JOEAI (Journal of Education and Instruction)
Volume 8, Nomor 4, Juli-Agustus 2025
e-ISSN: 2715-2480
p-ISSN: 2715-1913
DOI:

EFEKTIVITAS MODEL *PEMBELAJARAN COOPERATIVE INTEGRATED READING AND COMPOSITION* (CIRC) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV

Eva Yuliyanah[1], Andri Valen[2], Dea Widaswari[3]
Universitas PGRI Silampari[1,2,3]
murtiidilla@gmail.com[1]

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada materi "Indonesiaku Kaya Budaya" bagi siswa kelas IV SDN Wukirsari. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation)* yang disesuaikan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Wukirsari. Berdasarkan hasil analisis penelitian oleh ketiga ahli, yaitu ahli bahasa, ahli media, dan ahli materi, menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memenuhi kategori valid "Tinggi" dengan rata-rata skor 0,85. Sedangkan hasil analisis lembar penilaian siswa dan guru diperoleh bahwa media pembelajaran video animasi memenuhi kategori sangat praktis dengan rata-rata skor sebesar 82.95. Analisis keefektifan dilihat hasil dari *Pre-test* dan *post-test* mnunjukkan peningkatan yaitu dengan nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,73 masuk kedalam kategori tinggi. Simpulan, media pembelajaran video animasi materi indonesiaku kaya budaya memenuhi kategori valid, praktis, efektif. Sehingga dapat digunakan pada saat proses pembelajaran.

Kata kunci : IPS, sekolah dasar, video animasi

ABSTRACT

This study aims to develop animated video learning media on the topic "Indonesiaku Kaya Budaya" for fourth-grade students at SDN Wukirsari. The research method employed was Research and Development (R&D) using the adapted ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The research subjects were fourth-grade students of SDN Wukirsari. Based on the analysis conducted by three experts—language expert, media expert, and material expert—it was found that the animated video learning media met the "High" validity category with an average score of 0.85. Furthermore, the analysis of student and teacher assessment sheets indicated that the media was categorized as "very practical" with an average score of 82.95. The effectiveness analysis, based on pre-test and post-test results, showed an improvement with an

average N-Gain score of 0.73, which falls into the high category. In conclusion, the animated video learning media on "Indonesiaku Kaya Budaya" is valid, practical, and effective, and thus can be used in the learning process.

***Keywords**: animated video, elementary school, social studies*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembangunan manusia yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki setiap orang. Segala pembelajaran yang terjadi pada setiap lingkungan dan situasi yang mempunyai dampak positif bagi perkembangan setiap orang disebut pendidikan. Manusia mempunyai keterampilan dan pengetahuan khusus sesuai dengan komponen penting pembangunan bangsa, yang meliputi tujuan, cara, dan sarana. untuk menciptakan manusia yang dapat berinteraksi secara efektif. Dalam hal pendidikan, ini bukanlah titik lemah dari resume mana pun. Menurut Patmonedowo (Arifin, 2011), kurikulum adalah seluruh kegiatan dan proyek sekolah yang membantu siswa belajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Secara lebih umum, kurikulum terdiri dari semua pengalaman belajar dan tantangan yang dialami siswa di sekolah sehubungan dengan keberhasilan pendidikan. Salah satu organisasi yang berpartisipasi adalah Pendidikan Sekolah Dasar (SD).

Sekolah Dasar merupakan tempat pendidikan manusia dimulai dengan proses belajar dan mengajar. Hal ini juga dapat digunakan untuk membantu siswa menjadi warga negara yang lebih baik, bermanfaat bagi dirinya sendiri dan orang-orang di sekitarnya. Pendidikan Sekolah Dasar sangat penting bagi pendidikan anak. Melalui pendidikan Sekolah Dasar, siswa dapat membantu meningkatkan kecerdasan dan mengembangkan karakternya tidak hanya dalam hal keterampilan kognitif tetapi juga keterampilan emosional. Oleh karena itu, tenaga pendidik memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran IPS.

Pembelajaran IPS mengacu pada interaksi antara guru dan siswa sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk mendukung perkembangan proses belajar siswa dengan memberikan beragam pengetahuan, informasi dan wawasan berdasarkan pengalaman siswa. Adelina (Valen dan Egok, 2020) menjelaskan pada dasarnya tujuan dan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan lingkungannya serta berbagai bekal siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pembelajaran memiliki tiga komponen penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu bahan ajar, strategi pembelajaran, media pendidikan dan sumber pengajaran. Pembelajaran yang dapat membantu mengembangkan kemampuan kritis dan menunjukkan empati peserta didik adalah mata pelajaran IPS.

Pendidikan IPS adalah untuk memberikan informasi atau pengetahuan tentang ciri-ciri sosial, perbandingan ras dan etnis, serta lingkungan manusia,

yang meliputi lingkungan fisik, sosial, dan budaya. Pembelajaran IPS khususnya bidang kebudayaan Indonesia sangat penting untuk diajarkan karena membantu siswa memahami budaya Indonesia, meningkatkan toleransi terhadap budaya yang berbeda, dan mendorong siswa untuk lebih menyadari perbedaan yang ada di Indonesia.

Oleh sebab itu, berdasarkan wawancara peneliti dengan kepala sekolah, guru, dan siswa kelas IV SDN Wukirsari, wawancara ini merujuk pada satu kesimpulan yaitu di SD Negeri Wukirsari untuk siswa kelas IV ada 20 orang siswa, siswa laki-laki berjumlah 9 dan siswa Perempuan berjumlah 11. Di SDN Wukirsari fasilitas seperti proyektor, komputer, laptob, internet sudah memadai, di sekolah SDN Wukirsari juga sudah menerapkan kurikulum merdeka yang dimana kurikulum tersebut lebih menekankan peserta didik namun dalam proses pembelajaran masih bergantungan kepada guru, metode yang digunakan mungkin belum sesuai dengan kebutuhan siswa dan hanya menggunakan buku ajar yang menjadikan siswa lebih sering keluar kelas dan tidak memperhatikan guru, dan juga peserta didik tepatnya dikelas IV SDN Wukirsari banyak sekali yang belum memahami banyaknya keberagaman budaya di Indonesia dan masih sangat minim.

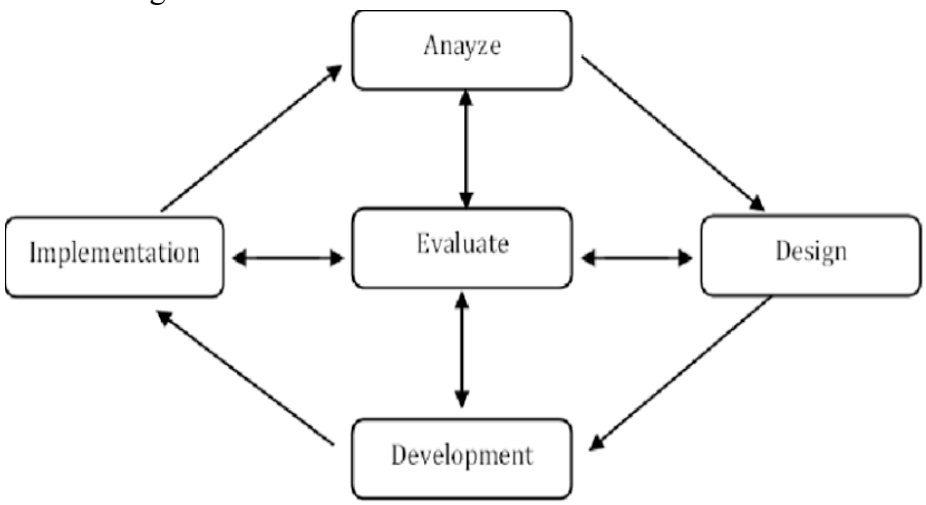
Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 26 september 2024 di SDN Wukirsari, diperoleh informasi bahwa nilai KKTP pada mata pelajaran IPAS adalah 66 dan berdasarkan informasi bahwa nilai siswa masih rendah dibawah KKTP. Hal ini dapat dilihat dari nilai siswa kelas IV SDN Wukirsari yang berjumlah 20 orang dan hanya 7 siswa (35%) yang dikegorikan tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 13 siswa (65%). Nilai rata-rata seluruh siswa sebesar 58 sehingga pembelajaran belum dikatakan berhasil.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media pembelajaran video animasi yang disesuaikan dengan karakteristik Kurikulum Merdeka dan kebutuhan siswa sekolah dasar, khususnya untuk materi *Indonesiaku Kaya Budaya*. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya menggunakan media cetak atau video konvensional, penelitian ini mengintegrasikan prinsip interaktif, visual yang menarik, serta pendekatan berbasis pengalaman belajar kontekstual sehingga mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan yaitu model *Research & Development* (R&D). Dalam pengembangan terdapat berbagai macam model-model pengembangan salah satunya model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis kebutuhan), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Lima tahapan dari model pengembangan ADDIE tersebut dapat diamati dan dipahami dalam gambar berikut.



Gambar 1. Model pengembangan ADDIE
Sumber: Benny (dalam Sari, 2017)

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Angket

Angket atau kuesioner merupakan alat untuk mengumpulkan dan mencatat data atau informasi yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden yaitu peserta didik, guru, para tim ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Metode angket digunakan untuk mengukur indikator program yang berkaitan dengan isi program bahan pembelajaran, tampilan program dan kualitas teknik program.

Jadi dapat disimpulkan bahwa angket adalah alat penelitian berupa daftar pertanyaan tertulis yang diajukan kepada responden untuk mendapatkan informasi yang membantu memecahkan pertanyaan dalam masalah penelitian. Dalam penelitian ini diberikan kepada siswa, guru,ahli bahasa, ahli materi dan ahli media.

b. Soal Tes

Tes adalah himpunan pertanyaan yang harus dijawab atau pertanyaan-pertanyaan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, sikap, intelegensia, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individual atau kelompok. Tes itu merupakan hasil hasil perakitan item-item soal dan tes yang digunakan adalah soal pilihan ganda berjumlah 20 soal yang dapat dilihat pada halaman 104.

c. Dokumentasi

Dalam penelitian ini kita mengumpulkan sejumlah foto-foto yang sesuai dengan yang akan diteliti, dengan cara melakukan wawancara terlebih dahulu dengan guru dan siswa, meminta dokumentasi berupa foto seperti KKTP, absen, foto saat berwawancara dan ATP sebagai bukti untuk penelitian, dokumentasi ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian meliputi

kegitan, foto-foto, file dokumen yang relevan dengan penelitian. Dalam penelitian ini penulis menggunakan Teknik dokumentasi berupa foto-foto dimulai pada saat wawancara, pada saat penelitian.

2. Teknik analisis data

Analisis data adalah data yang sudah diolah sehingga hasil yang diperoleh mudah dimengerti oleh pembaca penelitian. Analisis data berupa infromasi hasil olah data, mengelompokan hasil dari pengolahan data, meringkas hasil olah data sehingga membentuk suatu kesimpulan penelitian. Berikut ini uraian mengenai analisis dalam aspek kevalidan, kepraktisan, maupun keefektifan.

a. Uji Kevalidan Media Video Animasi

Uji kevalidan ini menggunakan instrument berupa lembar validasi untuk menentukan kevalidan produk media pembelajaran video animasi yang akan dikembangkan:

1) Menghitung jumlah skor jawaban yang diperoleh dari angket dengan menggunakan *skala likert* (√). Pemberian skor pada *sekala likert* (adalah 5-1 dengan nilai sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), dan sangat kurang (1) .
2) Langkah selanjutnya yaitu memberikan nilai validitas rumus *Aiken's V* sebagai berikut:

$$V = \sum S/[n(c-1)]$$

Sumber: Azwar (Faresta et al, 2020)

Keterangan :
v = nilai 1 validitas yang terendah (angka dalam hal ini=1)
r= angka yang diberikan oleh seorang penelitian

Nilai rata-rata validitas dengan kriteria kevalidan video animasi, dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1.
Kriteria Koefisien Validitas *Aiken's V*

Koefisien korelasi	Interprestasi validitas
>0,80	Tinggi
0,60 ≤ V < 0,80	Cukup tinggi
0,40 ≤ V < 0,60	Cukup
0 ≤ V < 0,40	buruk

Sumber: Febriandi et al. (2019)

b. Kepraktisan Video Animasi

Langkah-langkah untuk menentukan uji kepraktisan media pembelajaran video animasi yaitu sebagai berikut.

$$\text{Kepraktisan} = \frac{\sum \text{Skor yang diperoleh}}{\sum \text{Skor Maksimal}} x100\%$$

Sumber: Riduan (Hidayat, 2017)

Tabel 2.
Kriteria Kategori Kepraktisan

No	Persentase	Kategori
1	81% - 100%	Sangat baik
2	61% - 80%	Baik
3	41% - 60%	Cukup
4	21% - 40%	Kurang
5	0% - 20%	Sangat kurang

Sumber: (Arikunto, 2018)

Mencocokkan rata-rata kepraktisan dengan kriteria kepraktisan media pembelajaran video animasi, dapat dilihat pada Tabel 2.

c. Uji Keefektifan Video Animasi

Keefektifan video animasi dapat dilihat dari hasil *pre test* dan *post-test* peserta didik melalui soal pilihan ganda. Untuk mendapatkan hasil dan melihat keefektifan dari produk pengembangan video animasi. Dapat menggunakaan rumus *n-Gain* yaitu: 1) Siswa akan melakukan tes berupa *pretest* (tes awal sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi); 2) Memberikan tes sebanyak 20 soal pilihan ganda dan menghitung skor jawaban siswa. Jika siswa menjawab dengan benar, maka skor 1 dan jika siswa menjawabnya salah, maka skornya 0; dan 3) Menentukan nilai akhir dengan rumus, yaitu sebagai berikut.

$$N\text{ - }Gain = \frac{\text{Skor } post\ test - \text{skor } pre\ test}{\text{Skor ideal- skor } pre\ test}$$

Sumber: Tegeh & Kirna (2010)

Keterangan :
n-Gain : indeks Gain ternormalisasi
S*post-test* : nilai awal pembelajaran
S*pre-test* : nilai akhir pembelajaran

Selanjutnya kriteria untuk menginterprestasi nilai *n-Gain* ditunjukkan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3.
Kriteria *n-Gain* (g)

Batasan	**Kategori**
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Sumber: Tegeh & Kirna (2010)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data uji coba pada media pembelajaran video animasi dilakukan oleh ahli bahasa,ahli media, ahli media, dan pengguna (guru dan siswa).

1. Validasi Ahli

a. Ahli Bahasa

Berikut hasil penilaian ahli bahasa untuk mengetahui kevalidan bahasa pada pembelajaran video animasi menggunakan Aiken's V dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4.
Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa Menggunakan *Aiken's V*

Aspek Yang Dinilai	Indikator Penilaian	Banyak Butir	Rata-Rata Skor Aiken's V	Kriteria Koefisien Aiken's V
Kelayakan Bahasa	Kesesuaian Dengan Kaidah Bahasa	4	1	Tinggi
	Lugas	2	0,75	Cukup tinggi
	Komunikatif	2	0,87	Cukup tinggi
	Kesesuaian Dengan Tingkat Perkembangan Peserta Didik	2	1	Tinggi
	Dialogis Dan Interaktif	2	0,75	Cukup tinggi
	Total Rata-Rata V		0,87	Tinggi

Berdasarkan Tabel 4, hasil analisis validasi ahli bahasa menunjukkan bahwa rata-rata koefisien Aiken's V adalah 0,87 dengan kategori tinggi. Nilai ini mengindikasikan bahwa aspek kelayakan bahasa pada media pembelajaran video animasi sudah sesuai dengan kaidah bahasa, lugas, komunikatif, sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik, serta memiliki sifat dialogis dan interaktif. Meskipun sebagian indikator berada pada kategori cukup tinggi (seperti aspek lugas dan dialogis), secara keseluruhan media pembelajaran dinilai valid oleh ahli bahasa.

b. Ahli Media

Berikut hasil penilaian ahli media untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran video animasi menggunakan Aiken's V dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5.
Hasil Analisis Validasi Ahli Media dengan menggunakan *Aiken's V*

Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	Banyak butir	Rata-rata skor aiken's v	Kriteria koefisin aiken's v
Kelayakan media	Tampilan media pembelajaran video animasi	4	0,94	Tinggi
	Isi Desain	6	0,87	Tinggi
	Kemudahan Pengoperasian media pembelajaran video animasi	2	0,87	Tinggi

Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	Banyak butir	Rata-rata skor aiken's v	Kriteria koefisin aiken's v
	Jumlah		0,89	Tinggi

Berdasarkan Tabel 5, validasi oleh ahli media menunjukkan rata-rata koefisien Aiken's V sebesar 0,89 dengan kategori tinggi. Hal ini berarti bahwa media pembelajaran video animasi memiliki tampilan yang menarik, isi desain yang sesuai, dan mudah dioperasikan. Aspek tampilan memperoleh skor tertinggi yaitu 0,94, menunjukkan bahwa desain visual media sangat baik. Dengan demikian, media ini layak digunakan dari sisi tampilan dan operasional.

c. Ahli Materi

Berikut hasil penilaian ahli materi untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran vidio animasi menggunakan Aiken's V dapat dilihat pada Tabel 6.

Tabel 6.
Hasil Analisis Validasi Ahli Materi Dengan Menggunakan *Aiken's V*

Aspek yang dinilai	Indikator penilaian	Banyak butir	Rata-rata skor aiken's v	Kriteria koefisin aiken's v
Kelayakan Isi	Kesesuaian Materi	4	0,94	Sangat Tinggi
	Isi Materi	6	0,8	Tinggi
	Interkasi	2	0,75	Tinggi
	Keaktifan dan Keingintahuan		0,75	Tinggi
	Jumlah		0,81	Tinggi

Berdasarkan Tabel 6, validasi ahli materi memberikan nilai rata-rata koefisien Aiken's V sebesar 0,81 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum, interaktif, dan mampu menumbuhkan keaktifan serta rasa ingin tahu siswa. Skor tertinggi terdapat pada indikator kesesuaian materi yaitu 0,94 (sangat tinggi), sedangkan indikator keaktifan dan interaksi memperoleh skor 0,75, yang meskipun lebih rendah tetap termasuk kategori tinggi.

d. Penilaian Seluruh Validator

Selanjutnya adalah menghitung komponen kelayakan media pembelajaran video animasi oleh ketiga ahli yaitu ahli bahasa (Dr. Y Satinem, M.Pd), ahli media (Dr. Leo Charli, M.Pd), dan ahli materi (Melda Eva Riska, S.Pd). Adapun hasil penlaian seluruh validator dapat dilihat pada Tabel 7.

Tabel 7.
Persentasi Tanggapan Seluruh Ahli

No	Validator	Jumlah butir pertanyaan	Skor yang diperoleh	Rata-rata	Kategori
1	Dr. Y Satinem, M.Pd	12	55	0,87	Tinggi

2	Dr. Leo Charli, M.Pd	12	55	0,89	Tinggi
3	Melda Eva Riska, S.Pd	12	54	0,81	Tinggi
Jumlah keseluruhan validasi		36	164	0,85	Tinggi

Berdasarkan Tabel 7, rata-rata skor validasi dari ketiga ahli adalah 0,85 dengan kategori tinggi. Hal ini berarti bahwa secara keseluruhan media pembelajaran video animasi pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya* dinyatakan valid dan layak digunakan. Ahli bahasa memberikan rata-rata skor 0,87, ahli media 0,89, dan ahli materi 0,81, yang semuanya berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, media ini telah memenuhi kelayakan dari segi bahasa, desain, dan isi materi.

Hasil akhir dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan berhasil meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Wukirsari. Berdasarkan data yang diperoleh dari uji coba, terdapat peningkatan signifikan dalam nilai siswa setelah menggunakan media ini, yang menunjukkan bahwa produk tersebut efektif dalam menyampaikan materi tentang kekayaan budaya Indonesia.

Analisis umpan balik dari siswa dan guru juga menunjukkan bahwa media pembelajaran ini menarik dan mudah dipahami. Siswa merasa lebih terlibat dalam proses pembelajaran, dan mereka mengungkapkan bahwa video animasi membantu mereka memahami konsep yang diajarkan dengan lebih baik. Selain itu, guru melaporkan bahwa penggunaan media ini membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.

Revisi yang dilakukan berdasarkan hasil evaluasi juga menunjukkan perbaikan dalam kualitas produk. Penyesuaian konten dan elemen visual yang dilakukan setelah uji coba awal berhasil meningkatkan daya tarik dan efektivitas media. Dengan demikian, penelitian ini membuktikan bahwa inovasi dalam media pembelajaran, seperti video animasi, dapat memberikan dampak positif terhadap proses belajar mengajar di sekolah dasar.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi pada materi *Indonesiaku Kaya Budaya* yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran. Media ini dinyatakan valid oleh para ahli, praktis berdasarkan uji coba dengan guru dan siswa, serta efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan demikian, media ini dapat menjadi alternatif inovatif untuk mendukung pembelajaran tematik di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2018). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta.

Arifin, Z. (2011). *Modul 1: Hakikat kurikulum*. Universitas Terbuka. http://repository.ut.ac.id/3815/1/PGTK2403-M1.pdf

Faresta, R. A., Anggara, W., Mandiri, T. A., & Septiawan, A. (2020). Pengembangan instrumen tes kemampuan berpikir kreatif berbasis pendekatan konflik kognitif. *Jurnal Pendidikan Sains, Geologi, dan Geofisika*, 1(2), 39–42. 10.29303/goescienceedu.v1i2.55

Febriandi, R., Susant, A., & Wasidi. (2019). Validitas LKS matematika dengan pendekatan saintifik berbasis outdoor pada materi bangun datar. *Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(2), 148–158. https://doi.org/10.33369/dikdas.v3i1.10612

Hidayat, A., & Irawan, I. (2017). Pengembangan LKS berbasis RME dengan pendekatan problem solving untuk memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah matematis SMA. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 51–63. https://doi.org/10.31004/cendekia.v1i2.20

Sari, B. K. (2017). Desain pembelajaran model ADDIE dan implementasinya dengan teknik jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Tema "Desain Pembelajaran di Era ASEAN Economic Community (AEC) untuk Pendidikan Indonesia Berkemajuan"*, 87–102. http://eprints.umsida.ac.id/332/

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2010). Pengembangan bahan ajar metode penelitian dan pengembangan pendidikan dengan ADDIE model. *Jurnal Ikatan Keluarga Alumni Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 12–26. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145/1008

Valen, A., & Egok, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar IPS melalui model student team achievement division siswa kelas IV SD Negeri 82 Bengkulu. *Inventa: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2). http://jurnal.unipasby.ac.id/index.php/jurnal_inventa