

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PACINDA BERBASIS ADOBE ANIMATE PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM SISWA KELAS IV

Ana Dwi Haryati¹⁾, Husni Wakhyudin²⁾, Arfilia Wijayanti³⁾

DOI : [10.26877/jcm.v4i1.22851](https://doi.org/10.26877/jcm.v4i1.22851)

¹²³ Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Media dibutuhkan seorang guru untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Media dapat memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran pembelajaran pacinda berbasis *adobe animate* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam siswa kelas iv SDN Brumbungan Semarang. Metode penelitian menggunakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media Pacinda berbasis *adobe animate* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran setelah dilakukan validasi ahli media dan ahli materi. Hasil uji coba lapangan juga menunjukkan bahwa media pacinda berbasis *adobe animate* layak digunakan untuk pembelajaran.

Kata Kunci: *media, pacinda, adobe animate*

Abstract

Media is needed by a teacher to carry out teaching and learning activities. Media can make it easier for teachers and students to learn. The purpose of this study is to develop adobe animate-based pacinda learning media in natural science subjects for grade iv students of SDN Brumbungan Semarang. The research method uses research and development (R&D). The results of the study show that the adobe animate-based Pacinda media is suitable for use as a learning medium after validation of media experts and material experts. The results of field trials also show that adobe animate-based pacinda media is suitable for learning.

Keywords: *media, pacinda, adobe animate*

History Article

Received 5 Februari 2025

Approved 12 Maret 2025

Published 30 April 2025

How to Cite

Haryati, Ana Dwi., Wakhyudin, Husni. & Wijayanti, Arfilia. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Pacinda Berbasis Adobe Anime Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV. *Cerdas Mendidik*, 4(1), 112-119



Coressponding Author:

Jl. Sidodadi Timur No. 24, Semarang, Indonesia

E-mail: ¹ dwiana278@gmail.com

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses yang aktif dan konstruktif dimana siswa dapat mengatur sumber daya kognitif yang tersedia untuk membuat pengetahuan baru dengan informasi yang disimpan diingatan (Maritsa et al., 2021). Proses ini dibatasi oleh berbagai kognitif seperti durasi, jumlah informasi di dalam ingatan jangka pendek, dan yang tersedia di ingatan jangka panjang (Sutono & Rustandi, 2022). Menurut Hamalik (2015) didalam pembelajaran tugas utama dari seorang guru adalah bagaimana melakukan pembelajaran yang biasanya terdiri dari tiga proses yaitu: (1) proses perencanaan dan persiapan, (2) proses implementasi, (3) proses evaluasi. IPA di Sekolah Dasar hendaknya ditujukan untuk memupuk pengertian, minat dan penghargaan siswa terhadap dunia dimana mereka hidup (Wijayanto et al., 2021).

Penguasaan konsep IPA yang kurang ini disebabkan oleh kesulitan siswa dalam merespon pembelajaran yang diberikan oleh guru mereka (Ginting, 2020). Beberapa temuan mengindikasikan penyebab kesulitan belajar IPA siswa Sekolah Dasar menurut Apriyanti, (2022) adalah terlalu banyak istilah asing, materi yang terlalu padat, siswa terkesan mau tidak mau harus menghafal materi, terbatasnya media pembelajaran, siswa terkesan susah memahami materi tanpa tersedianya media, guru yang cenderung mendominasi pembelajaran, penguasaan guru akan materi lemah, dan terlalu monoton.

Observasi awal peneliti lakukan di SDN Brumbungan Semarang, siswa kelas IV di sekolah tersebut belum mampu memahami materi panca indera bagian-bagian mata beserta kegunaannya. Hal tersebut dikarenakan pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersifat konvensional dan sejalan dengan pendapat (Aisyah (2021) bahwa, Penyampaian pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang masih menggunakan metode konvensional atau tatap muka (ceramah) dapat menyebabkan proses belajar mengajar menjadi tidak efektif, tidak menarik dan kurang menyenangkan. Guru disekolah tersebut juga menggunakan media gambar karena kurangnya sarana dan prasarana yang ada dalam mendukung berjalannya proses pembelajaran (Dewi, 2018). Pendidik atau guru memiliki tugas untuk menciptakan lingkungan belajar yang baik dalam kegiatan belajar mengajar (Wijayanti et al., 2021).

Menurut Sardiman (2017) media pembelajaran diartikan sebagai sumber belajar untuk menyampaikan materi pembelajaran berupa buku, video, dan media yang lainnya. Nurseto (2018) mengemukakan bahwa media Pembelajaran berfungsi dan berperan menjelaskan pesan materi agar cepat dipahami, media pembelajaran juga memberikan rangsangan dalam kegiatan belajar. Media dapat memotivasi siswa untuk lebih rajin belajar, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, menimbulkan semangat belajar dan melakukan interaksi dengan peserta didik, mengefektifkan situasi pembelajaran (Afriani, 2021). Manfaat media pembelajaran bagi guru yaitu untuk membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar, memiliki pdeoman, arah dan urutan pengajaran yang sistematis, membantu meyajikan materi lebih konkret (Ramdani et al., 2020).

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran Pacinda (Panca Indera) berbasis adobe animate yang valid pada materi bagian-bagian mata dan kegunaannya mata pelajaran ilmu pengetahuan alam siswa kelas VI SDN Brumbungan Semarang yang layak.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D) yaitu suatu jenis penelitian atau metode penelitian yang digunakan untuk membuat, menghasilkan produk baru atau mengembangkan suatu produk yang sudah ada dengan prosedur tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut sehingga produk bermanfaat bagi masyarakat luas. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE karena tahapan yang ada pada model ini sangat cocok dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti. Model ADDIE berisi beberapa tahap yang dapat digunakan untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran. Jenis penelitian dan pengembangan dipilih karena peneliti mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yaitu: Media Pembelajaran Pacinda Berbasis Adobe Animate pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SDN Brumbungan Semarang yang beralamat di Jl. Widosari Raya No. 16, Kota Semarang, Jawa Tengah, pada tanggal 2 Agustus 2024. Sumber data pada penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV SDN Brumbungan Semarang.

Hasil analisis data kuantitatif yang diperoleh dari angket tanggapan siswa terkumpul, selanjutnya dianalisis dengan skala *Likert* untuk menghitung persentase keidealan setiap aspek. Menghitung persentase keidealan setiap aspek menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Persentase keidealan tersebut menunjukkan tingkat penerimaan media pembelajaran *Pacinda* berbasis adobe animate yang dihasilkan berdasarkan penilaian (penerimaan) guru dan siswa kelas IV Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembuatan media pembelajaran *Pacinda* berbasis *Adobe Animate* ini menggunakan gambar yang telah di download melalui google, setiap gambar yang sudah di download diletakkan pada *slide-slide* yang sudah ditentukan. Peneliti juga menggunakan gambar kartun untuk mengilustrasikan materi dan disertai dengan background serta warna yang menarik. Peneliti melakukan konsep yang akan dibuat dengan semenarik mungkin dan membutuhkan kesabaran serta ketelitian yang ekstra. Gambar-gambar yang telah di download kemudian disusun dan diedit menggunakan aplikasi *Adobe Animate* serta ditambahkan musik atau backsound pada *slide*. Teks digunakan untuk mengisi materi yang akan dibawakan, yang sebelumnya diketik terlebih dahulu di Ms.Word yang kemudian di copy ke halaman yang sudah ditentukan pada aplikasi *Adobe Animate* sesuai dengan rancangan agar lebih mudah.

Peneliti membuat rancangan pada kertas terlebih dahulu desain media yang akan dibuat, desain seperti apa yang akan dibuat, halaman mana saja yang akan diberi gambar dan icon serta musik sebagai hasil akhir.

Pengolahan Gambar, Icon dan Musik. Tahap ini merupakan tahap terakhir dalam pembuatan media pembelajaran *Pacinda* berbasis *Adobe Animate*. Langkah awal membuka

Adobe Animate yang sudah terinstal di laptop. Kemudian memilih model tampilannya (bisa landscape atau potrait). Peneliti menyusun gambar, icon dan musik sesuai dengan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Terdapat empat bagian utama : Opening, Masuk, dan Menu utama (capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, soal evaluasi dan identitas pengembang). Peneliti menyusun teks sesuai dengan halaman yang sudah dirancang. Dalam menyusun gambar, peneliti memasukkan setiap gambar dan icon dengan perpindahan yang telah disesuaikan pada setiap halaman. Kemudian peneliti menambahkan musik disesuaikan pada halaman opening serta musik latar dari halaman masuk sampai akhir agar menunjang hasil akhir media yang lebih menarik. Setelah selesai menyusun peneliti menyimpan hasil media dengan cara output versi android dan disimpan pada drive yang kemudian membagikan link melalui WhatsApp lalu menginstalnya di handphone.

Validasi perangkat pembelajaran merupakan tahap yang diperlukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dari produk yang dikembangkan yaitu Media Pembelajaran *Pacinda* Berbasis *Adobe Animate*. Melalui validasi ini apabila ada suatu hal yang masih kurang dan perlu diperbaiki maka dapat diperbaiki oleh peneliti sebelum di uji cobakan. Pakar ahli atau validator yang akan memvalidasi media pembelajaran terdiri dari validator ahli media dan validator ahli materi pembelajaran.

Validator media pembelajaran merupakan dosen dari Universitas PGRI Semarang yaitu Bapak Hendri Januar S, S.Pd., M.Pd sebagai validator ahli materi dan Bapak Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd sebagai validator ahli media pembelajaran. Hasil validasi dari uji ahli media pembelajaran *Pacinda* berbasis *adobe animate* oleh validator Bapak Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd terdiri dari 1 tahap dan dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 1 Analisis Perhitungan Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Tahap I
		Total Skor
1.	Kesesuaian (1,2,3,4,5)	21
2.	Penyajian (6,7,8)	10
3.	Kelayakan Produk (9,10)	7
4.	Desain Media (11,12,13,14,15)	17
Jumlah Skor Total		55
Skor Maksimal		75
Persentase Validasi Media Persentase = $\frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$		$= \frac{55}{75} \times 100\%$ $= 74 \%$
Kategori		Layak

Berdasarkan perolehan nilai validasi media yang dilakukan hanya satu tahap oleh validator Bapak Singgih Adhi Prasetyo, S.Sn., M.Pd menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *Pacinda* berbasis *adobe animate* sudah layak digunakan dan siap di uji coba lapangan awal. Hasil validasi media pembelajaran *Pacinda*

berbasis *adobe animate* dari ahli materi oleh validator Bapak Hendri Januar S, S.Pd., M.Pd terdiri dari 1 tahap dan dijelaskan dalam tabel berikut :

Tabel 2 Analisis Perhitungan Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Tahap I
		Total Skor
1.	Kesesuaian (1,2,3)	15
2.	Kelayakan (4,5,6,7)	19
3.	Penyajian (8,9,10)	11
Jumlah Skor Total		45
Skor Maksimal		50
Persentase Validasi Media Persentase = $\frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$		$= \frac{45}{50} \times 100\%$ $= 90 \%$
Kategori		Sangat Layak

Dari perolehan nilai validasi materi yang dilakukan hanya satu tahap oleh validator Bapak Hendri Januar S, S.Pd., M.Pd menunjukkan bahwa tidak ada revisi untuk materi dan sudah sangat layak digunakan dan siap di uji coba lapangan awal.

Selanjutnya yaitu tahap menganalisis perolehan hasil dari angket penerimaan siswa pada uji coba lapangan awal terhadap media pembelajaran *Pacinda* berbasis *adobe animate*. Penggunaan angket penerimaan siswa bertujuan untuk mengetahui nilai minat siswa terhadap media pembelajaran *Pacinda* berbasis *adobe animate*. Pada angket penerimaan siswa, peneliti menggunakan skala *Guttman* yakni dengan jawaban “Ya” dengan mendapat nilai 1 dan jawaban “Tidak” mendapat nilai 0.

Terdapat 15 pertanyaan pada angket penerimaan siswa saat uji coba lapangan awal dengan perolehan nilai yang dijelaskan sebagai berikut :

Tabel 3 Hasil Angket Penerimaan Siswa

No	Pertanyaan	Jawaban	
		Ya	Tidak
	Skor yang diperoleh	285	30
	Skor maksimal	315	
	Persentase	83%	
	Kategori	Sangat Layak	

Berdasarkan perolehan nilai dari angket penerimaan siswa kelas IV SDN Brumbungan Semarang yang berjumlah 21 siswa, menunjukkan skor persentase sebesar 83%. Hasil perolehan tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang baik dan menerima dengan baik terhadap media pembelajaran *Pacinda* berbasis *adobe animate* yang dikembangkan oleh peneliti.

Media Pembelajaran *Pacinda* Berbasis *Adobe Animate* materi Bagian-bagian Mata beserta Kegunaannya pada kelas VI SDN Brumbungan Semarang yang layak digunakan

dalam pembelajaran. Pengembangan Media Pembelajaran *Pacinda* Berbasis Adobe Animate dikategorikan layak dan valid setelah mendapatkan skor presentase media pembelajaran 74% - 84% dengan kategori layak.

Pengembangan media pembelajaran *Pacinda* berbasis *adobe animate* dikatakan layak digunakan pada uji coba lapangan awal berupa angket penerimaan siswa dengan mendapatkan skor 83% dengan kategori sangat layak dan membuat siswa tertarik serta menerima belajar menggunakan media pembelajaran *Pacinda* berbasis *adobe animate* pada materi bagian-bagian mata beserta kegunaannya. Pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran *Pacinda* berbasis *adobe animate* pada materi bagian-bagian mata dan kegunaannya dibuktikan dengan angket penerimaan guru yang menunjukkan kategori “Sangat Layak” dengan skor persentase 84%.

Media pembelajaran *Pacinda* berbasis *adobe animate* pada materi bagian-bagian mata dan kegunaannya dapat dijadikan bahan ajar bagi guru kelas IV Sekolah Dasar. Pokok temuan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu Media Pembelajaran *Pacinda* Berbasis *Adobe Animate* materi bagian-bagian mata dan kegunaannya. Media pembelajaran ini telah melalui tahap validasi oleh dosen ahli media dan ahli materi.

Pada media pembelajaran *Pacinda* berbasis *adobe animate* ini memiliki keunggulan yaitu konsep yang disajikan merupakan karya pribadi yang dibuat dengan bantuan aplikasi Adobe Animate, dengan memberi background, gambar serta icon yang membuat media ini terkesan menyenangkan karena siswa mengoperasikannya secara mandiri. Dengan menggunakan perpaduan warna yang cerah agar tampak menarik perhatian siswa saat siswa membuka media tersebut. Penyimpanan data dan media yang mudah dan praktis sehingga dapat disimpan guru maupun siswa secara pribadi untuk belajar mandiri dimanapun dan kapanpun. Data kevalidan dari media pembelajaran diperoleh dari hasil validasi ahli media, validasi ahli materi, hasil angket penerimaan guru dan hasil angket penerimaan siswa terhadap media.

Pengembangan media pembelajaran *Pacinda* berbasis *adobe animate* dapat dikatakan praktis dan diterima melalui validasi oleh ahli media pada aspek kesederhanaan pengoperasian. Pada aspek tersebut memperoleh skor 90%. Melalui validasi ahli media tersebut termasuk dalam kategori sangat layak sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *Pacinda* berbasis *adobe animate* praktis dan diterima untuk digunakan dalam pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan didapatkan kesimpulan bahwa dihasilkan Media Pembelajaran *Pacinda* Berbasis Adobe Animate Kelas IV SD materi Bagian-bagian Mata beserta Kegunaannya yang valid, layak dan diterima bagi siswa untuk digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran, dengan hasil persentase sebagai berikut :

1. Pengembangan proses media pembelajaran *Pacinda* berbasis *adobe animate* ini menggunakan model penelitian yaitu ADDIE. Dimulai dari tahap analysis dimana peneliti melakukan proses wawancara bersama dengan guru kelas IV sekolah dasar

guna mencari tahu permasalahan yang terdapat dalam proses pembelajaran. Lalu, dilanjutkan melalui tahap design, alias perancangan produk media pembelajaran yang akan menjadi solusi bagi permasalahan proses pembelajaran. Selanjutnya, tahap development alias tahap pengembangan, untuk mengembangkan produk media pembelajaran yaitu media pembelajaran Pacinda berbasis adobe animate pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dengan dilakukan uji kevalidan media oleh ahli media dan ahli yang sesuai dengan bidangnya. Tahap berikutnya yaitu, tahap implementation atau implelementasi, peneliti melaksanakan uji coba lapangan secara langsung bertatap muka di depan kelas VI untuk memperlihatkan hasil media pembelajaran Pacinda yang sudah dibuat oleh peneliti. Tahap terakhir yaitu evaluation atau tahap evaluasi, tahap ini dilaksanakan setelah siswa sudah mempelajari media pembelajaran Pacinda yang ditampilkan dan siswa di minta untuk memberikan penilaian melalui angket yang sudah peneliti bagikan. Pengisian angket digunakan untuk menganalisis penggunaan media pembelajaran Pacinda bisa diterima, menarik dan efisien pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam materi Bagian-bagian Mata beserta Kegunaannya.

2. Hasil penilaian kevalidan media pembelajaran dapat dilihat pada tahap proses pengembangan produk media pembelajaran *Pacinda*, yang diperoleh nilai rerata persentase penilaian validasi oleh ahli media diperoleh nilai rerata persentase 74% dan hasil validasi oleh ahli materi diperoleh nilai rerata persentase 90% dengan kategori “Layak”. Hasil angket penerimaan guru kelas IV terhadap media pembelajaran melalui uji coba tahap awal, guru kelas IV SDN Brumbungan Semarang memberikan skor persentase 84% dan hasil angket penerimaan dari siswa kelas IV terhadap media pembelajaran *Pacinda* berbasis *adobe animate* melalui uji coba tahap awal di kelas IV SDN Brumbungan Semarang dengan jumlah 21 siswa memberikan skor persentase 83% dengan kategori “Sangat Layak” .

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan pengembangan, dapat disarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Dalam pembelajaran, sebaiknya guru menggunakan media pembelajaran yakni media pembelajaran *Pacinda* berbasis *adobe animate* dengan menggunakan bantuan aplikasi untuk membantu pembelajaran yang lebih menyenangkan pada materi Bagian-bagian Mata beserta Kegunaannya kelas IV SD dengan pengembangan desain yang lebih menarik lagi.
2. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran *Pacinda* berbasis *adobe animate* pada materi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Afriani. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbantuan Screencast O Matic Berorientasi Peningkatan Minat Dan Pemahaman Konsep. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(4), 329–334.
- Aisyah, N. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA melalui Penggunaan Media Komputer Interaktif dan Metode Demonstrasi. *IDEAS*, 1(1), 6. <https://doi.org/10.32884/ideas.v%vi%i.323>

- Apriyanti, N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar*. 05(02), 90–98. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/detail/89681/Pengembangan-Media-Pembelajaran-Interaktif-Berbasis-Articulate-Storyline-pada-Materi-Keliling-dan-Luas-Bangun-Datar%0Ahttps://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/89681/NTEwNDk3/Pengembangan-Media-Pembelajaran->
- Dewi, P. . (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. UB Press.
- Ginting, D. R. (2020). Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Giving Question and Getting Answer Terhadap Keterampilan Bertanya dan Hasil Belajar IPA di Kelas IV MIN 26 Aceh Besar. *BASIDU*, 3(1), 7994–8004. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf>
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Nurseto. (2018). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 3(2).
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 433. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>
- Sardiman, A. (2017). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Raja Grafindo.
- Sutono, S., & Rustandi, D. (2022). Metode Pieces Dalam Perancangan Game Edukasi Belajar Mudah Bahasa Inggris Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, 10(3). <https://doi.org/10.23960/jitet.v10i3.2673>
- Wijayanti, A., Agustini, F., & Mustikasari, G. (2021). Pengembangan Media Video Berbasis Pendekatan Kontekstual Tema 7 Sub Tema 1 Kelas Iv Sdn Mranggen 2 Demak. *Wawasan Pendidikan*, 1(2), 150–160. <https://doi.org/10.26877/wp.v1i2.8728>
- Wijayanto, S., Asrul, A., & Tiro, A. R. (2021). Pengaruh Metode Demonstrasi terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V MI-AL Ma'arif Kota Sorong. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 62–68. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v3i1.778>