acuan untuk merevisi atau perbaikan media video animasi yang dikembangkan. Sedangkan data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data hasil validasi angket, hal ini diperlukan untuk menentukan kelayakan produk media yang dihasilkan. Hasil dari pendapat, saran dan kritik peneliti tampung dan melakukan proses pengembangan produk sesuai dengan yang disarankan guna perbaikan produk sehingga dapat menghasilkan produk yang layak untuk digunakan. Validasi produk dan uji coba produk dalam penelitian ini menggunakan skala lima Widoyoko (dalam Sirilus Prasetya Nugraha, 2017).

**Tabel 2.1 Interpretasi Skor**

<b>Skor</b>	<b>Deskripsi</b>
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

Presentase kelayakan dihitung dengan rumus :

$$\text{Presentase kelayakan} = \frac{\text{total skor}}{\text{jumlah skor}}$$

Validasi produk dan uji coba produk dalam penelitian ini menggunakan skala lima menurut Sukardjo dalam (Sirilus P Nugraha, 2017).

**Tabel 2. 2 Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif Skala Lima Menurut Sukardjo dalam ( Sirilus P Nugraha, 2017)**

<b>Interval Skor</b>	<b>Rerata Skor</b>	<b>Kategori</b>
$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	$<4,2$	Sangat baik
$X_i + 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,80 S_{bi}$	$3,4 - 4,2$	Baik
$X_i - 0,60 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,60 S_{bi}$	$2,6 - 3,4$	Cukup
$X_i - 1,80 S_{Bi} < X \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	$1,8 - 2,6$	Kurang
$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	$\leq 1,8$	Sangat kurang

Berdasarkan skor skala lima tersebut, setelah dihitung rerata hasil validasi kemudian mencari reratanya yang kemudian dikonversikan hasilnya data kuantitatif ke data kualitatif berdasarkan skor rata-rata yang didapat dari kategori diatas.

### **3. Hasil dan Pembahasan Penelitian**

#### **3.1 Hasil Penelitian**

Setelah mengetahui hasil validasi dari ahli materi yaitu dosen ahli materi, ahli media dan juga respon guru terkait produk media video animasi berbasis aplikasi inshot dengan menggunakan model PBL, maka dapat dihitung skor rata-rata dari ketiga validator.

**Tabel 3. 1 Hasil Rekapitulasi Validator**

<b>No.</b>	<b>Validator</b>	<b>Hasil Validasi</b>	
		<b>Rerata Skor</b>	<b>Kategori</b>
1.	Ahli Materi	4,95	“Sangat Baik”
2.	Ahli Media	3,5	“Baik”
3.	Respon Guru	4,95	“Sangat Baik”
<b>Jumlah</b>		13,4	
<b>Rata-rata</b>		4,46	
<b>Kategori</b>		”Sangat Baik”	

Berdasarkan hasil rekapitulasi dari dosen ahli media dan respon guru yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku memperoleh hasil rata-rata skor “4,46” dengan kategori “Sangat Baik.

### **3.2 Pembahasan**

Berdasarkan hasil pengembangan dapat diketahui bahwa produk media video animasi berbasis aplikasi inshot dengan materi tematik tema indahny keragaman di negeriku dikembangkan sesuai dengan ADDIE 5 tahap tetapi peneliti hanya memakai 3 tahap saja yaitu Analysis, Design, dan Development. Proses pengembangan produk media pembelajaran video animasi ini telah melalui beberapa tahap pengembangan dan validasi ahli sehingga produk akhir yang layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran tematik. Dengan adanya penelitian pengembangan media video animasi pembelajaran ini diharapkan dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran tematik yang lebih kreatif dan inovatif serta dapat memanfaatkan teknologi yang tersedia dengan sebaik mungkin.

Media video animasi ini membantu pendidik dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti terdorong melakukan penelitian pengembangan media video animasi berbasis aplikasi inshot dengan menggunakan model pbl pada pembelajaran tematik. Produk akhir dari penelitian ini merupakan video animasi dengan menggunakan model pbl atau berbasis masalah pada materi tema indahny keragaman di negeriku. Dari hasil validasi yang dilakukan oleh dosen ahli dan guru kelas IV SD Negeri 064987 Medan dapat disimpulkan bahwa video animasi pembelajaran termasuk dalam kategori Sangat Baik dengan memperoleh rata-rata skor 4,46 sehingga layak untuk digunakan.

### **4. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

- a. Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi inshot pada pembelajaran tematik dengan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) yang telah dimodifikasi menjadi dan menggunakan sampai tiga tahap yaitu :
- b. Tahap Analisis yakni melakukan wawancara kepada guru wali kelas IV Sd Negeri 06487 Medan
- c. Tahap Design (Perancangan) yaitu bertujuan untuk merancang produk media pembelajaran

- d. Tahap Development (Pengembangan) yakni mengembangkan produk dan validasi ahli untuk kelayakan media pembelajaran dengan data yang dikumpulkan berupa angket ahli media, ahli materi serta respon guru.
- e. Hasil dari kelayakan produk media video animasi berbasis aplikasi inshot dengan menggunakan model PBL pada pembelajaran tema indahnnya keragaman di negeriku yang telah dikembangkan dan melalui berbagai tahap serta validasi oleh para ahli dan respon guru, sehingga menghasilkan produk media video animasi yang layak untuk peserta didik, dengan demikian media video animasi yang dikembangkan dinyatakan telah layak untuk digunakan dan diterapkan pada proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran tematik tema indahnnya keragaman di negeriku.

## **5. Daftar Pustaka**

- Al-Tabany, Triyanto Ibnu Badar. (2015). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik, Implementasi Kurikulum 2013*, Jakarta: Prendamedia group
- Amalia, D., & Napitupulu, S. (2022). Pengembangan Media Puzzle Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Siswa Kelas IV SD 101899 Lubuk Pakam. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 120-130.
- Daryanto, dan Mulyo Rahardjo. (2012). *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, Strategi, dan Model Pembelajaran. *Jurnal Dharmawangsa*, 2(1), 31–52.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2).
- Harahap, F. E. (2022). Penerapan Model Talking Stick Pada Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 105355 Sukamulia. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(2), 168-179.
- Harahap, M., Mujib, A., & Nasution, A. S. (2022). Pengembangan Media Uno Math untuk Mengukur Pemahaman Konsep Luas Bangun Datar. *AFoSJ-LAS (All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society)*, 2(1), 209-217.

- Harahap, S. R. A. K., & Nasution, A. S. (2021). Pengembangan Media Berbasis Power Point Untuk Penyajian Bagian-Bagian Tumbuhan Melalui CTL Di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 3(2), 128-137.
- Hidayat, H., & Khayroiyyah, S. (2018). Pengembangan Desain Didaktis Pada Pembelajaran Geometri. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 1(1), 15-19.
- Lailan & Sukmawarti (2021). Pengaruh Kepemimpinan Kepala Sekolah Pada Masa Pandemi Covid Terhadap kinerja Guru SD Negeri Kecamatan Medan Denai. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 03(2), 153-167.
- Nurseto, T. (2012). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Sugiyono. (2011). *Menjadi Guru Yang Bisa Digugu Dan Ditiru*. Surabaya: Setya Media.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media pembelajaran sejarah era teknologi informasi: Konsep dasar, prinsip aplikatif, dan perancangannya*. Banyuwangi: Kayutangi Press
- Widoyoko. (2011). *Teori Pengembangan Dan Filosofi Kepemimpinan Kerja*. Jakarta: Iktiar Baru.
- Sukmawarti, Erica. (2021). *Pengembangan Media Pop Up Book Pada Pembelajaran PKN Di SD*. Skripsi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UMN AL-Wasliyah Medan.
- Yandhari, V, A, I. Alamsyah, P, T.. & Halimatusa'diah, D. (2019). Penerapan Strategi Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Kelas IV SD. *Kreano: jurnal matematika kreatif inovatif*. 10(2) 146-152.