

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu komponen penting dalam berjalannya suatu negara adalah adanya pendidikan yang mendukung dan memadai. Pendidikan berperan penting dalam memajukan sebuah peradaban pada suatu negara, hal ini dituliskan dalam UU No.20 Tahun 2003 pasal 3 terkait sistem pendidikan nasional. Salah satu tujuan dan fungsi dari undang-undang tersebut adalah untuk meningkatkan pemikiran dan karakter generasi penerus bangsa untuk meningkatkan peradaban negara. Selain itu, undang-undang tersebut memberikan potensi kepada setiap siswa untuk membentuk individu yang berilmu dan memiliki iman kepada Tuhan. Selain itu, kreativitas dan kemandirian diperlukan untuk menjadi orang yang bertanggung jawab dan cinta tanah air.

Pendidikan tidak dapat berjalan dengan baik tanpa adanya pihak yang berkomitmen untuk memajukan pendidikan secara bersungguh-sungguh. Sedangkan pengertian yang dipaparkan oleh Kurniawan (2017) menyatakan bahwa pendidikan adalah proses memberikan pengetahuan, pengalaman, nilai, dan keterampilan kepada orang lain dalam upaya mempersiapkan fisik dan rohani generasi berikutnya. Maka dari itu Pendidikan membantu siswa memperoleh kemampuan untuk beradaptasi dengan lingkungan mereka. Ini dapat mengubah siswa menjadi individu yang bermanfaat bagi lingkungan mereka. Hal ini diperkuat oleh pernyataan (Sujana, 2019), yang menyatakan bahwa pendidikan adalah metode untuk membantu siswa baik secara fisik maupun mental. Menurutnya, pendidikan harus dilakukan secara berkelanjutan untuk mencapai hasil yang berkelanjutan di masa depan dengan berpedoman pada nilai-nilai budaya dan Pancasila. Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan kegiatan memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada orang lain yang dilakukan secara berkelanjutan dengan berpedoman nilai-nilai Pancasila.

Pendidikan dijadikan sebagai wadah untuk membentuk karakter siswa dan

mengembangkan segala potensi yang dimiliki siswa agar siswa berkembang melalui kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di lembaga formal maupun nonformal. Pendidikan adalah bagian penting dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang bertujuan untuk membentuk tingkah laku moral, spiritual, dan sosial (Wati, 2021). Pada umumnya, terjadi interaksi antara guru dan siswa, yang dikenal sebagai belajar dan mengajar. Belajar adalah proses di mana setiap orang dapat mengubah tingkah laku dalam bentuk pengetahuan, keterampilan, dan sikap, sedangkan mengajar adalah proses di mana guru menyampaikan pengetahuan kepada siswa. Menurut Qomariyah et al., (2022) mengatakan kegiatan belajar dan mengajar (KBM) sulit diselenggarakan jika tidak ada media pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan pendekatan dan strategi, salah satunya menggunakan media pembelajaran. Terdapat banyak jenis media yang memanfaatkan teknologi saat pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang bermanfaat yang memungkinkan guru dan siswa berkomunikasi dengan lebih baik (Permadi Affan & Muhajir, 2015). Pembelajaran melalui media tidak boleh asal membuat tanpa mempertimbangkan kebutuhan siswa sesuai isi materi dan kurikulum.

Ilmu Pengetahuan Alam adalah disiplin yang didapatkan melalui riset yang bersifat eksperimen dan penjelasan teoritis mengenai fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan sekitar. Para ilmuwan mencerna fenomena alam dalam bentuk konsep ilmiah melalui penelitian eksperimen dan penjelasan teoritis (Andriyani & Kusmariyatni, 2019). Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam yang diajarkan kepada siswa sekolah dasar bertujuan untuk memberikan pemahaman dan keterampilan sains kepada siswa, sehingga mereka bisa mempelajari mengenai makhluk hidup, proses kehidupan, serta lingkungan mereka. Oleh karena itu, pendidik perlu berupaya menciptakan proses pengajaran materi IPA yang inovatif, kreatif, efisien, dan menghibur. Hal ini akan meningkatkan kualitas suasana belajar. Ini dapat dilakukan dengan memilih media pembelajaran yang sesuai karena media dapat memperbaiki kualitas pembelajaran, sehingga siswa cepat memahami materi

Proses pembelajaran IPA saat ini hanya berfokus pada guru dan tidak menggunakan model, metode, atau strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk berpikir kritis saat belajar. Siswa hanya diberi materi teori dan tidak diberi alat peraga media konkrit atau digital atau elektronik. Akibatnya, sebagian besar siswa masih belum dapat menyelesaikan masalah yang telah mereka ketahui melalui proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat Kelana & Wardani (2021) bahwa proses dan perkembangan belajar anak-anak di Sekolah Dasar cenderung berfokus pada belajar dari hal-hal konkrit. Mereka melihat pelajaran sebagai komponen yang lengkap dan terintegrasi, dan menggunakan proses manipulatif. Aspek penting lain yang harus diperhatikan guru dalam pelaksanaan pembelajaran IPA di SD adalah melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran IPA di SD adalah komponen penting yang harus diperhatikan guru. Oleh karena itu, model pembelajaran yang menarik dan multimedia yang dikombinasikan dengan melibatkan siswa secara aktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan melalui wawancara dan analisis dokumentasi dengan guru kelas 4 pada tanggal 5 Juni 2024 dan 17 Desember 2024 bahwa proses pembelajaran IPAS yang ada di SDN Datengan 1 & 2 menggunakan media konvensional yaitu papan tulis dan bahan ajar dari berupa buku Paket IPAS saja yang masih terdapat banyak tulisan serta materi dalam buku pun terbatas dan terkadang kurang relevan dengan kebutuhan siswa sehingga belum adanya inovasi dalam menarik siswa saat proses pembelajaran. Hal tersebut didukung hasil wawancara Di SDN Datengan 2 dari 17 siswa kelas 4 yang diwawancarai, 6 siswa menyatakan bahwa ketika mengajar guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket dari sekolah, 6 anak menyatakan tertarik dengan proses pembelajaran, dan 5 anak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal yang sama juga terjadi di SDN Datengan 1, hasil wawancara dari 19 siswa kelas 4, 5 siswa menyatakan bahwa ketika mengajar guru hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket dari sekolah, 7 anak menyatakan tertarik dengan

proses pembelajaran, dan 7 anak merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dampak dari masalah tersebut adalah terlihat saat seorang guru mengajar mata pelajaran IPAS dengan pokok bahasan perubahan wujud benda, metode mengajar guru tersebut hanya satu arah dimana siswa hanya mendengarkan penjelasan dari guru sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam pembelajaran dan sebagian besar siswa kurang memahami isi materi pembelajaran. Hal ini juga dibuktikan dengan analisis dokumentasi nilai PH siswa materi Perubahan Wujud Benda 61 % siswa belum memenuhi KKTP sedangkan 39% sudah memenuhi KKTP.

Menanggapi isu itu, perlu dilakukan perbaikan dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah menggunakan multimedia dalam proses pembelajaran. Keunggulan multimedia dalam media pembelajaran adalah membuat materi lebih menarik dan interaktif serta tidak membosankan, yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar, berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Fitriani (2022). Selain itu, Hidayat dan Lestari (2023) menemukan dalam penelitian mereka bahwa media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya yang melibatkan teknologi, efektif dalam membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah melalui visualisasi dan simulasi. Selain itu, penelitian oleh Suryani (2021) menunjukkan bahwa media pendidikan memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar dan memungkinkan mereka untuk belajar sesuai dengan kecepatan mereka sendiri. Media pembelajaran juga dapat menghemat waktu dan tenaga guru dalam menyampaikan materi dan memastikan bahwa semua siswa menerima informasi yang sama (Putri, 2024).

Multimedia Interaktif Erlangga yang berbasis PBL dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran IPAS, khususnya materi perubahan wujud benda di kelas IV SDN Datengan. Penerapan multimedia interaktif mampu menghadirkan proses belajar yang menarik, efisien, serta menyenangkan, sehingga dapat mendongkrak hasil belajar siswa. Multimedia Interaktif Erlangga

ini juga menggunakan teknologi. Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat berupa pemakaian fasilitas seperti komputer, lcd, proyektor, dan lainnya, yang dapat meningkatkan proses belajar menjadi lebih bermakna (Kumalasani, 2018).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Ermi Wahyuni dkk (2022) menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi memiliki efektivitas, efisiensi, dan daya tarik yang dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran, serta berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan. . Teknologi membantu menyajikan materi secara visual dan menarik, yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia sekolah dasar. Selain itu, studi oleh Sari dan Wahyuni (2020) menekankan bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran tematik dapat memfasilitasi keterlibatan siswa secara aktif, meningkatkan hasil evaluasi belajar, serta mendorong kemampuan berpikir kritis sejak dini. Namun demikian, efektivitasnya tetap bergantung pada peran guru dalam merancang pembelajaran yang bermakna serta kesiapan infrastruktur teknologi di sekolah.

Ular tangga adalah permainan yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran di kelas tanpa selalu bergantung pada guru. Penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan partisipasi siswa sehingga pembelajaran tidak terfokus pada guru dan guru hanya berperan sebagai fasilitator (Indriasih, 2015). Selain itu, penggunaan media ular tangga dapat meningkatkan pelaksanaan dan pencapaian proses belajar, serta meningkatkan nilai prestasi hasil belajar siswa (Widodo, 2015). Selain itu, guru harus berusaha menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan siswa menyelesaikan masalah, terutama masalah yang berkaitan. Mereka juga harus berusaha menerapkan model pembelajaran yang memungkinkan siswa menyelesaikan masalah, terutama masalah yang berkaitan dengan perubahan bentuk benda. Selain itu, guru juga harus memastikan bahwa siswa menerima pembelajaran yang menawarkan masalah konkret untuk menyelesaikan masalah tersebut. Pembelajaran Berbasis Masalah, atau PBL, adalah model pembelajaran yang dapat diterapkan. Menurut Yulistiana &

Setyawan (2020), PBL dapat meningkatkan hasil belajar selain meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.

Multimedia interaktif adalah jenis media yang menyampaikan pesan dan informasi melalui media elektronik, seperti komputer dan perangkat elektronik lainnya. Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer untuk melakukan dua hal: memberikan informasi tentang pesan dan membuat penggunaannya interaktif. Ini terdiri dari teks, grafik, video, animasi, dan suara. Pembelajaran, permainan, film, kesehatan, militer, bisnis, olahraga, dan iklan adalah salah satu dari banyak jenis media yang digunakan. Media interaktif adalah ketika pengguna dapat mengontrol berbagai jenis media (Asrul & Noper, 2021). Dengan demikian, media interaktif adalah alat yang menyampaikan informasi melalui media elektronik dan memungkinkan pengguna berinteraksi dengannya (Asrul & Noper, 2021).

Swara (2020) menyatakan bahwa ada beberapa keuntungan dari penggunaan media interaktif dalam proses pembelajaran. Di antaranya adalah bahwa sistem pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kreatif; guru harus selalu menjadi kreatif dan inovatif dalam menciptakan sesuatu yang baru; memiliki kemampuan untuk menggabungkan musik, audio, gambar, video, dan teks sehingga saling mendukung dan melengkapi untuk mencapai tujuan pembelajaran; dan meningkatkan motivasi siswa..

Teknologi dapat membuat pembelajaran lebih menarik. Pembelajaran berbasis permainan adalah salah satu cara membuat kegiatan pembelajaran menarik. Siswa dapat menikmati berbagai jenis permainan, salah satunya adalah permainan ular tangga. Ular tangga adalah salah satu jenis permainan tradisional yang paling populer di dunia. Permainan ini dimainkan di Indonesia dan di seluruh dunia. Ular tangga dapat memberikan variasi dalam pelajaran Sekolah Dasar, tetapi mereka mungkin menjadikannya terlalu membosankan bagi siswa. Hal ini sejalan dengan gagasan Baiquni (2016) bahwa media ular tangga dapat dimodifikasi sehingga dapat digunakan dalam konteks pembelajaran, terutama dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

Salah satu manfaat dari media pembelajaran permainan ular tangga adalah sebagai berikut: siswa belajar sambil bermain; mereka tidak belajar sendiri, tetapi berkelompok; gambar dalam permainan ular tangga membantu mereka belajar; dan pembuatan media ini tidak mahal (Wati, 2021). Akibatnya, siswa dapat termotivasi untuk belajar sesuatu yang baru melalui kerja kelompok atau kerja sama. Ular tangga juga dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Berdasarkan Duch (dalam Shoimin, 2014:130), model pembelajaran berorientasi masalah (PBL) mengajarkan siswa berpikir kritis, memecahkan masalah, dan memperoleh pengetahuan baru atau mengasah pengetahuan sebelumnya. Menurut Arent (dalam Lestari dan Yudhanegara, 2015:42), PBL mengharuskan siswa menghadapi masalah nyata. PBL diharapkan dapat membantu siswa menjadi lebih mandiri, mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah praktis, meningkatkan kepercayaan, dan meningkatkan pengetahuan mereka sendiri.

Menurut Shoimin (2016), model pembelajaran berbasis masalah (PBL) memiliki beberapa keuntungan, yaitu siswa dilatih untuk memecahkan masalah dalam situasi nyata dan mengembangkan pemahaman mereka sendiri melalui kegiatan belajar. Pembelajaran berpusat pada masalah menghindari menghafal atau menyimpan informasi karena siswa tidak perlu mempelajari materi yang tidak relevan. Menurut paparan Shoimin (2016), model pembelajaran berbasis masalah (PBL) memiliki beberapa kelemahan, seperti berikut: PBL tidak dapat diterapkan pada semua materi pelajaran, dan guru harus berperan aktif saat menyajikan materi; PBL lebih cocok untuk pembelajaran yang menekankan kemampuan memecahkan masalah; dan pembagian tugas akan sulit di kelas dengan banyak siswa yang berbeda.

Berdasarkan pengertian Multimedia interaktif, Ular Tangga, dan *PBL* diatas, terlihat bahwa kedua memiliki tujuan yang sama yaitu menciptakan pembelajaram yang aktif dan varitif. Dalam transfer pengetahuan yang efektif, pembelajaran IPAS membutuhkan media pembelajaran konkrit dan manipulatif.

Peristiwa ini sejalan dengan Multimedia Interaktif Erlangga, yang berfungsi sebagai alat untuk mendukung penyampaian materi IPAS dan model pembelajaran *PBL* yang berorientasi pada masalah. Menurut paparan di atas, multimedia berbasis *PBL* dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan kemampuan berfikir kritis untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pada uraian di atas, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang menarik yaitu Erlangga (Elektronik Ular Tangga) yang menggunakan model *PBL* dapat diharapkan meningkatkan Hasil belajar siswa, sehingga minat belajar siswa meningkat untuk mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM). Maka dari itu peneliti memilih mengambil judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Erlangga (Elektronik Ular Tangga) Berbasis *PBL* (*Problem Based Learning*) Pada Materi Perubahan Wujud Benda Untuk Siswa Kelas IV SDN Datengan ”

B. Pembatasan Masalah

Penelitian ini dibatasi dengan Pengembangan Multimedia Interaktif Erlangga berbasis *PBL* untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar materi benda pada siswa Kelas IV SDN Datengan. Pengembangan ini dibatasi dengan model penelitian ADDIE.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kevalidan multimedia interaktif Erlangga berbasis *Problem Based Learning* terhadap mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas IV sekolah dasar ?
2. Bagaimana kepraktisan multimedia interaktif Erlangga berbasis *Problem Based Learning* terhadap mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas IV sekolah dasar?
3. Bagaimana keefektifan multimedia interaktif Erlangga berbasis *Problem Based Learning* pada mata pelajaran IPAS materi perubahan

wujud benda untuk siswa kelas IV sekolah dasar?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kevalidan multimedia interaktif Erlangga berbasis *PBL* terhadap mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas IV sekolah dasar
2. Untuk mengetahui kepraktisan multimedia interaktif Erlangga berbasis *PBL* terhadap mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas IV sekolah dasar
3. Untuk mengetahui keefektivan multimedia interaktif Erlangga berbasis *PBL* terhadap mata pelajaran IPAS materi perubahan wujud benda untuk siswa kelas IV sekolah dasar

E. Manfaat Penelitian/ Sistematika Penelitian?

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan bahwa hasil penelitian pengembangan ini akan membantu upaya untuk mengembangkan media pembelajaran IPAS dan memberi pembaca wawasan tentang ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya yang berkaitan dengan masalah penelitian ini. Selain itu, diharapkan bahwa temuan penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini dalam pendidikan sebagai berikut.

a. Manfaat bagi siswa

- 1) Untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.
- 2) Memberikan pengalaman bagi siswa untuk memecahkan masalah selama proses pembelajaran.
- 3) Dapat menarik perhatian siswa untuk belajar giat, lebih

aktif, dan meningkatkan rasa ingin tahu mereka dengan menerapkan multimedia interaktif Erlangga berbasis PBL pada materi IPA tentang perubahan wujud benda.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Dapat digunakan sebagai pilihan saat memilih variasi pembelajaran IPAS.
- 2) Untuk menambah pengetahuan dan wawasan, meningkatkan kemampuan guru sekolah dasar dalam proses mengajar.

c. Manfaat bagi peneliti

Memberikan wawasan pengetahuan serta sebagai pengalaman dalam persoalan yang ada dalam bidang pendidikan.

d. Manfaat bagi sekolah

Menggalakkan sekolah untuk memberikan perhatian yang lebih besar pada pelaksanaan pembelajaran IPAS dan menyediakan fasilitas dan sumber daya yang diperlukan untuk mencapainya..

DAFTAR PUSTAKA

- Andriyani, F., & Kusmariyatni, N. N. (2019). Pengaruh media komik berwarna terhadap hasil belajar ipa siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(3), 341–350.
- Baiquni, I. (2016). Penggunaan media ular tangga terhadap hasil belajar metematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 1(2), 193-203.
- Fitriani, D. (2022). *Pengembangan media pembelajaran pop up book pada pembelajaran tematik materi bagian-bagian tumbuhan untuk peningkatan hasil belajar siswa di Madrasah Ibtidaiyah Padangsidempuan Selatan* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).
- Hamid, N. H. R., Hidayat, O. S., Lestari, I., & Mulianah, S. (2023). Systematic Literature Review: Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Proceeding Umsurabaya*.
- Huda, A., & Ardi, N. (2021). *Teknik Multimedia dan Animasi*. Unp Press.
- Indriasih, A. (2015). Pemanfaatan alat permainan edukatif ular tangga dalam penerapan pembelajaran tematik di kelas III SD. *Jurnal pendidikan*, 16(2), 127-137.
- Kelana, J. B., & Wardani, D. S. (2021). *model pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Edutrimedia Indonesia.
- Kumalasani, M. P. (2018). Kepraktisan Penggunaan Multimedia Interaktif Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1A), 1–11. <https://doi.org/10.21067/jbpd.v2i1a.2345>
- Kurniawan, A., Mahmud, R., Rahmatika, Z., & Muhammadiyah, M. U. (2022). Dasar-dasar ilmu pendidikan. *Global Eksekutif Teknologi*.
- Permadi Affan, & Muhajir. (2015). FAKTOR PENDUKUNG DAN PENGHAMBAT MEDIA PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DI SMPN 1 TEGALSARI BANYUWANGI Affan Permadi Muhajir. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3, 203–210.
- Putri, R., Darmawati, G., & Rahayu, D. S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Vidio Tutorial Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X di SMKN 1 Dua Koto. *Journal of Educational Management and Strategy*, 3(02), 108-116.
- Qomariyah, R. S., Karimah, I., Masruro, M., Soleha, R. S., & , D. F. (2022). Problematika Kurangnya Media Pembelajaran Di SD Tanjungsari Yang Berdampak Pada Ketidak Efektifan Pada Proses Penilaian. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 1(2), 178–184. <https://doi.org/10.47233/jpst.v1i2.313>

- Sujana, I. G. (2014). Peranan Pendidikan Karakter dalam Membangun Perilaku Pembelajaran. *Widya Accarya*, 3(1).
- Swara, G. Y. (2020). Pemanfaatan visualisasi 3D pada multimedia interaktif dalam pengenalan penyakit demam berdarah. *Jurnal Teknoif Teknik Informatika Institut Teknologi Padang*, 8(1), 19-24.
- Wahyuni, E. (2022). *Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 2 Plus Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal* (Doctoral dissertation, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan).
- Wati, A. (2021). Pengembangan media permainan ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 68-73.
- Widodo, A. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Script Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Banyudono Tahun Pelajaran 2015/2016. *Sosialitas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosiologi-Antropologi*, 7(2), 164550.
- Wiliyanti, V., Ayu, S. N., Noperi, H., & Suryani, Y. (2024). A Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Terhadap Pemahaman Konsep dan Minat Belajar Peserta Didik. *BIOCHEPHY: Journal of Science Education*, 4(2), 953-964.
- Yulistiana, Y., & Setyawan, A. (2020). Analisis Pemecahan Masalah Pembelajaran IPA menggunakan Model Problem Based Learning SDN Banyuwajuh 9. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1).
- Yudhanegara, M. R., & Lestari, K. E. (2014). Meningkatkan kemampuan representasi beragam matematis siswa melalui pembelajaran berbasis masalah terbuka. *Majalah Ilmiah Solusi*, 1(04).