

Pengaruh Media Belajar terhadap Perkembangan Belajar Peserta Didik Siswa SD

Saptono Hadi^{*(1)}, Hengki Hendra Pradana⁽²⁾

¹² Universitas Nahdhotul Ulama, Indonesia

Email: ¹ saptono656@gmail.com, ² hengkihendra@unublitar.ac.id

Abstrak: Fundamental penyebab percepatan tujuan pengajaran salah satunya adalah sumber media untuk pembelajaran. Realitas bahwa pelaksanaan pembelajaran masih berhadapan beberapa kendala & kompleksitas konvensional, maka diperlukannya daya dukung bukan Cuma finansial, akan tetapi diadakannya berbagai macam media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan riset lapangan dan riset perpustakaan dengan metode analisis deskriptif kualitatif untuk memahami dan menginterpretasi data teks. Subjek penelitian adalah 10 artikel tentang peran pendidik sebagai fasilitator nilai-nilai karakter bangsa Indonesia. Peneliti mengamati dan menganalisis jurnal terkait untuk menghasilkan kesimpulan yang valid dan relevan (Iskandar, 2022; Hadi & Chairyadi, 2022; Adlini et al., 2022). Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media belajar yang bervariasi, seperti multiply-card, video, Powtoon, kartu kuartet, buku teks digital, salindia (ppt), dan permainan Ludo, efektif dalam meningkatkan keterampilan berbahasa, motivasi belajar, dan kemampuan kognitif siswa SD. Media-media tersebut memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Pendidik disarankan untuk terus mengembangkan dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 01-07-2024

Disetujui pada : 15-07-2024

Dipublikasikan pada : 31-07-2024

Kata Kunci:

Belajar, Media, Perkembangan Belajar

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i3.1020

PENDAHULUAN

Penyongkong dalam mengembangkan suatu negara ialah pendidikan, di mana pendidikan ini merupakan unsur terpenting dalam hidup seseorang, sehingga sebagainya fundamental ini dibangun sebaik mungkin. Mendasar bahwa UU/No.20/2003, sistem pendidikan nasional, merupakan perundangan yang menjadi payung hukum atas sistem tatakelola pendidikan di Indonesia. Artinya, undang-undang itu dijadikan pijakan-pijakan dalam upaya mengembangkan kurikulum serta sistematika dalam mneyelenggarakan pendidikan. Maknanya bahwa UU ini mengatur hal-hal terjaita dasar-dasarm fungsi serta tujuan-tujuan sistematika Diknas, selanjutnya mengatur prinsip-prinsip dalam menyelenggarakan pendidikan, mengatur hak/kewajiban WNI, serta aturan-aturan penjenjangan sekaligus jenis-jenis kependidikan dengan ketetapan bahasa penghantar yang dipergunakan (Romadhon, K., 2024).

Fundamental bahwa keberadaan Diknas tersebut mempunyai fungsionalis upaya pengembangan kemampuan-kemampuan disertai pembentukan watak/karakter dalam adab budaya bangsa Indonesia yang menjunjung martabat untuk kecerdasan perikehidupan bangsa. Sehingga, keberadaan Undang-Undang Sisdiknas tersebut sebagai dasar kepastian apakah Sisdiknas benar-benar berkemampuan memberikan akses-akses kependidikan, terdapatnya peningkatan mutunya, juga bagaimana sistem pengelolaan pendidikan dapat dijalankan seefesien, seefekti mungkin dalam sistematika yang terarah (Ansori, M., 2020). Maknanya bahwa pendidikan adalah suatu tindakan yang terencana, suatu usaha sadar yang berupa suatu ekosistem kegiatan belajar mengajar, suatu usaha pengembangan yang aktif dan kreatif dengan kekuatan keagamaan, menggambarkan dirinya sebagai orang yang cerdas, mampu

mengendalikan kepribadiannya dan mempunyai berakhlak mulia moral. Manusia yang berkualitas adalah manusia yang mampu mencerdaskan kehidupan berbangsa, taat pada Tuhan YME, luar maupun dalam tubuh yang baik, berpribadi stabil, dan ikut menjaga negara (Hadi, S., Sholihah, Q., & Warsiman, W., 2022).

Pendidikan mungkin sekian dari sebgaiian besar sistem yang tidak mudah diubah dalam menyambut perbedaan-perbedaan dari masa lama/terdahulu dan masa sekarang. Wajar jika keadaan demikian mempengaruhi kondisi pembelajaran dan metode pembelajaran dalam nuansa merdeka belajar dalam dunia milenial global ini. Dunia pendidikan sangat memprihatinkan, apalagi dunia pendidikan sedang dilanda gelombang kehancuran di era industri kreatif ini (Huda, M., & Adlina, R., 2021). Dari sudut pandang siswa yang sebenarnya menganggap dirinya generasi Milenial (Neo-Milenial atau Gen Z), kami menjelaskan bagaimana cara mereka belajar sangat berbeda dengan cara belajar orang-orang terdahulu. Perbedaan tingkah laku ini memerlukan peningkatan mendasar pada pendidikan terhadap dunia didik-mendidik. Artinya, pola pengajaran disertai sikap global peserta didik dalam ekosistem disrupsi sebagai akibat multi-perubahan inovatif *artificial intelligence*, perubahan sistemik tatanan-tatanan perikehidupan global. Di sini, pergerakan peserta didik dalam nafas perubahan teknologi informasi berbasis digitalisasi benar-benar mempengaruhi cara belajar dan tatacara berkehidupannya (Lestari, E. T., 2020).

Perkembangan siswa Sekolah Dasar saat masih pelajar dan saat balita tentu berbeda. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman tentang perkembangan siswa Sekolah Dasar, agar dapat memperlakukannya secara tepat dalam kegiatan pendidikan dan sistemik pendidikan. Perkembangan mempunyai banyak arti tergantung penempatannya dalam sebuah kalimat, teks dan konteks yang terlibat. Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa pembangunan adalah sesuatu yang berkembang, artinya berkembang membuka atau meluas; menjadi besar, luas dan banyak jumlahnya, dan menjadi lebih lengkap dalam kepribadian, pemikiran, pengetahuan dan banyak lagi. Maksudnya adalah Sisdiknas sebagai payung hukum pendidikan menjadi dasar fundamental terciptanya sumber daya manusia yang mumpuni yakni terciptanya peserta didik yang cerdas berakhlak, berkualitas sesuai tujuan Diknas (Mesra, R., 2023).

Penelitian Pengembangan Keterampilan Kognitif melalui Pembelajaran Berbasis Proyek (Holmes et al., 2020) penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan berpikir kritis siswa SD. Siswa yang terlibat dalam proyek-proyek nyata menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan analitis dan kreativitas mereka.

Penelitian Efektivitas Pendekatan Pembelajaran STEM (Beers, 2021) Studi ini mengevaluasi implementasi program STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) di sekolah dasar. Hasilnya menunjukkan bahwa pendekatan ini meningkatkan minat siswa terhadap mata pelajaran sains dan matematika, serta memperbaiki hasil akademis mereka.

Penelitian Pengaruh Program Sosial-Emosional pada Perkembangan Akademis (Jones et al., 2019) Penelitian ini menemukan bahwa program pendidikan sosial-emosional yang diterapkan di sekolah dasar dapat meningkatkan keterampilan sosial dan emosional siswa. Siswa yang mengikuti program ini menunjukkan peningkatan dalam self-esteem, regulasi emosi, dan keterlibatan akademis.

Penelitian Dampak Intervensi Peer Tutoring (Roseth et al., 2019) Penelitian ini mengevaluasi efektivitas program peer tutoring di sekolah dasar. Hasilnya menunjukkan bahwa intervensi ini tidak hanya meningkatkan kinerja akademis siswa yang diajar, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan rasa tanggung jawab pada siswa yang menjadi tutor.

Werner dalam Monks et al., berpendapat bahwa pembangunan mengacu pada suatu proses yang lebih lengkap dan tidak dapat diulang begitu saja. Sehingga hak

terpenting adalah didapatkannya fitrah warga negara Indonesia dapat tumbuh berkembang, dalam pendidikan yang selaras tujuan Diknas (Pratiwi, K. D., & Maunah, B., 2023). Perkembangan digunakan untuk perubahan kualitatif yang berkaitan dengan aspek mental, spiritual, dan sosial. Merujuk pada perkembangan sebagai suatu proses perubahan kualitatif yang tujuannya adalah mencapai kesempurnaan fungsi psikologis dengan menunjukkan tingkah laku siswa. Dengan kata lain, pentingnya pembangunan dalam pendidikan adalah dalam meningkatkan fungsi psikologis organ fisik dapat ditekankan sesuai fase peserta didik (Rahmadi, H., & Hakekat, 2020).

Seperti halnya siswa, siswa Sekolah Dasar merupakan makhluk psikofisik, secara mandiri dikatakan dalam dunia *middle childhood*, di mana secara fisik psikis rentan mengalami multi-perubahan di semua aspek kehidupannya. Penciri fase pertumbuhan dan atau perkembangan yang membedakan dengan orang dewasa in menjadi indikator pembeda (Cover, D., 2020). Karakter lebih senang main-main, banyak gerak, berkelompok, lebih senang merasakan atau mekukan hal/sesuatu secara refleks kontan dan serta merta. Maka, karakteristik siswa pada dasarnya menggambarkan sifat-sifat yang ada pada diri mereka, baik secara mandiri maupun secara golongan, yang menjadi perhatian dalam penyelenggaraan, pengorganisasian, dan manajemen pembelajaran (Amseke, F. V., et al., 2021).

Anak mempunyai banyak ciri seperti bermain dan bergerak, diharapkan pendidik dapat membuat pola belajar yang membuat anak terus bergerak. Kemudian anak-anak SD suka beroperasi didalam golongan, sehingga pendidik diharapkan dapat membuat pola belajar yang membuat anak beroperasi didalam golongan serta membangun nilai tentang kesetaraan dan keadikaraan. Terakhir, anak SD ingin melakukan/menunjukkan dengan sendirinya. Bagi anak SD, pemaparan pendidik terhadap materi KBM akan cepat diterima jika anak mempraktekkan sendiri serta orang dewasa memberikan contoh kepada mereka. Oleh karena itu, pendidik diharapkan dapat membuat pola belajar dan alat bantu KBM membuat anak berpartisipasi KBM secara langsung. Pendidik perlu memahami bagaimana menerapkan pola belajar yang sesuai dengan kondisi anak tersebut. Oleh karena itu, penting bagi pendidik memahami sifat-sifat setiap anak secara mendalam. Selain memahami fungsi pola belajar, guru juga harus memperhatikan kebutuhan individual setiap anak (Wahyuni, S., 2020).

Belajar sendiri mempunyai definisi yang cukup berbelit-belit menjadikan tidak mudahnya untuk mendalami secara tepat definisi belajar yang tepat. Belajar merupakan prosedur atau suatu aktivitas yang merupakan proses. Belajar tidak hanya sekedar menghafal, tetapi juga lebih luas yaitu mengalami serta mendalami. Impak pembelajaran tidaklah pengelolaan hasil pelatihan, akan tetapi perbedaan tingkah kearah yang lebih baik (Sibagariang, D., Sihotang, H., & Murniarti, E., 2021). Impak belajar anak didik pada dasarnya merupakan perubahan tingkahlaku. Tingkahlaku yang diperoleh dari proses pembelajaran meliputi tiga bidang utama yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran adalah berprogresnya perilaku anak didik kearah yang lebih baik siswa dalam proses pembelajaran (Anisa, F. W., et al., et al., 2020).

Hasriadi menyatakan bahwa belajar adalah perubahan sikap atau kemampuan yang diperoleh seseorang melalui aktivitas tertentu. Perbedaan sikap ini merupakan akibat langsung dari proses pertumbuhan alami manusia. Selain itu, menurut Lutfiandi dan Hartanto (Hasriadi, H., 2022), belajar merupakan progres di mana individual berusaha menggapai kearah ahlak yang lebih baik sebagai hasil pengalamannya saat berinteraksi dengan sekitarnya. Maka, belajar merupakan progress dimana individual menjadi pribadi kearah yang diharapkan. Belajar merupakan berprogresnya perilaku yang terus-menerus berdasarkan pengalaman, yang juga berusaha mempelajari sesuatu yang baru dalam proses belajar. Belajar tentunya dibarengi dengan adanya alat bantu saat pembelajaran atau media belajar (Hanifah, H., et al., 2020).

Alat bantu KBM atau biasa kita sebut media belajar diperlukannya berbagai inovasi dan perkembangan global sebagai upaya untuk menunjang keternudahan pendidik dalam menyampaikan materi, terutama untuk anak SD, dan sekaligus

menyesuaikan dengan perkembangan digitalisasi. Bagi anak milenial, pendidikan selalu terhubung dengan digitalisasi, tidak perlu lagi jalan-jalan ke toko buku atau perpustakaan, sebab mereka hanya perlu melihat gadget. Berdasar statement, pendidik wajib cerdas, multi-menguasai ilmu-ilmu, dan mengembangkan teknik mengajar. Hal mendasar urgensi adalah harus berakhlak, berpekerti, multi-budi pekerti penciri karakter Pancasila bangsa Indonesia yang sejalan dengan ajaran Islam bagi peserta didik (Hadi, S., & Nadlifah, R. F., 2023).

Realitas, pendidik mempunyai berbagai tugas-tugas tambahan, sehingga memiliki multi-tanggung jawab berlebihan, sehingga fundamental kewajiban sebenarnya sebagai pengajar untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran dikesampingkan. Mendasar tanggung jawab utama pada tingkat pendidikan berfungsi sebagai model-inspirasi, role model kepribadian siswa tersingkirkan. Selayaknya sebagai inti role model, pendidik dapat berinovasi dalam menyampaikan materi dengan bantuan berbagai media pembelajaran yang mudah dikembangkan.

Deskripsi UU/20/2023, terutama P-39 (2), Sisdiknas mengungkapkan status pendidik/guru sebagai nilai profesi, maka merujuk makna tersebut, pengajar wajib melaksanakan multi-kajian, penelitian-penelitian seklaigus melakukan desain pengabdian-pengabdian kemasyarakatan, dilengkapi bimteks dan kepelatihan. Teruntuk keprofesian, profesi dikatakan sebagai dosen, pendidik di kelembagaan strata universitas, diwajibkan lebih mempertajam Tri Dharma Perguruan Tinggi yang inovatif bermanfaat kepada masyarakat pengguna yang berkelanjutan (*sustainable education*), maknanya, perilaku tidak hanya sekedar mengajar, akan tetapi melakukan perencanaan-perencanaan inovatif pada system pelaksanaan KBM, pengembangan media pengajaran, sekaligus mengarahkan pada aspek fundamental penilaian-penilaian kualitatif maupun kuantitatif serta melakukan taktis konseling, nasihat, khususnya strategi menyelenggarakan kelembagaan kependidikan (Hadi, S., & Chairyadi, E., 2022).

Undang-Undang Republik Indonesia, Hasil Pembelajaran Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar dan Menengah, No. 958/P/2020 menjelaskan bahwa pentingnya pendidikan dasar sudah diketahui secara luas. Sehingga, tantangan-tantangan masih perlu diatasi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dasar. Pembelajaran akan berjalan dengan lancar apabila ditunjang dengan berbagai alat bantu untuk memperjelas sekaligus mempermudah penyampaian materi saat KBM.

Alat bantu, sumber media pengajaran sebagai sarana pendukung tercapainya KBM yang tepat selayaknya memaksimalkan iptek, digitalisasi pendidikan (Baruta, Y., 2023). Saat AUD, implementasi ilmu-ilmu dasar menjadi salah satu faktor penentu dalam mempersiapkan kualitas sumber daya manusia selaras tujuan Diknas. Anak, melalui rangsangan-rangsangan edukasi, sebagai upaya mendorong pertumbuhan/perkembangannya, sehingga pada gilirannya anak dapat termotivasikan atas kekreatifan/keterampilan/kemampuan khusus seperti kemampuan menolong dirinya, kemampuan sosial-budaya, berkemandirian dalam dunia anak yang berkualitas. Artinya terjadi proses perkembangan kognitif, sosial, dan moral anak, di mana anak merupakan insan seutuhnya yang akan terus berkembang sesuai fungsinya. Realitas, salah satunya, melalui media dongeng-dongeng yang dibacanya, sebenarnya mereka memberi informasi dan mengajari secara tersirat. Memberikan makna dalam mempersiapkan masa-masa yang akan mereka hadapi (Sukasih, S., 2022).

Riset *literatur review* lebih menerapkan pada penelitian kepustakaan atau kajian literatur yang lebih mendalam terhadap esensial dampak-dampak tersedianya atau tidak atas ketersediaan alat bantu (sumber dan media) belajar, terutama terkait media belajar pengajaran anak SD. Riset SLR dimaknai suatu proses intelektual yang melibatkan analisis kritis terhadap pengetahuan-pengetahuan, ide/gagasan, serta temuan-temuan hasil riset kajian akademik. Tujuan utamanya adalah untuk merumuskan kontribusi teoritis yang baru atau mendalam. Sumber rujukan dalam kajian literatur mencakup beragam jenis bahan, seperti buku, jurnal ilmiah, laporan

penelitian, karya akademik seperti skripsi, tesis, atau disertasi, database, sumber informasi dari internet, koran atau majalah, dokumen pemerintahan, serta dokumentasi lain yang relevan. Proses ini tidak hanya melibatkan penguraian informasi dari berbagai sumber, tetapi juga memerlukan pemahaman yang mendalam terhadap teori-teori yang relevan dalam bidang yang diteliti (Hadi, S., Fatria, N. A. E., & Primasari, Y., 2023).

Penelitian ini melibatkan analisis dan sintesis literatur yang telah ada dengan tujuan mengidentifikasi, menguji, dan memperbaiki sebuah teori melalui pemeriksaan kritis terhadap satu atau beberapa karya sebelumnya. Tujuan dari literatur review adalah untuk mengklarifikasi konsep-konsep kunci dalam suatu bidang penelitian, termasuk perbedaannya dengan konsep-konsep terkait yang serupa, serta memberikan dasar logis untuk setiap pembentukan dugaan ilmiah, seperti proposisi atau hipotesis. Selain itu, tujuannya adalah untuk menyajikan gambaran umum tentang perkembangan, pengetahuan, dan arus utama penelitian dalam suatu disiplin atau topik tertentu (Sri Anjarwati, S. E., Ak, M., et al., 2024).

Melalui literatur review, juga dimungkinkan untuk mengidentifikasi kesenjangan penting dalam penelitian, seperti temuan yang bertentangan atau kurang meyakinkan, area yang baru berkembang, dan area yang belum terselidiki (Woro, L., & Herachwati, N., 2024). Penelitian yang difokuskan untuk mengetahui dampak-dampak penerapan media belajar yang mengikuti perkembangan zaman dan canggihnya teknologi sudah pasti memerlukan rujukan yang relevan. Diharapkan dengan penelitian observasi yang berbasis literature review ini dapat memudahkan pada penelitian ini. Pengobservasian media belajar tentunya tidak baru lagi dipenelitian-penelitian sebelumnya sehingga dipilihlah literatur review ini yang menjadikan kajian-kajian sebelumnya sebagai bahan acuan untuk penelitian ini.

METODE

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian yang mementingkan 2 jenis kajian yakni riset lapangan (meneliti teks) dan riset perpustakaan. Dimana saat menganalisis menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif, digunakan ketika ada data berupa penjelasan kata atau teks, dan dengan metode ini, peneliti akan fokus pada pemahaman dan interpretasi makna yang terkandung dalam data. Saat diterapkan dengan tepat penyelidikan tergambar dan penyebab berkontribusi secara relevan. Metode dengan bahan pengembangan yang tepat, kemudian mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang baik, maka nilai karakter akan terbit beriring motivasi belajar yang tinggi berdasarkan bahan ajar yang tepat inovatif (Iskandar, D., 2022).

Subjek riset 10 artikel dalam kajian multi-peran keprofesionalan pendidik dalam fungsinya sebagai fasilitator yang mampu menginternalisasikan nilai-nilai karakter bangsa Indonesia, menuju tujuan pendidikan nasional. Periset/peneliti berdiri sebagai pemegang ahli atau instrumen-kunci. Pada sisi ini peneliti berdasarkan metode yang diterapkan akan berupaya semaksimal mungkin melakukan analisis berdasarkan multi-data teks dan konteks yang ditemukan mengapresiasi, mengambil kesimpulan untuk mendapatkan jawaban terumuskan sebagai taktis mengumpulkan data-valid (Hadi, S., & Chairyadi, E., 2022). Dalam kegiatan ini, peneliti mencari berbagai jurnal lalu melakukan observasi dari berbagai sumber jurnal yang telah ada sebelumnya, dan dari situ peneliti dapat menghasilkan pandangan tentang keterkaitannya dengan penelitian yang di lakukan. Analisis data peneliti temukan merupakan hasil dari kegiatan observasi pada berbagai jurnal yang berkaitan dengan pembahasan proposal ini. Evaluasi semua hasil data, kegiatan observasi menghasilkan berbagai data yang saling berkaitan pembahasan materi pada proposal ini (Adlini, M. N., et al., 2022).

HASIL dan PEMBAHASAN

Beberapa temuan yang merujuk dalam konteks 10 artikel review yang mendeskripsikan sesuai untuk kajian sebagai berikut.

Novia Kusumaningrum dan Honest Umami Kaltsum (2022), melakukan pengkajian dengan judul "*Pengaruh flashcard perkalian terhadap prestasi belajar matematika siswa SD pada kelas perkalian*". Riset Novia sebagai langkah mengungkap media *multiply-card*, dalam kajiannya mengutamakan eksperimen, diterapkan pada strata IV/SD. Desain melalui eksperimen A, penelitian A, untuk mengetahui dampak, diterapkannya eksperimen menggunakan *multiply card* pada hasil belajar pembelajaran melibatkan 30 anggota kelas. Untuk mengetahui dampak *multiply card* yang relevan sebagaimana dijadikan tujuan pada eksperimen atau penelitian ini. Pengumpulan data menggunakan perangkat berupa tes. Kemudian ditemukan hasil yang sudah dianalisis menggunakan teknik analisis statistika deskriptif. Teknik analisis statistika deskriptif analisis. Diterapkannya media memberikan kesempatan anak didik lebih aktif dan berani, sehingga kepercayaan diri tersebut mendorong peningkatan keterampilan berbahasa anak. Anak, mampu menyelesaikan tugas dengan baik, sehingga pemerolehan keterampilan tersebut mampu memperlancar keterampilan berbicara siswa. Maknanya, media yang ditetapkan dan dipergunakan memperjelas elemen-elemen indikator tujuan mapel, mampu mendorong perkembangan bernalar siswa.

Pembelajaran generasi milenial atau gen Z, secara kurikulum, pola belajar lebih difokuskan pada anak sebagai subjek belajar. Revitalisasi Kurikulum merdeka, guru (pendidik) diharuskan dapat mendesain media inovatif sebagai alat bantu KBM yang tepat dengan berkembangnya digitalisasi pendidikan sesuai karakteristik fase pertumbuhan perkembangan anak. Faktual bahwa kegiatan belajar mengajar konvensional yang dilakukan masih sering dilakukan sampai sekarang, maknanya sering hanya berpusat pada guru (metode ceramah), berbasis teoretis, ekosistem pengajaran tersebut membuahkkan sifat karakteristik siswa tidak fokus dan mudah jenuh. Oleh karena itu, instrumen audio-visual (video) salah satunya menjadi alternatif untuk dapat membantu kegiatan belajar mengajar. Belajar pembelajaran menjadi lebih seru dan penuh makna, sehingga dapat menumbuhkan antusiasme belajar siswa yang tinggi.

Merujuk desain pembelajaran berbasis video, "*Peningkatan motivasi belajar melalui platform video pada siswa sekolah dasar*" yang dilakukan Y. Intaniasari, R. D. Utami, E. Purnomo, dan Aswadi (2022) menjelaskan bagaimana meningkatnya antusiasme peserta didik mengikuti belajar pembelajaran di kelas. Audio visual yang diimplementasikan mampu mendorong kemampuan berbahasa anak didik. Riset yang diterapkan di Jepara tersebut, dilakukan dengan mengumpulkan data dengan teknik kualitatif deskriptif, yaitu penelitian yang dilakukan secara langsung mulai dari pengamatan, wawancara, dan pendokumentasian. Dari hasil kegiatan yang mereka lakukan menghasilkan bahwa pembelajaran yang disajikan cenderung didominasi ceramah mengakibatkan siswa mudah bosan sehingga mereka tidak fokus dan akan asik sendiri. Setelah pembelajaran mengimplementasikan media berupa video pembelajaran, respon sebagian besar siswa sangat berantusias dan senang untuk mengikuti proses pembelajaran. Maka pembelajaran dengan menerapkan media audio visual atau video dapat dikatakan mampu menumbuhkan antusiasme belajar siswa SD. Keterampilan menceritakan kembali isi materi dalam video menciptakan kepercayaan diri anak didik, sehingga motivasi belajar meningkat, dan hasil belajar semakin membaik.

M. A. Apriliani, et.al., tahun 2021 mengembangkan *platform Pawtoon*. Desain pengembangan media belajar yang berfokus media *powtoon* tersebut diperuntukkan pembelajaran K-IV/SD, berdasarkan metode pengembangan R and D, acuan riset ADDIE. Riset yang menganggap realistik dalam upaya implementasi platform, melalui tahapan-tahapan menganalisis, mendesain, mengumpulkan, mengimplementasikan dan ditutupi mengevaluasi hasil tahapan pengembangan. Validasi validator, instrumen-instrumen, sekaligus hasil desain menjadi tahapan untuk mendapatkan

kelayakan. Penerapan desain yang selaras fase perkembangan anak didik, menarik, mudah dipahami, up to date sesuai dunia anak, mampu membawa anak lebih aktif dan kreatif. Artinya, penerapan di kelas meningkatkan interaksi positif yang mendorong anak bertanya, memberikan komentar-komentar, pada akhirnya keterlibatan aktif tersebut menciptakan ekosistem belajar pembelajaran lebih kondusif menyenangkan. Interaksi aktif aplikatif media menampilkan berbagai istilah-istilah baru, menyebabkan pemerolehan bahasa semakin banyak. Pemerolehan tersebut mampu mendorong anak mampu bercerita lebih kompleks, beragam dalam upaya mengeksplorasi gagasan-gagasan sesuai tugas bercerita kembali sesuai bahasa anak. Merujuk situasi tersebut, media powtoon tersebut mampu menciptakan ekosistem belajar semakin meningkat.

Rendahnya capaian pembelajaran anak, kemudian rendahnya tingkat kebahagiaan serta kepuasan anak pada proses belajar dan pembelajaran dalam pengajaran mempengaruhi hasil belajar (capaian) siswa. Realitas bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran yang sesuai kurikulum, dengan dunia anak didik, dan lebih terfokus pada tugas-yugas tambahan. Hal mnedasar yang lain, para pendidik terfokus bahan pembekajaran, keterpaksaan pada rancangan pembelajaran, di mana material tersebut hanya bagian dari adiminstrasi saja, yang pada akhirnya, di saat pengajaran, anak didik lebih banyak diberikan pengajaran melalui bahan ajar LKS atau hanya mengerjakan soal-soalnya atau mengerjakan beberapa soal di buku teks Bahasa Indoensia. Desain konvensional yang terpilih pendidikan dan selalu berulang seperti ini, mengakibatkan belajar dan pembelajaran tidak memberikan capaian pembelajaran sesuai harapan. Konsep-konsep abstrak, yang seharusnya dapat dipahami lebih baik melalui bimbingan pendidik, terlepas menjadi hasil rekayasa pemikiran anak tanpa mendapatkan pembimbingan yang tepat.

Riset Wahyu dan Dewi di tahun 2021 dengan judul "Memanfaatkan program video (audio visual) pada anak SD untuk belajar berbasis elektronik" program audio visual pada anak SD menunjukkan bahwa pembelajaran melalui pembimbingan yang tepat berkelanjutan mampu meningkatkan pengembangan persepsi anak didik. Artinya, Wahyu mendeskripsikan pembimbingan yang berkelanjutan bertahap sesuai ritme kemampuan anak didik, benar-benar mampu menuntun anak didik untuk mengembangkan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Kajian Wahyu lebih pada penerapan media audio visual, di mana riset diperkuat literature review 10 artikel pendukung.

Daya dukung riset dilakukan dengan metode meta-analisis. metode penghimpunan bukti penelitian ini yaitu pencarian artikel akademik menggunakan Google Scholar. Dari hasil pencarian, ditemukan 10 artikel, menghasilkan bukti yang sudah ditelaah berupa berdampaknya alat bantu KBM ini pada kegiatan belajar mengajar anak SD. Rerata skor pre-test 61,84 poin dan rerata skor post-test sesudah penerapan 77,31 poin. Menjadikan, jarak pertama dan kedua tes adalah 15,46. Selain itu, dari daftar 4.2 terlihat bahwa rerata gain% mencapai skor 31,12%. Menunjukkan program video materi KBM dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Capaian kajian terdahulu yang menunjukkan betapa pentingnya media dan sumber pembelajaran bagi siswa didik ini sebagai pendorong perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa. Keefektifan media, sesuai fase bernala, sekaligus tumbuh dan berkembangnya akan menciptakan ekosistem pengajaran efektif efisien dalam pembelajaran anak SD.

Penelitian metode eksperimen yang dilakukan H. M. Sulastri, Y. T. Saleh, dan Sunanih (2020) dengan judul "Media Kartu *Efikoj de Quartet* pada Keterampilan Membaca Siswa di Kelas Bahasa Indonesia", menunjukkan hasil yang sama. Artinya, eksperimen ini dilakukan pada anak SD kelas 2 SDN Argasari, mengadopsi metode eksperimen dengan desain penelitian pre-eksperimental yang dikenal sebagai One-Group Pretest-Posttest Design menunjukkan hasil yang cukup signifikan dalam mengembangkan cara bernalar siswa. Evaluasi efek penerapan kartu kuartet terhadap kemampuan membaca siswa kelas 2 di SDN 2 Argasari dalam pembelajaran Bahasa

Indonesia, sebanyak 19 orang sebagai pelaku dan 19 lagi sebagai contributor, kemudian pemodelan pemetikan eksemplar spasial, penghimpunan bukti dilakukan melalui angket dan kertas tes, sedangkan penggarapan bukti kuantitatif dilakukan melalui pengerjaan bukti secara deskriptif dengan menggunakan uji hipotesis menunjukkan peningkatan motivasi belajar siswa semakin baik. Keterampilan berbahasa, baik kemampuan menulis, membaca, dan keterampilan berbicara anak didik meningkat. Artinya, self efficacy siswa sebagai akibat media pengajaran yang mudah sesuai dunia anak-anak, merujuk kurikulum, benar-benar mendorong anak didik berani mengeksplorasi kemampuannya. Taktis, semakin meningkat pemerolehan pengetahuan anak, maka hasil pengajaran, capaian pengajaran diperoleh anak. Riset Hemas, Yopa, & Sunanih (2020) pada program pembelajaran bahasa Indonesia, penggunaan *flashcard*, sebagai media pengajaran menegaskan bahwa implementasi media akan memberikan ekosistem aura pengajaran di kelas berbeda. Artinya, interaksi lebih pro-aktif, anak lebih berani berinovasi, materi yang tertuang lebih banyak dikuasai dikarenakan desain media yang menarik memberikan anak berulang untuk memperhatikan media. Maknanya, kegiatan berulang tersebut mengajak anak secara sengaja atau tidak melihat dan membaca secara skimming, sikap ini dapat berpengaruh terhadap kemampuan membaca siswa. Evaluasi riset menyatakan keberhasilan media dalam upaya meningkatkan keterampilan berbahasa anak.

Riset selanjutnya dilakukan di kelas 2 dengan materi pembelajaran yang dilakukan Afifatul Aliyah dan Sigid Edy Purwanto (2020) dengan judul "Dampak Platform Pembelajaran Powtoon Terhadap Proses Pembelajaran Matematika Tabel Perkalian Siswa Kelas 2". Teknologi powtoon diharapkan mampu meralisasikan harapan pengkaji mengenai dampak penerapannya bagi anak SD terhadap keterampilan berbahasa anak. Dalam eksperimen ini digunakan strategi secara kuantitatif dengan pola *unpaired pre-post control group design*. Kelas 2 yang berjumlah 40 anak dijadikan dua sebagai eksperimen penerapan powtoon yang masing-masing berjumlah 20 objek. Evidensi dianalisis menggunakan kualifikasi menelaah dengan uji Kolmogorov-Smirnov yang sudah dimodifikasi untuk mengecek kedistribusian normal menunjukkan bahwa data terdistribusi secara normal.

Kemudian, uji F (fisher) digunakan untuk memeriksa homogenitas data pretes dan posttes yang menunjukkan bahwa kedua kelompok memiliki varian yang serupa. Dilakukan uji total dengan menggunakan akhir perhitungan menghasilkan tota table (30,098 > 2,0930) untuk menguji hitungan terhadap hipotesis. Merangkum hitungan di atas, ditemukan bahwa media edukasi Powtoon berpengaruh terhadap pembelajaran matematika khususnya perkalian pada siswa SD. Kemudian, merujuk desain tersebut, ditemukan anak didik lebih berani menyampaikan jawaban-jawaban dari pembelajaran sebelumnya. Artinya, kemampuan anak didik menyelesaikan soal melalui media Powtoon, meningkatkan kepercayaan diri, sekaligus motivasi-motivasi belajar siswa. Pemerolehan pengetahuan yang didapat mendorong anak didik lebih meningkatkan keterampilan berbicaranya.

Penelitian Hasanah, dilatarbelakangi oleh tinjauan bibliografi (kajian literatur review) terhadap permasalahan yang muncul dalam proses pendidikan jasmani, olah raga dan kesehatan. Jurnal-jurnal ataupun dari materi yang berkaitan dengan penelitian ini dijadikan bahan pendataan. Kajian ini dilakukan oleh I. Hasanah dan S. Rodi'ah (2021) dengan judul "Program penjaskes Membantu Meningkatkan Motorik Siswa SD pada Media Bookmaking Digital". Riset bertujuan mendeskripsikan pentingnya anak didik dalam memanfaatkan buku teks (*book creator*). Strategi guru dan menjelaskan manfaat penggunaan buku teks digital untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang dipublikasikan strategi guru dalam menggunakan buku teks digital adalah merancang isi bahan ajar dalam format digital tanpa mengurangi informasi dan bahan ajar cetak. Aplikasi pembuatan buku teks digital ini menyesuaikan dengan gaya belajar siswa. Hasil menunjukkan bahwa buku digital yang mudah diakses, sesuai kurikulum, tata bahasa yang selaras fase bernalar siswa mampu mengembangkan cara berpikir anak didik.

Artinya bahwa *Digital Textbook Builder* sangat membantu siswa meningkatkan peluang mereka mempelajari keterampilan gerak yang sesuai selaras perkembangan motorik siswa. Gerakan sederhana yang ditunjukkan melalui foto dan video untuk membuat siswa tetap terlibat dalam pembelajaran, sebab mudah ditiru siswa. Menampilkan pemeragaan yang indah membuat anak SD lebih semangat mempelajari dengan memungkinkan mereka melatih gerakan tubuh yang benar dan secara langsung. Maknanya, jenis media ini sangat bagus untuk pembelajaran secara indoor maupun outdoor. Strategi eksperimen *bookmaker* berbasis elektronik untuk kegiatan belajar secara *online* ini adalah dengan meningkatkan fungsi *bookmaker* melalui kejelasan teks tulisan, keakuratan gambar untuk materi, tingkat perkembangan intelektual siswa dan kejelasan teknik gerakan tubuh yang ditampilkan di video. Teknik gerakan fisik diperagakan melalui video. Pembacaan yang dihasilkan secara digital memungkinkan siswa untuk melatih keterampilan gerak secara teratur dan akurat. Keterampilan berbahasa siswa melalui media pengajaran semakin terasah, sehingga capaian pengajaran keterampilan berbahasa meningkat sejalan pemerolehan isi materi ajar yang tertuang melalui media digital.

Elsa & Elvira (2022), riset analisis meta multimedia sebagai alat bantu belajar elektronik, menyajikan hasil tujuan dengan menggunakan tatacara analisis berbasis meta secara numerik yang perhitungan *effect size* (besaran). Kajian terhadap sumber 15 artikel yang sudah terpublis, dari hasil tersebut menunjukkan bahwa mendasar cara belajar anak kelas IV SD semakin membaik. Artinya, pengetahuan yang sebelumnya tidak terdapatkan, suasana baru model pengajaran, menumbuhkan minat dan motivasi siswa. Interaksi aktif siswa dalam upaya mengikuti belajar dan pembelajaran menjadikan sistem pengajaran lebih baik, media mampu membantu dalam KBM. Multimedia yang memiliki banyak fitur menarik selaras kemampuan dan mudah akses di dalamnya dapat membantu dalam menguraikan materi belajar dengan analisis metanya. Kemampuan ini menyebabkan, kepercayaan diri anak meningkat, keberanian mengeksplorasi ide gagasan dalam dirinya terbit, sehingga ketika anak ditunjuk untuk menjelaskan materi tidak mengalami kesusahan. Etika berbicara semakin baik, dalam arti pemerolehan kata dan istilah yang meningkat, mendorong keterampilan anak dalam berbicara semakin baik, sehingga menunjukkan desain perkembangan belajar yang semakin baik.

Kritisasi kajian kesuksesan digunakannya PPT (salandia) untuk mengetahui belajar untuk anak SD, yang dilakukan Lionida lebih menekankan materi bangun ruang & datar untuk meningkatkan keterampilan menyimak. Periset meninjau ketidaksamaan antara sebelum dan sesudah menerapkannya salandia (ppt) pada anak SD dengan menganalisis berbasis meta yang sudah diterapkan sebelumnya. Pengumpulan data dalam perisetan ini menggunakan Google Cendekia dalam penelusurannya. Dari hasil pencarian sudah dilakukan Pramestika, L. A. (2020) menganalisis dari 8 kandidat yang terpilih untuk ditindak lanjuti. Dalam menganalisis membandingkan data sebelum dan sesudah kejadian yang akan dibagi sehingga skor membentuk persen untuk mengetahui saat diterapkannya alat bantu belajar berbasis riset. Berhasil menunjukkan perubahan mulai dari 15% hingga 83%, berrata-rata 39% yang seblunya berkisar 51,15% kemudian setelah diterapkannya salandia (ppt) materi ajar yang ditetapkan, terkaji meningkat menjadi 81, 15%. Media salandia (ppt) menunjukkan hasil peningkatan sehingga jika salandia di terapkan dan dikembangkan dengan baik dapat menjadi media alat bantu KBM yang efisien dan relevan. Artinya, peningkatan keterampilan menyimak siswa ini dapat teruji, melalui bagaimana anak mampu menjawab kuis-kuis soal yang diberikan. Maknanya, semakin efektif anak didik menyimak materi ajar yang diberikan, maka kemampuan menyelesaikan soal semakin membaik, dengan meningkatnya pemerolehan pengetahuan yang didapatkan.

Kemudian, Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023) memaparkan pengaruhnya alat bantu belajar permainan *LUDO* di Bandung Barat, dilatarbelakangi oleh kejenuhan peserta didik didalam pembelajaran di kelas. Subjek anak kelas VI di SDIT Anak Kreatif Kabupaten Bandung Barat yang beranggota 25 orang, tahun 2023, tatacara

mengumpulkan data melakukan observasian, wawancara langsung, dan pendokumentasian. Berdasarkan hasil penelitian permainan ludo yang dimodifikasi ini pendidik berhasil menghadirkan belajar yang mengasyikkan, kreatif, juga anak akan cepat tanggap saat materi pembelajaran diberikan. Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang dilakukan Hidayat dan Sofian adalah meningkatnya pemahaman saat pendidik memberikan materi ajar ke anak SD dengan bantuan media belajar atau alat bantu KBM yaitu LUDO. Artinya, pemahaman yang mendalam memberikan peluang pemerolehan berbahasa anak meningkat, sehingga perkembangan belajar semakin membaik.

Merujuk hasil temuan riset, maka kemajuan masyarakat diperlukannya sumber media pengajaran yang kompleks, yang maknanya beragam sesuai derajat kemampuan anak didik yang tetap berdasarkan tujuan kurikulum. Pendidikan nasional sebagai tonggak utama fundamental terbentuknya karakteristik perseorangan global serta maju masyarakatnya, menjadi pondasi pengembangan kurikulum pendidikan dasar sampai perguruan tinggi. Maka, pada pendidikan dasar memegang kunci sangat penting. Artinya, lembaga-lembaga terkait harus memahami bahwa betapa pelitnya pendidikan dasar, diperlukan kerja sama yang baik sebagai upaya mendapatkan visioner yang sama. Maknanya Dikdas, anak didik benar-benar harus terbekali kemampuan-kemampuan mendasar terutama kompetensi berbalas kritis terutama dalam keterampilan berbahasa (baca, tulis, simak, bicara yang diperkuat taktis hitung), serta elemen-elemen sains teknologi, sebagai dasar performansi keterampilan interaksi komunikasi. Pendidik selayaknya benar-benar memahami bahwa mendidik berpondasikan karakter-karakter budaya Indonesia menjadi dasar-dasar pengembangan sikap perilaku anak sebagai sumber daya manusia Indonesia yang berakhlak mulia.

Merujuk material tersebut diperlukan daya dorong yang maksimal, terutama media-media sumber pengajaran yang dapat mendorong keternudahan ketercapaian indikator mata pelajaran sesuai tujuan pembelajaran. Media pengajaran yang tepat, sesuai desain fase pertumbuhan perkembangan anak didik selaras tujuan Diknas, akan meningkatkan bakat mintal yang sebenarnya merupakan potensi-potensi anak sejak lahir.

Dari penelitian-penelitian sebelumnya, pembelajaran menggunakan media belajar yang bervariasi, dikatakan berhasil karena siswa semakin berkembang dalam pembelajarannya, terutama baik dari pemahaman materi yang dijelaskan guru saat pembelajaran berlangsung maupun saat mengerjakan tugas mereka. Media multimedia, *powtoon*, *multiply card*, *ludo*, *kartu kuartet*, dsb.nya, dikatakan media yang dapat digunakan oleh guru atau pendidik untuk menarik minat maupun membantu pemahaman siswa SD saat belajar. Pendidik atau guru masih dapat mengembangkan atau menggunakan media lain yang lebih bervariasi dikarenakan media yang digunakan peneliti sebelumnya hanya dari sebagian kecil media belajar.

Data Realitas sesuai Pengaruh Media Belajar Terhadap Perkembangan Belajar Peserta Didik Siswa SD

Penelitian yang sudah dilakukan Peneliti terdahulu kaji dan diriview menggunakan penelitian kepustakaan atau kajian literature review. Kajian yang berbasis pustaka atau penelitian *literature review* yaitu kajian, menelaah atau menganalisis secara menelisik ilmu, penerapan teori, topik, atau hasil temuan pada suatu isi literatur berorientasi akademik (*academic-oriented literature*). Bahan yang dapat dijadikan acuan seperti buku, jurnal, artikel, dokumen-dokumen.

Data-data yang sudah dikaji menunjukkan hasil yang memuaskan dengan acuan pengaruh media belajar terhadap perkembangan belajar terhadap perkembangan belajar peserta didik siswa SD. Seperti penelitian yang dilakukan pengkaji untuk penerapan alat bantu belajar yaitu multimedia pada hasil pembelajaran anak yang berpengaruh sedang pada mapel ajar untuk anak kelas IV SD. Kemudian oleh Afifatul A. & Sigid E. menemukan pengaruh alat bantu belajar *powtoon* pada hasil pembelajaran untuk materi (X) anak SD. Selanjutnya yang dilakukan Hemas, Yopa, & Sunanih

mempergunakan alat bantu kuartet untuk mengetahui hasil anak SD dalam kemampuan baca yang meningkat dari sebelumnya.

Berdasarkan dari riset penelitian sebelumnya dapat disimpulkan media belajar yang bervariasi dapat mempengaruhi perkembangan belajar peserta didik terkhusus siswa SD. Media belajar seperti multimedia, powtoon untuk pembelajaran sesuai materi ajar, maka kartu kuartet untuk membantu belajar bahasa Indonesia dan beberapa media lainnya dari riset terdahulu merupakan contoh berfariasinya media belajar dalam mempengaruhi perkembangan belajar siswa SD sesuai kebutuhan mereka. Dan dari hasil riset terdahulu siswa SD selalu mengalami peningkatan dalam belajarnya.

Implikasi dan Tindak Lanjut Atas Temuan Riset

Media belajar, berbasis pengajaran digitalisasi, multimedia, powtoon sehenis untuk pembelajaran sesuai materi mata pelajaran Bahasa Indonesia seperti selanjutnya kartu kuartet memberikan banyak tantangan-tantangan, terutama bagi dewan pendidik. Multi tantangan tersebut memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi pendidik untuk terus belajar dan belajar berinovasi mengembangkan diri, keprofesionalitasan dirinya dengan keberanian mengembangkan media belajar. Bervariasinya media belajar yang diterapkan di kelas, mampu mempengaruhi perkembangan belajar siswa SD sesuai kebutuhan mereka, yang pada akhirnya anak mengalami peningkatan dalam belajarnya.

Kegiatan belajar-mengajar yang bervariasi ini membuat siswa SD tidak mudah jenuh dan monoton. Sesusai karakteristik mereka yang tidak bisa diam tentunya mereka menginginkan perubahan dalam setiap kegiatan belajar-mengajarnya, selain itu siswa SD akan lebih menyukai pelajaran tersebut. Maka, sangat diharapkan pendidik maupun guru untuk lebih ekstra dalam menyiapkan media belajar bagi siswa SD yang cenderung aktif bergerak. Deskripsi UU/20/2023, terutama P-39 (2) SISDIKNAS mengungkapkan status pendidik/guru dikatakan suatu profesi merujuk pengajar wajib melaksanakan multi-kajian, penelitian-penelitian terimbangi multi-pengabdian kemasyarakatan, diirngi pelatihan. Teruntuk mereka yang dikatakan dosen universitas, diwajibkan membantu mereka secara berkelanjutan (*sustainable education*) dengan perencanaan-perencanaan pada system pelaksanaan proses-proses KBM, sekaligus mengarahkan pada aspek fundamental multi-penilaian kualitatif maupun kuantitatif serta melakukan taktis konseling, nasihat, khususnya strategi menyelenggarakan kelembagaan kependidikan. Dari tenaga pendidik dan pemeritahan harus memiliki visi dan misi yang setara sehingga dapat menghasilkan pendidikan yang tepat dengan bantuan media pembelajaran.

KESIMPULAN

Kajian dalam riset dinamika pengaruh media belajar yang bervariasi terhadap perkembangan belajar peserta didik terkhusus siswa SD. Media belajar yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan mereka memiliki peran besar dalam perkembangan belajar mereka. Teknologi elektronik dapat dijadikan alat bantu belajar yang tepat untuk membantu menyampaikan materi yang disampaikan pendidik melalui contoh nyata dari elektronik tadi (Rahmat, P. S., 2021).

Media yang digukan oleh peneliti sebelumnya menunjukkan beberapa contoh (seperti multimedia, powtoon untuk pembelajaran matematika lalu kartu kuartet untuk membantu belajar bahasa Indonesia) media-media tersebut sangat tepat diterapkan pendidik sehingga menarik minat maupun membantu pemahaman siswa SD saat belajar. Kegiatan belajar-mengajar yang bervariasi ini membuat siswa SD tidak mudah jenuh dan monoton. Sesusai karakteristik mereka yang tidak bisa diam tentunya mereka menginginkan perubahan dalam setiap kegiatan belajar-mengajarnya, selain itu siswa SD akan lebih menyukai pelajaran tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Materi Perkalian Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar*. Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya, 8(3), 921-928.
- Amseke, F. V., Wulandari, R. W., Nasution, L. R., Handayani, E. S., Sari, N. R. S., Kep, M., ... & Tafonao, I. (2021). *Teori Dan Aplikasi Psikologi Perkembangan*. Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Anisa, F. W., Fusilat, L. A., & Anggraini, I. T. (2020). *Proses Pembelajaran Pada Sekolah Dasar*. NUSANTARA, 2(1), 158-163.
- Ansori, M. (2020). *Dimensi HAM dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003*. Iaifa Press.
- Apriliani, M. A., Maksun, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). *Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(2), 129-145.
- Baruta, Y. (2023). *Asesmen Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka: Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, Dan Pendidikan Menengah*. Penerbit P4I.
- Cover, D. (2020) *Perkembangan Pendidikan SD*.
- Dewi, W. A. F., & Wardani, K. W. (2021). *Metaanalisis Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Dan Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 5(3), 1241-1251.
- dlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka*. Edumaspul: Jurnal Pendidikan, 6(1), 974-980.
- Elvira Dwiyantri, K. E. (2022). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kebijakan Deviden Pada Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Periode 2018-2020* (Doctoral dissertation, Universitas Mahasaraswati Denpasar).
- Hadi, S., & Chairyadi, E. (2022). *Bimbingan Teknis Kepenulisan Karya Ilmiah Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Proposal Mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Blitar*. Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari, 1(2), 77-86.
- Hadi, S., & Nadlifah, R. F. (2023). *Realitas Bernalar Kritis Elemen Profil Pelajar Pancasila Wacana Membaca Buku Teks Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual, 7(4), 598-613.
- Hadi, S., Fatria, N. A. E., & Primasari, Y. (2023). *Effectiveness Of Online Learning As A Form Of Independent Learning At Nahdlatul Ulama University Blitar*. JOSAR (Journal of Students Academic Research), 8(1), 90-98.
- Hadi, S., Sholihah, Q., & Warsiman, W. (2022). *Pembelajaran Inovatif Pendidikan Karakter Pada Mata Kuliah Bahasa Indonesia Meningkatkan Kualitas Sikap, Minat, dan Hasil Belajar Siswa*. Brilliant: Jurnal Riset dan Konseptual, 7(4), 905-921.
- Hakim, A. R. (2023). *Konsep landasan dasar pendidikan karakter di Indonesia*. Journal on Education, 6(1), 2361-2373.
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). *Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran*. Manazhim, 2(1), 105-117.
- Hasanah, I., & Rodi'ah, S. (2021). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbantu Media Book Creator Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Siswa Pada Tingkat Sekolah Dasar*. Continuous Education: Journal of Science and Research, 2(2), 23-35.
- Hasriadi, H. (2022). *Strategi Pembelajaran*.
- Huda, M., & Adlina, R. (2021). *Didikan seorang guru cerminan masa depan. Pembelajaran untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi* (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Biologi), 100.

- Intaniasari, Y., Utami, R. D., Purnomo, E., & Aswadi, A. (2022). *Menumbuhkan Antusiasme Belajar Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Sekolah Dasar*. Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran, 4(1).
- Iskandar, D. (2022). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Petunjuk Praktis Untuk Penelitian Lapangan, Analisis Teks Media, Dan Kajian Budaya*. Maghza Pustaka.
- Khoirroni, I. A., Patinasarani, R., Hermayanti, N. I., & Santoso, G. (2023). *Pendidikan Karakter: Tingkat Anak Sekolah Dasar di Era Digital*. Jurnal Pendidikan Transformatif, 2(2), 269-279.
- Kusumaningrum, N., & Kaltsum, H. U. (2022). *Efektifitas Media Pembelajaran Multiply Card dalam Pembelajaran Perkalian terhadap Hasil Belajar Matematika pada Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Basicedu, 6(3), 4913-4924.
- Lestari, E. T. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Deepublish.
- Mesra, R. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*.
- Pramestika, L. A. (2020). *Efektivitas penggunaan media power point terhadap hasil belajar matematika materi bangun datar dan bangun ruang SD*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling (Jpdk), 2(1), 110-114.
- Pratiwi, K. D., & Maunah, B. (2023). *Dasar Psikologi Pendidikan Sebagai Penentu Arah Pembelajaran*. Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran, 8(2), 93-105.
- Rahmadi, H., & Hakekat, (2020) A. *Konsep Dasar Psikologi Pendidikan*. Psikologi Pendidikan, 1.
- Rahmat, P. S. (2021). *Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- Romadhon, K. (2024). *BAB 13 Kebijakan Pendidikan Berbasis Pesantren*. Kebijakan Pendidikan, 171.
- Sibagariang, D., Sihotang, H., & Murniarti, E. (2021). *Peran Guru Penggerak Dalam Pendidikan Merdeka Belajar Di Indonesia*. Jurnal Dinamika Pendidikan, 14(2), 88-99.
- Sri Anjarwati, S. E., Ak, M., Andriya Risdwiyanto, S. E., Asep Deni, M. M., Lies Hendrawan, K., SE, M., ... & Muhammad Iryanto, S. E. (2024). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. CV Rey Media Grafika.
- Sukasih, S. (2022). *Teori dan Apresiasi Sastra di Sekolah Dasar*. Ideas Publishing.
- Sulastrri, H. M., Saleh, Y. T., & Sunanih, S. (2020). *Pengaruh Media Kartu Kuartet Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Dalam Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan, 4(3), 486-492.
- Supriatna, H., & Hadi, M. S. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Permainan LUDO Untuk Pembelajaran IPS di SDIT Anak Kreatif Bandung Barat*. JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah, 8(3), 2337-2345.
- Wahyuni, S. (2020). *Revisi Pengantar Psikologi Perkembangan Anak*.
- Woro, L., & Herachwati, N. (2024). *Digital Leadership in Organization: Systematic Literature Review*. Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah, 6(4), 3274-3283.