

No. Skripsi: 149/S/PGSD-REG/6/NOVEMBER/2023

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS
MICROLEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK FASE B TENTANG KEBUTUHAN DAN KEINGINAN**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:

Hernindyta Mutiara Arafah

1902714

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS
MICROLEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK FASE B TENTANG KEBUTUHAN DAN KEINGINAN**

Oleh

Hernindyta Mutiara Arafah (1902714)

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan

©Hernindyta Mutiara Arafah

Universitas Pendidikan Indonesia

Oktober 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
HERNINDYTA MUTIARA ARAFAH**

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS
MICROLEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA FASE B TENTANG KEBUTUHAN DAN KEINGINAN**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dra. Kurniasih, M.Pd.

NIP. 195906231985032003

Pembimbing II

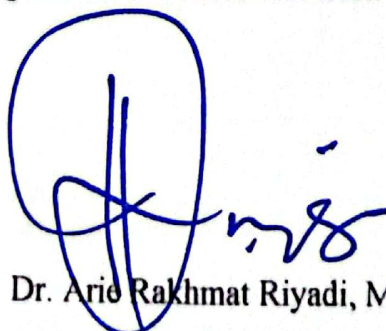


Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd.

NIP. 199104072019031010

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Ario Rakhmat Riyadi, M.Pd

NIP. 198204262010121005

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR DIGITAL BERBASIS
MICROLEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK FASE B TENTANG KEBUTUHAN DAN KEINGINAN**

Hernindyta Mutiara Arafah

1902714

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada materi kebutuhan dan keinginan dikarenakan konsep tersebut sulit dipahami sebab bersifat abstrak dan dalam proses pembelajaran guru menggunakan bahan ajar cetak berupa buku paket saja yang mana isi materi masih kurang lengkap dan didominasi oleh teks dengan sedikit gambar yang membuat peserta didik mengalami kejenuhan dan sulit untuk memahami materi pelajaran khususnya pada materi kebutuhan dan keinginan. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital berbasis *microlearning* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik fase B tentang kebutuhan dan keinginan. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development (D&D)* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa kuesioner, wawancara, dan tes hasil belajar. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dengan skala guttman dan data kualitatif menggunakan teknik Miles dan Huberman. Hasil validasi ahli menyatakan bahwa bahan ajar ini “Sangat Layak” untuk digunakan dengan rincian ahli media mendapat persentase 87,5%, dari ahli materi mendapat persentase 100%, dan dari ahli praktisi mendapatkan persentase 97,1%. Pada hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik menunjukkan adanya kenaikan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik setelah pengimplementasian bahan ajar digital berbasis *microlearning* menggunakan format media video explainer, gamifikasi, dan *podcast* pada materi kebutuhan dan keinginan.

Kata Kunci: Bahan Ajar Digital, *Microlearning*, Kebutuhan dan Keinginan, Hasil Belajar

**DEVELOPMENT OF MICROLEARNING-BASED DIGITAL TEACHING
MATERIALS TO IMPROVE PHASE B STUDENT LEARNING OUTCOMES
REGARDING NEEDS AND DESIRES**

ABSTRACT

This research is motivated by the low learning outcomes of students on the material needs and desires because the concept is difficult to understand because it is abstract and in the learning process teachers only use printed teaching materials in the form of textbooks where the content of the material is still incomplete and dominated by text with few pictures. which makes students experience boredom and find it difficult to understand the subject matter, especially the material on needs and desires. Based on this, this research aims to develop microlearning-based digital teaching materials to improve phase B students' learning outcomes regarding needs and desires. This research uses the Design and Development (D&D) method with the ADDIE model. The data collection techniques used were questionnaires, interviews and learning outcomes tests. The data analysis technique in this research uses quantitative data analysis with the Guttman scale and qualitative data uses the Miles and Huberman technique. The expert validation results stated that this teaching material was "Very Appropriate" for use with details from media experts getting a percentage of 87.5%, material experts getting a percentage of 100%, and practitioner experts getting a percentage of 97.1%. The pre-test and post-test results of students showed a significant increase in student learning outcomes after implementing microlearning-based digital teaching materials using explainer video, gamification and podcast media formats on material needs and desires.

Keywords: *Digital Teaching Materials, Microlearning, Needs and Desires, Learning Outcomes*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Bahan Ajar.....	8
2.1.1 Pengertian bahan ajar	8
2.1.2 Jenis-Jenis Bahan Ajar Digital.....	8
2.1.3 Fungsi dan Peran Bahan Ajar.....	9
2.1.4 Pengembangan Bahan Ajar Digital.....	9
2.2 <i>Microlearning</i>	10
2.2.1 Pengertian <i>Microlearning</i>	10
2.2.2 Jenis Format Media <i>Microlearning</i>	11
2.2.3 Karakteristik <i>Microlearning</i>	13
2.2.4 Fungsi <i>Microlearning</i> dalam Pembelajaran.....	15
2.2.5 Kelebihan dan Kekurangan <i>Microlearning</i>	16
2.3 Hasil Belajar	16
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar.....	16
2.3.2 Macam-Macam Hasil Belajar	17

2.3.3	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	18
2.4	Pembelajaran IPAS di SD	20
2.5	Kebutuhan dan Keinginan	20
2.5.1	Pengertian Kebutuhan dan Keinginan.....	20
2.5.2	Macam-Macam Kebutuhan Manusia	21
2.6	Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar	22
2.7	Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	23
2.8	Kerangka Pikir Penelitian.....	25
2.9	Definisi Operasional.....	26
2.9.1	Bahan Ajar Digital	26
2.9.2	<i>Microlearning</i>	27
2.9.3	Hasil Belajar Kebutuhan dan Keinginan.....	27
BAB III METODE PENELITIAN.....		28
3.1	Desain Penelitian	28
3.2	Partisipan Penelitian	30
3.3	Teknik Pengumpulan Data	31
3.4	Instrumen Penelitian.....	32
3.5	Teknik Analisis Data	42
3.5.1	Data Kuantitatif.....	43
3.5.2	Data Kualitatif.....	45
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		47
4.1	Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis <i>Microlearning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Fase B Tentang Kebutuhan dan Keinginan.....	47
4.1.1	Temuan.....	47
4.1.1.1	Video Eksplainer	47
4.1.1.2	Gamifikasi	49
4.1.1.3	<i>Podcast</i>	53
4.1.2	Pembahasan.....	53
4.2	Hasil Pengembangan Desain dan Hasil Validasi dari Bahan Ajar Digital Berbasis <i>Microlearning</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Fase B Tentang Kebutuhan dan Keinginan	55
4.2.1	Temuan.....	55
4.2.1.1	Video Eksplainer	55
4.2.1.2	Gamifikasi	58

4.2.1.3	<i>Podcast</i>	64
4.2.2	Pembahasan.....	64
4.3	Peningkatan Hasil Belajar Tentang Kebutuhan dan Keinginan Peserta didik Fase B Menggunakan Bahan Ajar Digital Berbasis <i>Microlearning</i>	73
4.3.1	Temuan.....	73
4.3.2	Pembahasan.....	78
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI		81
5.1	Simpulan.....	81
5.2	Rekomendasi	82
DAFTAR PUSTAKA		84
LAMPIRAN.....		91

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N. S., Robandi, B., Rosmiati, I., & Maulana, Y. (2022). Analisis *Pedagogical Content Knowledge* terhadap Buku Guru IPAS pada Muatan IPA Sekolah Dasar Kurikulum Merdeka. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9180-9187.
- Anggraeni, T. A. D. (2021). *Hubungan Tingkat Pengetahuan Dan Dukungan Keluarga Dengan Kepatuhan Diet Pada Pasien Gagal Ginjal Kronis Yang Menjalani Hemodialisa di Rs Puri Husada Yogyakarta* (Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes yogyakarta).
- Arifin, N. (2018). HOTS (Higher Order Thinking Skills). *Jakarta. Gramedia*.
- Aritonang, R., Parmiti, D. P., & Sudarma, I. K. (2023). Video Pembelajaran Berbasis *Microlearning* Pada Muatan IPAS. *Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan*, 3(2).
- Bagaskara, B., & Ruslan, A. (2019). Perancangan Video Explainer “Mengetahui Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Secara Eksesif Pada Anak” Untuk Orang Tua. *Pantarei*, 3(03).
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50.
- Cindika, P. A., Sartika, A. D., Bela, B. S., Anggraini, L. I., Wulandari, P., & Indayana, E. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran IPAS SD/MI. *Journal Development and Research in Education*, 3(2), 51-65.
- Dewi, I. N. E. P. A., Irawan, R., Darmayuda, I. K., & Wiyati, W. S. (2022). Proses Produksi Program Podcast Berbasis Audio-Visual sebagai Media Penyebaran Informasi Proses Kreatif Musisi Pop Bali. *Journal of Music Science, Technology, and Industry*, 5(1), 13-24.
- Dwiningtiyas, N. A. (2021). Pengembangan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis LINE Chatbot untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Gedangan Sidoarjo. *UIN Sunan Ampel Surabaya*.
- Elpina, N., & Haris, D. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Mobile Berbasis *Microlearning* dalam Flipbook pada Materi Sistem Persamaan

- Linear Dua Variabel di Kelas X di SMAN 1 Sorkam. *Journal on Education*, 5(2), 3261-3267.
- Fahri, M. U. (2020). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran.
- Farhana, F., Suryadi, A., & Wicaksono, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di Smk Atlantis Plus Depok. *Instruksional*, 3(1), 2-7.
- Fitri, A, dkk. (2021). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial: Buku Panduan Guru dan Peserta didik untuk SD kelas IV*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hamka, R. A., Nurhayati., & Yani, A. (2022). Analisis Hasil Belajar Fisika Peserta Didik SMAN 6 Barru Selama Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Sains dan Pendidikan Fisika (JSPF)*. 18(1), 1-10.
- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik Perkembangan Peserta didik Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809-1815.
- Hayati, S. (2020). Nilai Sosial dalam Sosial Antologi Cerita Pendek “Juragan Haji” karya Helvi Tiara Rosa dan Pemanfaatannya Sebagai Bahan Ajar Sastra di SMA. *Tuturan*, 9(2), 297.
- Hikmah, Y. (2020). Literasi keuangan pada peserta didik sekolah dasar di kota Depok, provinsi Jawa Barat, Indonesia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(2), 105-107.
- Husna, I. M. (2020). Pengaruh Optimalisasi Laboratorium Terhadap Kemampuan Psikomotorik Dan Hasil Belajar Kognitif Peserta didik di SMP Raudlatul Musthofa Rejotangan Tulungagung.
- Ikbal, I., & Cantika, D. (2022). Pengaruh Penggunaan Explainer Video Terhadap Peningkatan Minat Belajar Peserta didik Smk Negeri 1 Tolitoli. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madako*, 1(1), 41-53.
- Ismawati, S. (2021). *Pengembangan Media Video Berbasis Animasi Dalam Pembelajaran Tematik Untuk Kelas III Di SDN 160 Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Isnawati, A. U., & Hadi, S. (2021). Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Kelas II MI Ma’arif

- Cekok. *ADAPTIVIA: Prosiding Tahunan Pembelajaran di Madrasah Ibtidaiyah dan Sederajat*, 205-216.
- Jamaludin, Z. Z., & Saputra, E. R. (2021). Pengembangan *podcast* dengan model ADDIE pada materi cerita rakyat sebagai sumber belajar berbasis audio. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 6(2), 120-127.
- Julianto, I. N. L., & Cahyadi, I. W. A. E. (2020). Interaktivitas Ilustrasi pada Ruang Belajar Peserta didik SD Kelas 1–3 di Bali. *Panggung*, 30(4).
- Khamidah, N., Winarto, W., & Mustikasari, V. R. (2019). Discovery Learning: Penerapan dalam pembelajaran IPA berbantuan bahan ajar digital interaktif untuk meningkatkan prestasi belajar peserta didik. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 3(1), 95.
- Khusna, K. (2021). *Pengembangan media quizizz dalam pembelajaran daring mata pelajaran bahasa inggris kelas IV di MI Darul Huda Deyeng* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Tribakti).
- Krisdayanti, F. (2021). *Pengembangan Video Pembelajaran Pada Topik Usaha Dan Pesawat Sederhana Kelas VIII SMP* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Kurniawan, B., Wiharna, O., & Permana, T. (2017). Studi analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada mata pelajaran teknik listrik dasar otomotif. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 4(2).
- Kurniawan, M. R., & Risnani, L. Y. (2021). Pengembangan Game Edukasi Digital dan Implementasi Pada Pembelajaran Biologi Materi Plantae Peserta didik SMA Kelas X. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(1), 1-16.
- Kusuma Widyastutik, D. Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Creative Problem Solving Menggunakan Model Addie Untuk Kelas X Sma (Sekolah Menengah Atas).
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Lestari, D., & Fatonah, K. (2021). Pemanfaatan media Podcast dalam Pembelajaran Menyimak Bagi Peserta didik Kelas IV di SDN Kebon Jeruk 06 Jakarta Barat. In *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multi Disiplin* (Vol. 4).

- Lisabella, M. (2020). *Model Analisis Interaktif Miles and Huberman*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Palembang: Universitas Bina Darma Palembang.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *NUSANTARA*, 2(2), 172.
- Maghfiroh, L. (2017). Pengembangan Modul Matematika Materi Transformasi Berdasarkan Kemampuan Otak Kanan Peserta didik Kelas VII MTs Negeri 2 Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016.
- Marlina, L., & Sholehun, S. (2021). Analisis faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar bahasa indonesia pada peserta didik kelas IV SD muhammadiyah majaran kabupaten sorong. *FRASA: Jurnal Keilmuan, Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 2(1), 66-74.
- Marti, N. W., & Ariani, L. P. T. (2023). Pengembangan Konten Pembelajaran Mata Kuliah Basis Data Berbasis Micro-Learning di Program Studi S1 Ilmu Komputer-UNDIKSHA. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 20(1), 1-12.
- Mella, B., Wulandari, I. G. A. A., & Wiarta, I. W. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbasis *Problem Based Learning* Materi Keragaman Budaya Pembelajaran IPS Kelas IV. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1).
- Moussadecq, A., Rohiman, R., Darmawan, A., & Widakdo, D. T. (2022, August). Perancangan Video Animasi Explainer Program Kampus Merdeka Sebagai Solusi Dampak Pandemi Terhadap Pendidikan di Daerah Pesisir. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, pp. 156-169).
- Nugraha, H., Rusmana, A., Khadijah, U. L. S., & Gemiharto, I. (2021). Microlearning Sebagai Upaya dalam Menghadapi Dampak Pandemi pada Proses Pembelajaran. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 8(3), 225-236
- Nugraha, T. S. Kurikulum Merdeka untuk Pemulihan Krisis Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 19(2), 253.

- Oktariani, O., & Ekadiansyah, E. (2020). Peran Literasi dalam Pengembangan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Penelitian Pendidikan, Psikologi dan Kesehatan (J-P3K)*, 1(1), 29-30.
- Oktaviani, L., Lukitasari, E. H., & Anwar, A. K. (2022). Perancangan Video Explainer Tentang Potensi Dan Pesona Desa Nglanggeran Yogyakarta. *JURNAL KEMADHA*, 12(2), 235-248.
- Pebriyanti, D. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Ipa Terpadu Tema "Musim Pada Budaya Lombok" Dengan Metode 4STMD* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- PLH, T. P. K., Suherneti, N., Sujana, A., & Kurniadi, D. (2018). *Pendidikan Lingkungan Hidup: Untuk SD/MI Kelas 5*. Grasindo.
- Prameswari, S. W., Suharno, S., & Sarwanto, S. (2018). Inculcate Critical Thinking Skills in Primary Schools. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series* (Vol. 1, No. 1).
- Purnawanto, A. T. (2022). Perencanaan pembelajaran bermakna dan asesmen Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pedagogy*, 15(1), 75-94.
- Puspita, W. D., Safrilia, A., Rahayu, D. A., & Novela, D. Y. S. (2022). Peningkatan Literasi Keuangan untuk Peserta didik Sekolah Dasar Negeri 6 Gedangan. *GERVASI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(2), 428-433.
- Putri, A D. (2017). *Pengembangan Modul Pop-Up Tema 3 Subtema 2 Kelas 4 Sekolah Dasar*. (Skripsi). Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Rafli, M. A., & Adri, M. (2022). Pengembangan Micro-Learning Pada Mata Kuliah Kewirausahaan di Universitas Negeri Padang Berbasis Media. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1150.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. Routledge.

- Sada, H. J. (2017). Kebutuhan dasar manusia dalam perspektif pendidikan Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 213-226.
- Simbolon, A. P. (2023). *Pengaruh Menggunakan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 060934 Kecamatan Medan Johor Tahun Pelajaran 2022/2023* (Doctoral dissertation, Universitas Quality).
- Sinaga, D. H. (2022). Efektivitas Model Pembelajaran Microlearning Berbantu Video Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Peserta didik Kelas VII SMPN 5 Air Putih TA 2022/2023.
- Siregar, S. F. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Kelas VII-2 Melalui Pendekatan Pembelajaran Cara Belajar Peserta didik Aktif di SMP Negeri 29 Medan. *Jurnal Biokus: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi Dan Biologi*, 2(2), 217-221.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, A. M. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Children Learning In Science (Clis) Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Kelas V SD Negeri 4 Kotayasa* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO).
- Susilana, R., & Riyana, C. (2020). Pengembangan microlearning untuk konten digital pembelajaran daring. *Bandung: UPI*.
- Susilowati, E. (2018). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Peserta didik SD Melalui Model Realistic Mathematic Education (RME) Pada Peserta didik Kelas IV Semester I Di SD Negeri 4 Kradenan Kecamatan Kradenan Kabupaten Grobogan Tahun Pelajaran 2017/2018. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 44-53.
- Umar Prayogo, N. (2021). *Analisis Framing Robert N Entman Pada Pemberitaan Hoax Seputar "Vaksin Covid 19" Di Media Online Liputan 6. Com Dan Kompas. Com Pada 22 Juni Dan 18 Februari 2021*. (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo).
- Widiastuti, N. L. G. K. (2021). E-Modul dengan Pendekatan Kontekstual pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 435-445.

Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada matpel IPA tematik kebersihan lingkungan. *Paradigma–Jurnal Informatika dan Komputer*, 22(1), 95-100.