

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pengertian Video Animasi

Media video animasi merupakan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengka seperti sebuah video atau film.

Pengertian media video animasi menurut (Laily Rahmayanti 2019:431) mengemukakan bahwa “Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi. Adapun pengertian media video animasi.

Menurut (Husni 2021:17) mengemukakan bahwa “Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, se hingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya.

Pendapat diatas sejalan dengan pendapat lainnya yang menjelaskan pengertian video animasi dengan berbantuan aplikasi atau metode lain. Menurut (Nuswantoro and Vicky Dwi Wicaksono 2019:3166) menjelaskan bahwa “Video animasi pembelajaran berbasis powtoon merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena

sifatnya yang menarik dan terkesan lucu, dan cocok untuk sekolah dasar”.

Selanjutnya (Lenggogeni and Siti Roqoyyah 2021:251) menjelaskan bahwa “Media video animasi berbantuan scratch adalah sarana berupa gambar yang berkesan hidup (bergerak) dilengkapi audio yang dibuat menggunakan aplikasi pemograman sederhana di komputer sehingga dapat menyimpan pesan pembelajaran.” Sementara (Jerry et al. 2018:11) menjelaskan bahwa “Video animasi pembelajaran berbasis powtoon merupakan video animasi kartun yang diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak sekolah dasar” .

2. **“7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)”**

a. Pengertian “ 7 KAIH (Kebiasaan anak indonesia hebat)”

Program “7 KAIH (kebiasaan anak Indonesia hebat)” resmi diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah (Kemendikdasmen) pada tanggal 27 desember 2024. Mendikdasmen Abdul Mu’ti, menekankan pentingnya pembiasaan “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)” yang meliputi bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, dan istirahat cepat, dalam kehidupan mereka sehari-hari (Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah, 2024). Program Gerakan 7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)

dirancang sebagai langkah strategis untuk membentuk individu yang tidak hanya cerdas secara akademis, tetapi juga memiliki karakter kuat yang menjadi fondasi kesuksesan bangsa di masa mendatang.

Penelitian terdahulu mengenai pendidikan karakter Islam melalui tujuh kebiasaan Indonesia hebat diantaranya, pertama, penelitian Ainiyah yang meneliti mengenai pendidikan karakter melalui pendidikan agama Islam, menghasilkan bahwa keberhasilan pembelajaran agama Islam disekolah ditentukan oleh penerapan metode pembelajaran yang tepat (Ainiyah, 2019), kedua penelitian La Adu yang menghasilkan bahwa dalam mewujudkan pendidikan karakter dalam perspektif Islam dalam bentuk kejujuran, rasa tanggung jawab, peningkatan intelijen dengan memperhatikan kesehatan dan kebersihan, serta kesadaran dan kreativitas (La Adu, 2020).

Berdasarkan penelitian terdahulu di atas, penelitian mengenai pembentukan karakter Islam telah banyak diteliti namun relevansi dengan 7 KAIH (kebiasaan anak Indonesia Hebat) yang dicanangkan oleh Kemendikdasmen dan dikaji secara perspektif Islam belum diteliti sehingga menjadi kebaharuan penelitian ini. Penelitian ini diharapkan memberikan khazanah keilmuan dalam pendidikan Islam.

b. Tujuan “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)”

Tujuan dari gerakan ini adalah untuk menghasilkan generasi muda Indonesia yang sehat, cerdas, dan memiliki karakter yang baik. Bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan makanan yang sehat dan bergizi, giat belajar, bermasyarakat, dan tidur cepat adalah tujuh kebiasaan utama yang diusung. Kebiasaan ini dimaksudkan untuk memastikan anakanak unggul secara akademis, memiliki kepribadian yang kuat, dan menunjukkan kepedulian sosial dan lingkungan. Pembiasaan sangat berguna untuk membangun karakter dan moral. Proses pembiasaan dilakukan karena manusia memiliki sifat lupa dan lemah. Sebenarnya, pembiasaan berasal dari pengalaman yang dibiasakan. Pada dasarnya, yang dibiasakan adalah sesuatu yang dipraktikkan dan pada prinsipnya memiliki niat baik dan tujuan yang positif. Oleh karena itu, penjelasan pembiasaan selalu terkait dengan mengamalkan kebaikan yang diketahui (Daulay,2021).

c. Manfaat “ 7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)”

Gerakan “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)” bertujuan membentuk karakter anak yang unggul melalui kebiasaan positif seperti bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat, gemar belajar, bermasyarakat, dan tidur tepat waktu, yang diharapkan menghasilkan generasi cerdas, berkarakter, dan sehat.

Berikut adalah manfaat dari 7 kebiasaan tersebut:

1. Bangun Pagi:

Meningkatkan kedisiplinan, kemampuan mengatur waktu, dan pengendalian diri.

2. Beribadah.

Membangun karakter positif, mendekatkan anak dengan Tuhan, dan menumbuhkan nilai-nilai religius.

3. Berolahraga

Menjaga kesehatan fisik dan mental, meningkatkan stamina, dan menumbuhkan semangat positif.

4. Makan Sehat dan Bergizi:

Memenuhi kebutuhan nutrisi tubuh, menjaga kesehatan fisik, dan meningkatkan daya tahan tubuh.

5. Gemar Belajar

Mengembangkan diri, menumbuhkan kreativitas, dan meningkatkan kemampuan intelektual.

6. Bermasyarakat

Menumbuhkan nilai gotong royong, kerja sama, toleransi, dan tanggung jawab sosial.

7. Tidur Tepat Waktu

Membantu menjaga keseimbangan fisik dan mental, meningkatkan konsentrasi, dan meningkatkan kualitas tidur.

Dengan menerapkan kebiasaan-kebiasaan ini, anak-anak diharapkan dapat menjadi individu yang sehat, cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata "media" berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" secara harafiah berarti perantara atau pengantar *National Education Association (NEA)* mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan, beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut.

Menurut Nurfadhillah, (2021:7) Mengartikan istilah media sebagai *"the term rifer to anything that carries information between adource and a receiver"*. Yaumin, (2018:6) Media mengacu pada segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara sumber dan penerima informasi

b. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Nurfadhillah, (2021:29) media sebagai komponen sistem pembelajaran, memiliki fungsi yang berbeda dengan definisi komponen-komponen lainnya, ya itu sebagai komponen yang dimuati pesan pelajaran untuk disampaikan kepada siswa. Dalam proses penyampaian media pembelajaran dapat berfungsi dengan baik apabila media tersebut dapat digunakan secara perorangan

maupun kelompok. Punaji, S dalam Miftah, (2022:4) menjelaskan peranan media dalam kegiatan pembelajaran merupakan bagian sangat menentukan efektivitas dan efisien pencapaian tujuan pengajaran jadi dapat dijelaskan bahwa pemanfaatan Media memiliki fungsi bagi pembelajaran siswa.

Keempat fungsi adalah:

- 1) Mengubah titik berat pendidikan formal, yang artinya dengan media pembelajaran yang tadinya abstrak menjadi konkret pembelajaran yang tadinya teoritis menjadi fungsional praktis.
- 2) Membangkitkan motivasi belajar dalam hal ini media menjadi motivasi ekstrinsik bagi siswa, sebab penggunaan media pembelajaran menjadi lebih menarik dan memusatkan perhatian siswa
- 3) Memberikan kejelasan agar pengetahuan dan pengalaman siswa dapat lebih jelas dan mudah dimengerti maka media dapat memperjelas hal itu
- 4) Memberikan stimulasi belajar, terutama rasa ingin tahu siswa. Saya ingin tahu perlu dirangsang agar selalu timbul rasa ingin tahun yang harus penuh melalui penyediaan media.

c. Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Ibda, (2017:13-14) menempatkan jenis-jenis atau macam-macam media pembelajaran bergantung sudut pandang yang diterapkan atau digunakan. Macam-macam media menurut Haney

dan Ullmer dalam... Membagi dalam tiga kategori utama media pembelajaran yaitu:

- a) Media penyaji yaitu media yang mampu menyajikan informasi, antara lain:
 - a) Grafis, bahan cetak dan gambar diam.
 - b) media proyeksi diam
 - c) Media audio
 - d) Audio ditambah media visual diam
 - e) Gambar hidup (film)
 - f) Televisi dan multimedia
- b) Media objek yaitu media yang mengandung informasi adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi. bisa berupa objek sebenarnya (objek alami dan objek buatan) atau objek pengganti (pembuatan manusia yang menyerupai benda yang sebenarnya ia interaktif itu media yang memungkinkan untuk berinteraksi.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Ada beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan atau berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian Rizkiyah, (2023) yang berjudul “Pengembangan video animasi untuk meningkatkan pemahaman tentang program “ 7 KAIH (kebiasaan anak Indonesia hebat)” siswa kelas V SD” rendahnya konsentrasi siswa

dalam proses pembelajaran dikelas, siswa sulit memahami materi yang diajarkan tanpa media, sehingga siswa kesulitan dalam memahami mata pelajaran. penelitian ini menggunakan

2. Septiawan, (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan pemahaman siswa tentang program “ 7 KAIH (kebiasaan anak indonesia hebat). Tujuan peneliti dalam membuat skripsi ini yaitu menghasilkan suatu media yang berupa video animasi untuk meningkatkan motorik kasar pada anak usia 7 sampai 8 tahun. yang didesain berupa gambar yang menarik dan sesuai dengan pembelajaran motorik kasar. Jenis penelitian ini yang digunakan adalah Research and Development (R&D) Dengan Menggunakan Model mental Research Richey dan Klein. Model pengembangannya yaitu model DDE (Design, Development, and Evaluation). Namun, peneliti diajukan uji coba media skala kecil dengan di uji cobakan pada tahap oneto-one evaluation 3 orang anak dan small group evaluation 9 orang anak. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada media video animasi untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 7 sampai 8 tahun yang mana mendapatkan hasil dari lembar kegiatan observasi penilaian aktivitas anak Pre-test terkecil 70% terbesar mendapatkan skor 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motorik kasar anak usia 7-8tahun layak digunakan untuk proses pembelajaran

3. Penelitian Aprizal, Hayati, & Hakim, (2019) yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video animasi pembelajaran IPA materi daur air dan peristiwa alam. Model pengembangan yang digunakan adalah model DDD-E. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh validator materi dan validator media, sebanyak masing-masing dua dan tiga kali. Kemudian produk direvisi sesuai saran dan masukan validator. Hasil validasi akhir menunjukkan produk layak diuji coba dengan skor rata-rata 4,6 yang termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Setelah itu, produk berupa video animasi diujicobakan kepada peserta didik sekolah dasar untuk mengetahui kepraktisan media.
4. Penelitian Komara, Pamungkas, & Dewi, (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Di Sekolah Dasar” Artikel ini menjabarkan tentang pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi kartun di sekolah dasar, kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi kartun di sekolah dasar, dan respon-respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis video animasi kartun di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Research and Development (R&D) dengan menggunakan model 4D dengan tahapan yaitu define, design, development, disseminate. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan angket (kuesioner). Media pembelajaran ini melalui tahapan uji validasi ahli

materi sebanyak tiga ahli, uji validasi ahli media sebanyak dua ahli dan uji coba produk. Adapun yang menjadi sasaran uji coba produk ini adalah siswa/i kelas V sebanyak 20 siswa. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan rata-rata validasi ahli media sebesar 47 dengan kategori “sangat layak”, validasi ahli materi sebesar 45 dengan kategori “sangat layak”, respons pengguna sebesar 92.9 % dengan kategori “sangat baik”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi kartun dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran pada tema benda-benda di sekitar kita kelas V SD.

5. Penelitian Putri & Zainil, (2024) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Pada Materi Volume Bangun Ruang Berbantuan Software Powtoon Kelas V Sekolah Dasar” Penelitian ini bertujuan Untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi dan media pembelajaran media pembelajaran video animasi berbantuan software powtoon pada materi volume bangun ruang di kelas V Sekolah Dasar yang praktis. Jenis Penelitian ini adalah penelitian dan Pengembangan *R & D (Research and Method)*. Model Pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah *R&D Borg & Gall* yang telah dimodifikasi dengan model prosedural. Subjek uji coba dalam penelitian ini terbagi atas uji coba terbatas dan uji coba lapangan yang ditujukan kepada siswa kelas V SD Negeri 06 Parit Antang Bukittinggi dengan jumlah peserta didik sebanyak 21 siswa dan subjek penelitiannya Kelas V SD N 03 Pakan Labuah. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini

ada dua jenis, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Adapun kesimpulan dari penelitian ini ada dua hal berikut ini. Pertama, Berdasarkan hasil akhir dari uji validitas pengembangan media pembelajaran berbantuan software powtoon dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sudah valid dan layak diuji cobakan di lapangan. Kedua, Hasil uji praktikalitas media pembelajaran berbantuan *software powtoon* yang peneliti kembangkan sudah dinyatakan praktis oleh peserta didik dan juga guru di kelas V Sekolah Dasar baik disekolah uji coba maupun di sekolah penelitian.

6. Penelitian Isti, Agustiningsih, & Wardoyo, (2020) yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar” Kelancaran suatu proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa aspek diantaranya sarana dan prasarana agar dapat menjaga keefektifan guru dalam menyampaikan pesan materi pembelajaran. salah satu materi yang membutuhkan kelengkapan sarana ialah keterkaitan cahaya dan indra penglihatan. Materi tersebut susah dipahami siswa apabila tanpa bantuan video animasi. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan validitas dan keefektifitasan media pembelajaran video animasi. Penelitian dan pengembangan ini mengacu pada 10 langkah yang dikembangkan Borg and Gall, namun hanya dilakukan hingga tahap efektifitas media. Desain pengembangan dilakukan dari langkah pertama sampai delapan, yaitu: (1) penelitian pendahuluan, (2) perencanaan pengembangan produk, (3)

pengembangan desain produk awal, (4) validasi desain produk, (5) revisi desain produk, (6) uji coba penggunaan, (7) revisi desain produk. (8) uji coba keefektifan. Validitas media pembelajaran dilakukan untuk mengetahui kelayakan media dengan persentase 86,5 % dengan kategori sangat layak. Efektivitas media video animasi dilakukan dengan mengetahui hasil post-test dengan persentase di SDN Balung Lor 03 Jember sebesar 84,61% dan di SDN Kepatihan 07 Jember sebesar 80,76%. Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat diperoleh data bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat efektif.

C. Kerangka Berpikir

Tujuan dari pembelajaran video animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang program “ 7 KAIH (kebiasaan anak indonesia hebat)” untuk membentuk kemampuan nalar diri siswa yang terlihat dalam kemampuan berpikir analitis, kritis, sistematis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama. Sehingga pendidik berupaya memakai berbagai jenis strategi ataupun metode yang lebih bervariasi, juga mempersiapkan bahan ajar yang sesuai, sehingga dapat menyiapkan media pembelajaran yang sesuai sehingga bisa memotivasi peserta didik dan juga peserta didik mudah dalam pencapaian penguasaan konsep materi dalam pembelajaran. Media pembelajaran memiliki manfaat untuk sebagai alat bantu guru dalam memperjelas pesan maupun informasi dalam suatu pembelajaran.

Media juga memiliki manfaat terhadap pembelajaran individu yaitu kedudukan seluruhnya melayani kebutuhan belajar peserta didik, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran harus efisien dan efektif dan dapat sesuai dengan kebutuhan peserta didik, media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu seperti media pembelajaran berupa video interaktif yakni gambar animasi bergerak yang menarik dan simulasi audiovisual untuk menarik keaktifan dan minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran yang diajarkan guru, media pembelajaran video interaktif lebih menekankan pada konsep yang kontekstual. Maka dari itu dalam meningkatkan pembelajaran perlunya dikembangkan media pembelajaran video animasi tentang program “ 7 KAIH (kebiasaan anak Indonesia hebat)” yang dapat digunakan secara menyeluruh guna mendukung dalam proses pembelajaran.

Video animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang program “ 7 KAIH (kebiasaan anak Indonesia hebat)” adalah salah satu media pembelajaran yang dapat menyampaikan suatu pesan atau informasi yang didalamnya terdapat teks kombinasi warna, kombinasi gambar, animasi, video, audio dan lain-lain yang dapat menampilkan penjelasan materi yang interaktif dan menarik untuk siswa sekolah dasar. Video animasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif perlu adanya proses pengembangan dengan melalui tahap validasi sebelum diujicobakan terhadap peserta didik, dilakukan validasi dengan tujuan supaya media pembelajaran video animasi tentang program “ 7 KAIH (kebiasaan anak Indonesia hebat)”

dinyatakan layak. Validasi dilakukan oleh dosen ahli media dan dosen ahli materi, setelah melalui proses validasi akan dilakukan revisi sebagai upaya penyempurnaan produk. Media pembelajaran video animasi setelah divalidasi dan direvisi kemudian diujicobakan kepada peserta didik skala terbatas dengan menggunakan soal *pretest* dan *posttest* untuk melihat peningkatan hasil siswa kemudian angket respon siswa dan guru untuk melihat respon siswa dan respon guru terhadap media pembelajaran video animasi tentang pemahaman siswa tentang program “ 7 KAIH (kebiasaan anak Indonesia hebat)”.

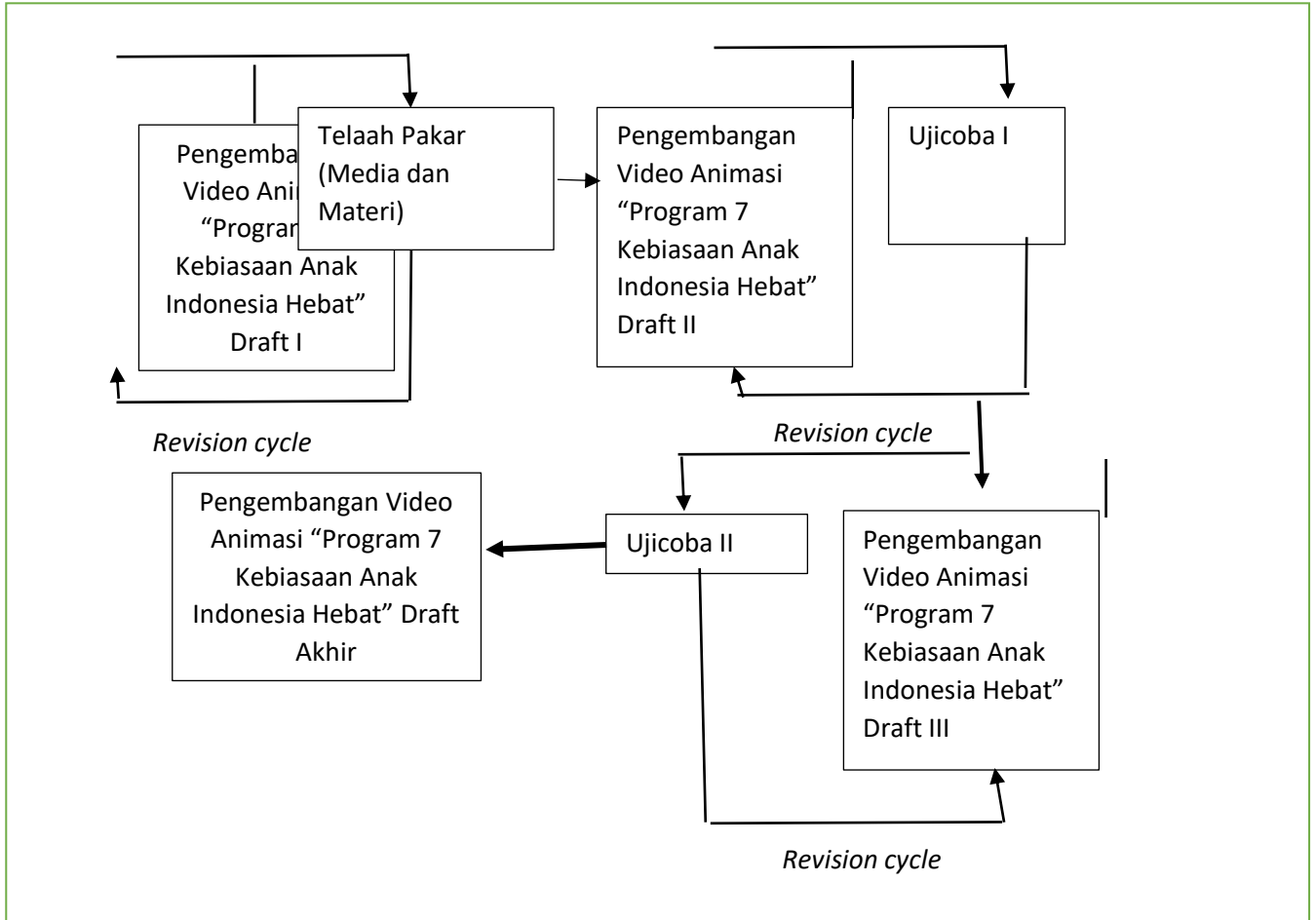
Permasalahan yang sering dihadapi dalam dunia pendidikan yaitu dalam proses pembelajaran kurangnya guru dalam memberikan media pembelajaran video animasi yang dapat mengaktifkan proses pembelajaran sehingga pembelajaran peserta didik menjadi kurang maksimal dan juga media tersebut hanya bersifat satu arah atau tidak ada hubungan timbal balik Antara peserta didik dengan media yang diberikan sehingga sangat diperlukannya media pembelajaran yang dapat memberikan hubungan timbal balik yang biasa disebut dengan media pembelajaran yang interaktif

Media pembelajaran video animasi tentang pemahaman siswa tentang program “ 7 KAIH (kebiasaan anak Indonesia hebat)” ini dapat digunakan sebagai media dalam perangkat pembelajaran video animasi media ini berupa media pembelajaran video yang bersifat interaktif yang didalamnya terdapat *ice breaking* untuk membangkitkan semangat peserta didik sebelum memulai pembelajaran terdapat juga tampilan tujuan pembelajaran yang akan

dipelajari sebelum masuk ke penjelasan materi, didalam penjelasan materi terdapat contoh yang dapat mereka temui dilingkungan dimana mereka tinggal khususnya di Kabupaten Sintang di akhir video terdapat lima soal kuiz yang dapat melihat kognitif siswa, dan dengan demikian sangat pentingnya untuk melakukan penelitian pengembangan video animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang program “ 7 KAIH (kebiasaan anak Indonesia hebat)” guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya Media Pembelajaran video animasi tentang program “ 7 KAIH (kebiasaan anak Indonesia hebat)” untuk meningkatkan hasil belajar siswa ini akan membantu pencapaian tujuan pembelajaran video animasi dalam kehidupan sehari-hari dengan penguasaan konsep materi siswa dalam suatu pembelajaran, materi, media, dan rancangan.

Dengan penggunaan media pembelajaran video animasi tentang program “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)” dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi, media pembelajaran video animasi tentang program “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)” dapat ini memberikan ketertarikan kepada siswa dalam memahami video animasi materi tentang program “7 KAIH (Kebiasaan Anak Indonesia Hebat)” dalam kehidupan sehari-hari serta memudahkan murid dalam memahami materi, membangkitkan semangat siswa untuk belajar, menumbuhkan motivasi belajar sehingga siswa aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berikut ini adalah bagan kerangka berpikir dalam penelitian



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Rumusan hipotesis sebagai berikut :

H_0 : Media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan pemahaman tentang program “ 7 KAIH (kebiasaan anak Indonesia hebat)” siswa kelas V disekolah dasar negeri 01 sungai ukoi tahun pelajaran 2024\2025 tidak layak digunakan dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.

H_a: Media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan pemahaman tentang program “ 7 KAIH (kebiasaan anak Indonesia hebat)” Siswa kelas V disekolah dasar negeri 01 sungai ukoi tahun pelajaran 2024/2025 layak digunakan dalam proses pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar.