

Pengembangan Animasi 3d “KESUBA” untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Nilai Karakter Peserta Didik Kelas IV MI Bahrul Ulum Surabaya

Atika Dwi Rahmawati¹, Muhammad Turhan Yani², Rr. Nanik Setyowati³

¹ Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; atika.21013@mhs.unesa.ac.id

² Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; muhammadturhan@unesa.ac.id

³ Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; naniksetyowati@unesa.ac.id

ARTICLE INFO

Keywords:

3D Animation;
Learning Outcomes;
Character Value

Article history:

Received 2023-01-11

Revised 2023-02-17

Accepted 2023-03-29

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine the feasibility, practicality and effectiveness of 3D animation products in improving learning outcomes and internalizing character values. The subject of the device trial was carried out on students of Madrasah Ibtidaiyah Bahrul Ulum Surabaya. Research design using Pre-Experimental. The form is in the form of a One-Shot Case Study. In this design there is a group given treatment and observed (Q). Data collection techniques in this study used tests, observations, interviews and questionnaires. So the conclusion of this study is that the development of animated media in learning material on ethnic and cultural diversity in the classroom can provide alternative interactive media. There is an increase in the use of animated media in learning material on ethnic and cultural diversity. The use of animation media on ethnic and cultural diversity material provides maximum completeness value.

This is an open access article under the [CC BY-NC-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Atika Dwi Rahmawati

Universitas Negeri Surabaya, Indonesia; atika.21013@mhs.unesa.ac.id

1. PENDAHULUAN

Mutu sumber daya manusia adalah suatu kewajiban untuk bangsa Indonesia di masa globalisasi menuntut kesiapan guna dapat bersaing secara leluasa. Karena sebagai cara dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, maka bidang pembelajaran memegang peranan strategis yang sangat penting. Akibatnya, menciptakan area pembelajaran harus diberikan prioritas utama. Pembelajaran menarik dapat menciptakan sumber daya manusia yang inovatif, kreatif, serta mengembangkan berbagai pembelajaran yang mengarah pada kompetensi *Critical Thinking*.

Pembelajaran tidak hanya wahana untuk mencerdaskan bangsa, namun selaku fasilitas dalam peningkatan kreativitas mengarah pada suatu bangsa yang berkepribadian, beradab, berkarakter, berbudi luhur serta keahlian. Kenaikan kualitas pembelajaran ialah tanggung jawab bersama antara keluarga, sekolah, serta warga. Kedudukan seseorang pendidik dalam proses pendidikan masih sangat bernilai, terlebih lagi hingga saat ini masih dikira selaku profesi yang paling memastikan

keberhasilan dalam pendidikan resmi. Tiap kegagalannya dalam pendidikan yang awal kali dituduh merupakan pendidik, terlebih lagi kerap aspek lain yang menimbulkan kegagalan tersebut tidak diperhitungkan.

Hakikat pendidikan itu sendiri adalah memanusiaikan manusia. Manusia memiliki akal untuk berpikir, hingga akhirnya muncul pendidikan yang bermakna dari akal. Pelajaran IPS mempunyai maksud tertentu yang diwariskan untuk generasi muda. Menurut *National Council on Social Studies* (NCSS, 2003) pelajaran sosial terutama bertujuan untuk mengajar kaum muda bagaimana membuat keputusan yang terinformasi dengan baik dan beralasan untuk kepentingan publik sebagai warga negara yang demokratis dan berbudaya. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan pendidikan IPS yaitu membantu kaum muda dalam mengembangkan kapasitas untuk mengambil keputusan yang rasional serta berkontribusi menjadi warga negara yang baik dari berbagai latar belakang budaya menurut (Galuh Mahardika & Nur Ramadhan, 2021).

Menurut Siska (Siska, Yufiarti, & Japar, 2021) IPS ialah jenis mata pelajaran yang diberikan pada peserta didik sekolah dasar sampai sekolah menengah atas yang membahas mengenai kehidupan dalam bermasyarakat dan merujuk berdasarkan pada disiplin ilmu sosial. Untuk meraih tujuan pembelajaran, pendidik harus mengatur dan mengolah pembelajaran, agar tujuan pembelajarannya yang direncanakan dapat berlangsung sebagaimana mestinya. Pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar peserta didik yang berguna untuk kehidupan sehari-harinya (Zuhdi, 2021). IPS sangat erat kaitannya dengan persiapan anak didik untuk berperan aktif atau berpartisipasi dalam pembangunan Indonesia dan terlibat dalam pergaulan masyarakat dunia (*Global Society*).

Adanya pembelajaran IPS dalam penggunaan model ceramah yang terlalu verbalistik dan cenderung monoton, akan membuat peserta didik menjadi kurang mandiri dan mudah bosan. Masalah ini semakin serius manakala dihadapkan pada kenyataan bahwa, selama ini mata pelajaran IPS kurang mendapatkan perhatian yang semestinya. Dalam pelajaran IPS, diharapkan peserta didik mampu memperoleh pengalamannya serta pengetahuannya dalam proses pembelajarannya, dengan demikian peserta didik mampu menerapkannya dalam kehidupan masyarakat. Padahal sebenarnya mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang sangat penting karena dengan belajar IPS dapat membimbing Peserta didik beradaptasi dalam lingkungan sosialnya, dan dapat membantu peserta didik dalam menghadapi masalah-masalah social yang terjadi di masyarakat dengan lebih bijaksana.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Vio selaku pendidik kelas IV pada bulan Agustus 2022 di MI Bahrul Ulum Surabaya bahwa menurunnya hasil belajar peserta didik berakar dari paradigma lama. Dalam penggunaan metode ceramah tanpa adanya media atau metode yang menantang peserta didik untuk dapat mencoba memecahkan masalah dalam pembelajaran yang diakibatkan oleh metode yang dipakai pendidik dalam kegiatan belajar mengajar. Ketika pembelajaran berlangsung di dalam kelas, pendidik memandang peserta didik sebagai penerima mereka yang mentransfer pengetahuan dalam satu arah dan peserta didik seringkali menghindari bertanya (Apriliani, Maksum, Wardhani, Yuniar, & Setyowati, 2021). Akibatnya, pendidik dituntut untuk menerapkan strategi pembelajaran interaktif guna meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan menjadikan pengalaman kelas lebih bermakna, menarik, dan nyata bagi peserta didik. Selain itu, ketiadaan materi pembelajaran berbasis teknologi komputer menjadi penyebab utamanya.

Padahal fasilitas yang mendukung pembelajaran berbasis komputer telah ada. Pembelajaran yang cenderung didominasi oleh pengetahuan pendidik tanpa media yang menarik, cepat menimbulkan kebosanan di kalangan peserta didik. Rendahnya serapan pembelajaran dengan bantuan teknologi informasi di kalangan pendidik bukan suatu kebetulan. Para pendidik beralasan minimnya media komputer, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan animasi 3D (Nugraha & Mariana, 2018). Oleh karena itu, meskipun diperlukan media animasi untuk menyempurnakan konsep yang abstrak, namun penulis memandang perlu mencari opsi lain untuk memperkuat pembelajaran materi "Keanekaragaman Suku dan Budaya di Indonesia" yaitu penggunaan resource animasi 3D berbasis *Adobe After Effects*.

Media animasi 3D menggunakan program *Adobe After Effect* adalah software yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran audio visual berbasis flash. Pemvisualan objek turut mendukung dalam teknologi animasi 3D dimana pengguna dapat menggunakan media tersebut secara efektif. Kelebihannya juga bisa menampilkan gambar, animasi 3D dan suara yang dibuat sesuai dengan kreativitas pencipta. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa animasi 3D yaitu gambar bergerak, kerumitan proses pada pembuatan gambar dapat divisualisasikan, disederhanakan dan bisa dilihat langsung oleh peserta didik.

Penggunaan media dalam pendidikan semakin umum, perkembangan teknologi yang pesat telah menyebabkan lahirnya lingkungan pembelajaran berteknologi tinggi yang inovatif seperti komputer. Dengan bantuan penyajian interaktif dalam bentuk digital, isi pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik serta fleksibel (Karo-Karo & Rohani, 2018). Rosari dalam (Kartika, 2019) Hal ini menimbulkan kecenderungan memakai komputer sebagai media pembelajaran berbentuk contextual teaching and learning (CTL) atau pembelajaran kontekstual yang cenderung ke pendekatan IPS. Media pembelajaran animasi 3D murni tanpa dikombinasikan dengan strategi yang lain tentu hanya sekedar mampu menarik peserta didik namun kurang bermakna. Pendekatan IPS yang bisa membantu pendidik dalam menghubungkan materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik, bisa mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuannya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berangkat dari kesenjangan tersebut, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi 3D, dimana menampilkan gambar animasi 3D sehingga lebih menarik bagi peserta didik, memudahkan mempelajari suatu konsep tematik. Materi yang akan dikembangkan yaitu Keragaman Suku Bangsa dan Budaya karena materi ini banyak didominasi konsep-konsep abstrak dan memerlukan animasi 3D untuk menjelaskan konsep-konsep tersebut. Dalam materi Keanekaragaman suku bangsa dan Budaya (Kesuba) selain memakai media animasi 3D sebagai pembelajarannya, peneliti juga menggunakan pendekatan IPS karena dengan materi ini peserta didik dapat memahami tentang aneka suku bangsa dan budaya di Indonesia secara kreatif serta mengaitkan dengan dunia nyata. Diharapkan peserta didik akan menemukan pembelajaran melalui media animasi 3D yang menampilkan gambar bergerak dan kata-kata yang menarik dan akan mempermudah peserta didiknya untuk mempelajari konsep-konsep abstrak.

Agar software ini dapat digunakan pada berbagai jenis komputer, dengan memory penggunaan yang ringan, maka animasi 3D akan ditanamkan pada *Adobe After Effect*. Hal ini berhubungan terhadap nilai-nilai karakter yang terjadi didalam pembelajaran Keragaman Suku Bangsa dan Budaya pasalnya pembelajaran juga mengkaitkan kegiatan karakter dalam suatu pembelajaran (Widiyanti & Ayriza, 2018). Selain itu tak hanya sebagai kegiatan kognitif saja namun juga menyelipkan nilai karakter yang ada, dimana peserta didik cenderung kurang menghargai budaya misalkan mereka hanya mengetahui budaya yang ada di suku Jawa dengan menanamkan nilai karakter menghargai dan cinta tanah air. Diharapkan nilai karakter tersebut dapat menumbuhkan sikap menghargai sesama manusia serta cinta tanah air sebagai generasi penerus bangsa yang taat pada nilai-nilai dan pedoman Pancasila.

Guna mendukung penelitian ini, sudah ada penelitian-penelitian mengenai pemanfaatan media interaktif dalam pembelajaran yang sudah cukup banyak dilakukan. Berdasarkan penelitian (Bujuri, 2018) menyimpulkan pengembangan media video animasi interaktif dalam proses pembelajaran IPS menggunakan levideo pada keanekaragaman budaya negeriku Tema 7 Subtema 1 kelas IV SDN 43 Pangkal Pinang dinilai valid dan bermanfaat. Hasil validasi ahli media, materi, dan bahasa menunjukkan validitas. Satu validator bertanggung jawab atas validasi media, satu validator bertanggung jawab atas validasi materi, dan satu validator bertanggung jawab atas ahli media. Penilaian pendidik skala kecil dan besar, di sisi lain, menunjukkan kepraktisan (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Berdasarkan permasalahan diatas dapat ditekan perlunya mengembangkan bahan ajar animasi 3D dan memotivasi karakter peserta didik. Terkait mengatasi permasalahan Materi

Pembelajaran Keanekaragaman Suku Bangsa dan Budaya (Kesuba) di MI Bahrul Ulum Surabaya. Maka, peneliti melakukan penelitian pengembangan animasi 3D “Kesuba” guna meningkatkan hasil belajar dan nilai karakter peserta didik di Sekolah Dasar. Upayanya dapat memberikan suatu inovasi dalam pengembangan media pembelajaran yang menarik, kreatif dan inovatif.

2. METODE

Kajian ini berfokus pada pengembangan. Media animasi 3D yang memadukan pembelajaran IPS dengan subtema keragaman suku dan budaya Desain *Pretest-Posttest Control Group Design* digunakan dalam desain penelitian ini. Model 4D yang diciptakan pada tahun 1974 oleh Thiagarajan, Semmel, dan Demmel merupakan model yang digunakan dalam pengembangan media. Langkah-langkah dalam pengembangan media adalah sebagai berikut. 1). Tahap Pendefinisian (*define*); 2). Tahap perancangan (*design*); 3). Tahap pengembangan (*develop*); 4). Tahap Penyebaran (*desseminate*).

Subjek uji coba perangkat dilakukan pada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah Bahrul Ulum Surabaya kelas IV 25 peserta didik tahun ajaran 2022-2023. Desain penelitian menggunakan Pre-Eksperimental digunakan dalam penelitian ini (Sugiyono, 2015). Bentuknya berupa *One-Shot Case Study*. Dalam desain ini terdapat suatu kelompok diberi treatment dan diobservasi (Q). Berikut tabel desain eksperimen eksperimen *One-Shot Case Study*. Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes, observasi, dan angket.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan laporan hasil penelitian yang berupa kegiatan pengembangan media, hasil belajar peserta didik kelas IV serta nilai karakter dengan menggunakan media animasi pada materi keragaman suku bangsa dan budaya. Hasil penelitian yang dilaporkan, dilakukan secara kuantitatif sesuai dengan analisis yang sudah ditentukan dalam bab III. Adapun hasil yang disajikan berupa perhitungan uji kelayakan media, kepraktisan media, keefektifan media, uji validitas instrument didalam pengembangan media animasi 3D dalam materi keragaman suku bangsa dan budaya di kelas IV Mi Bahrul Ulum Surabaya.

a. Tingkat Kelayakan Media Animasi 3D

Tingkat kelayakan media animasi 3D dilakukan dengan menguji validitas materi dan media yang dikembangkan dan diaplikasikan pada media animasi 3D, sehingga menghasilkan bentuk akhir yang valid dengan mempertimbangkan dan saran perbaikan berdasarkan komentar dari para ahli. Pengujian kelayakan atau validitas media animasi 3D dilakukan oleh validator ahli media dengan aspek yang dinilai yaitu kelayakan. Selain itu juga peran validator ahli materi dengan aspek kelayakan isi, kesesuaian dengan perangkat pembelajaran dalam hal ini yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Berdasarkan hasil validator diperoleh nilai pada kelayakan media, hasil penilaian validator ahli media dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Presentase Rata-rata Skor Hasil Uji Kelayakan Ahli Media
Sumber. Data Diolah dari Hasil Angket Penilaian Validasi Ahli Media

No.	Butir Tinjauan	Presentasi Skor Rata-Rata
1.	Menarik perhatian pengguna	80%
2.	Membuat konsep lebih konkret	80%
3.	Pemilihan warna	80%
4.	Kejelasan gambar	80%
5.	Kesesuaian bentuk dengan konsep yang diajarkan	80%

6.	Kualitas media	60%
7.	Keamanan penggunaan media pembelajaran	80%
8.	Kemudahan penggunaan media	80%
9.	Fleksibilitas media (Kemudahan pemindahan media dari satu PC ke PC yang lain.	80%
10.	Sajian interaktif dalam media animasi 3D	60%
11.	Kemudahan pemahaman gambar	60%
Rata-Rata		75%

b. Tingkat Kepraktisan Respon Pendidik

Tingkat kepraktisan media animasi 3D dengan cara menguji tingkat keterbacaan pada media animasi 3D menggunakan angket respon guru. Media animasi 3D hasil revisi setelah divalidasi, selanjutnya akan diuji coba terbatas kepada kelompok kecil berjumlah 6 orang peserta didik. Kemudian akan dilanjutkan untuk diuji coba sesungguhnya pada kelompok kelas besar. Berikut hasil penilaian yang diperoleh dari respon pendidik yang diaplikasikan kedalam angket.

Tabel 2. Hasil Angket Respon Pendidik
Sumber. Data Diolah dari Hasil Angket Penilaian Uji Respon Pendidik.

No.	Nama Guru	Jumlah Skor	Presentasi Skor	Kriteria
1.	Maryza Valencia A,S.Pd	61	88%	Sangat Praktis

c. Tingkat Keefektifan Media Animasi 3D

Tingkat keefektifan diperoleh dari angket respon peserta didik terhadap media animasi 3D. Angket diperoleh dari 2 kelompok yang berbeda, kelompok pertama terdiri dari 9 peserta didik sebagai uji coba terbatas. Kemudian kelompok kedua diberikan kepada 25 peserta didik sebagai uji coba sesungguhnya. Masing-masing kelompok telah dianalisis untuk mengetahui keefektifannya, berikut hasil perolehan dari angket yang telah disebarkan kepada kelompok responden.

Tabel 3. Hasil Angket Respon Peserta Didik Kelompok Uji Terbatas
Sumber. Data Diolah dari Angket Respon Peserta Didik Kelompok Terbatas

No.	Nama Siswa	Jumlah Skor	Presentase Keterbacaan	Kriteria
1.	Ahmad Yoga Pratama	840	84%	Sangat Efektif
2.	Devan Arya P. K	840	84%	Sangat Efektif
3.	Hikmi Baihaqi	840	84%	Sangat Efektif
4.	Maulidiah Azizah	800	80%	Sangat Efektif
5.	Nimas Fitria	800	80%	Sangat Efektif
6.	Mujahidin Akbar	800	80%	Sangat Efektif
7.	Fatir Al	800	80%	Sangat Efektif
8.	Firuz Zalfa	780	78%	Efektif
9.	Yasmin Arif	800	80%	Sangat Efektif
Rata-Rata		811,1	81%	Sangat Efektif

d. Uji Reliabilitas Butir Soal

Uji Reliabilitas dilakukan untuk menguji konsisten atau tidaknya jawaban dari tiap responden dan layak atau tidaknya sebuah instrumen untuk digunakan sebagai alat ukur. Uji reliabilitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai signifikansi dengan nilai *Alpha Cronbach*. Taraf signifikansi yang digunakan pada penelitian ini adalah 5% atau 0.05. Adapun berikut kriteria untuk menyatakan instrumen reliabel atau tidaknya:

- 1) Jika nilai *cronbach's alpha* > taraf signifikansi, maka instrumen dapat dikatakan reliabel.
- 2) Jika nilai *cronbach's alpha* < taraf signifikansi, maka instrumen tidak dapat dikatakan reliabel.

e. Proses Pengembangan Media Animasi 3D

Pada proses pengembangan ini disajikan informasi dengan proses perencanaan hingga berupa media yang siap digunakan untuk pembelajaran. Ada empat tahapan sebagaimana pengembangan menurut Tharigan. Keempat tahapan tersebut adalah pendefinisian, perancangan, dan pengembangan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian, dapat diambil kesimpulan. Bahwa pengembangan media animasi dalam pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya di kelas dapat memberikan alternatif media interaktif. Terdapat peningkatan penggunaan media animasi dalam pembelajaran materi keragaman suku bangsa dan budaya. Penggunaan media animasi terhadap materi keragaman suku bangsa dan budaya memberikan nilai ketuntasan yang maksimal. Pada pengembangan media animasi kegiatan define menghasilkan analisis kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan siswa pada tahap operasional konkret, pada tahap design dihasilkan rancangan media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan high teknologi berbasis adobe after effect, rancangan dimulai dari analisis kebutuhan, pembuatan media, dubbing serta editing.

Penilaian kelayakan terhadap pengembangan media pembelajaran ini juga dilakukan oleh validator ahli yang berperan sebagai pengguna. memperoleh skor rata-rata sebesar 80% yang jika dikonversikan keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Layak" digunakan sebagai pembelajaran. Pada tahap disseminate dihasilkan media pembelajaran yang disebarkan melalui Forum perkumpulan guru kemudian untuk mempermudah pengguna dalam mengakses media pembelajaran berbasis animasi 3D ini secara bebas, maka media pembelajaran diunggah ke Youtube channel Atika Dwi.

REFERENSI

- Apriliani, M. A., Maksum, 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. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50)
- Galuh Mahardika, M. D., & Nur Ramadhan, F. (2021). Pembelajaran IPS sebagai penguat nasionalisme dalam menghadapi tantangan di era globalisasi. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*, 6(2), 78–91. <https://doi.org/10.17977/um022v6i22021p78>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1). <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kartika. (2019). *Pengembangan Media Animasi dalam Pembelajaran Inkuiri Subtema Lingkungan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Sekolah Dasar*. Surabaya.
- Nugraha, M. P., & Mariana, N. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Pada

- Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Melalui Penggunaan Media Magic Box Kelas Iv Sdn Ujung Xiii Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(8), 1516–1525.
- Siska, Y., Yufiarti, Y., & Japar, M. (2021). Nilai Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Journal Of Elementary School Education (JOuESE)*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.52657/jouese.v1i1.1324>
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D. In *Bandung: CV Alfabeta (cet-22)*. Bandung: Alfabeta.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Bekal Saya” Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8), 3103–3113. Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/42328>

