

156/S/PGSD-REG/6/DESEMBER/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA SPINNING WHEEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPAS FASE B PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA**

SKRIPSI

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



Disusun oleh:

Wian Sasrian

1906362

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH

DASAR FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN

INDONESIA 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA SPINNING WHEEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPAS FASE B PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA**

Oleh

WIAN SASRIAN

1906362

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

©Wian Sasrian
Universitas Pendidikan Indonesia
Desember 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

WIAN SASRIAN

1906362

PENGEMBANGAN MEDIA *SPINNING WHEEL* UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPAS FASE B PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

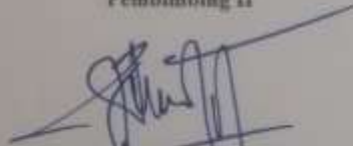
Pembimbing I



Dwi Heryanto, M.Pd.

NIP. 197708272008121001

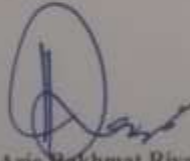
Pembimbing II



Dr. Mubarak Somantti, M.Pd.

NIP. 920100119871105101

Mengetahui, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Aric Rakhmat Rivadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Spinning Wheel untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Fase B pada Materi Keragaman Budaya” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari di temukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Desember 2023

Yang membuat pernyataan,

Wian Sasrian

1906362

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, Tuhan semesta alam yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dalam keadaan sehat wal'aiat. Shalawat beserta salam selalu tercurah limpahkan kepada junjungan alam nabi besar Muhammad SAW., beserta keluarga, saudara, para sahabat, dan kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi yang berjudul “*Pengembangan Media Spinning Wheel untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Fase B pada Materi Keragaman Budaya*” disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dan menjadi sumber inspirasi khususnya bagi mahasiswa calon guru sekolah dasar dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif untuk pendidikan yang lebih maju.

Dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Pada saat penyusunan penulis banyak melewati berbagai hambatan dan rintangan. Namun berkat usaha, bimbingan, masukan dari berbagai pihak akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan ketidaksempurnaan skripsi ini penulis mengharapkan kritikan dan saran yang bersifat membangun guna perbaikan selanjutnya. Penulis mengharapkan dengan adanya skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Amin.

Bandung, Desember 2023

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji dan syukur ditujukan kepada Allah SWT. atas rida dan karunia-Nya karena peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan semaksimal mungkin. Solawat serta salam tidak lupa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa tidak bisa terselesaikan tanpa adanya bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia yang selalu membimbing dan menjadi teladan bagi seluruh mahasiswa PGSD FIP UPI.
2. Bapak Dwi Heryanto, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, memberikan kritik dan saran, serta memberikan arahan kepada penulis selama penyusunan skripsi.
3. Bapak Dr. Mubarak Somantri, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, ilmu, dan tenaga untuk membimbing dan memberikan arahan kepada peneliti serta solusi untuk setiap kesulitan dan permasalahan dalam penyusunan skripsi hingga dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd., selaku validator materi yang telah bersedia memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan, serta memberikan masukan dan saran selama penelitian.
5. Ibu Non Dwishiera CA, M.Pd., selaku validator media yang telah bersedia memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan, serta memberikan masukan dan saran selama penelitian.
6. Ibu Imas Yuli Heryani, S.Pd., selaku validator pembelajaran dan merupakan guru walikelas IV B di SDN 149 Cigadung, Kota Bandung yang telah bersedia memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan, serta memberikan masukan dan saran selama penelitian.

7. Siswa-siswi kelas IV SDN 149 Cigadung yang telah bersedia memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan.
8. Kepala Sekolah dan seluruh guru beserta staf SDN 149 Cigadung yang telah menerima penulis dengan baik dan memberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi.
9. Seluruh Dosen dan Staf Akademik PGSD FIP UPI yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang bermanfaat selama perkuliahan.
10. Amak Arnati dan Inak Ariati yaitu orang tua peneliti yang selalu ada dibalik perjuangan peneliti. Selalu memberikan dukungan kepada peneliti yang sedang berjuang di tanah rantau. Terima kasih mungkin tidak akan cukup untuk membalas seluruh kasih sayang, tangis, dan lelah kalian.
11. Dwi Febiyanti Az-zahra, selaku saudara kandung peneliti yang menjadi sumber semangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Balqis Nabilla Zahra, selaku sahabat peneliti yang senasib sebanggungan dari awal memasuki bangku perkuliahan sampai saat ini juga terkadang selalu menyemangati dan memberikan afirmasi positif kepada peneliti.
13. Widyawati, selaku teman peneliti yang sekiranya selama empat tahun bersama-sama merantau jauh dari orang tua.
14. Keluarga besar Yayasan Bhakti 45, yang menjadi keluarga kedua bagi peneliti di Bandung.
15. Agustin Purwandari, Feby Irnadia, Sifa Melsa, dan Egita Kencana, teman dekat peneliti dari awal masuk kuliah hingga sama-sama berjuang saat ini. Seluruh teman-teman PGSD 2019 khususnya kelas D yang selalumembersamai disetiap langkah dalam menempuh ilmu.
16. Keluarga besar mahasiswa Afirmasi Dikti Universitas Pendidikan Indonesia selaku teman sekaligus keluarga yang menerima dan selalu memberikan bantuan disaat peneliti mengalami banyak halangan dan rintangan selama penyusunan skripsi.
17. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri yang telah berjuang hingga akhir.

ABSTRAK
**PENGEMBANGAN MEDIA SPINNING WHEEL UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR IPAS FASE B PADA MATERI KERAGAMAN BUDAYA**

Wian Sasrian

1906362

Penelitian ini didasarkan pada masalah yang peneliti dapat yaitu terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan pada materi keragaman budaya di Indonesia dan rendahnya hasil belajar IPAS peserta didik pada materi keragaman budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Spinning Wheel materi keragaman budaya yang layak dan dapat diimplementasikan pada pembelajaran khususnya untuk meningkatkan hasil belajar IPAS. Media ini dibuat dengan menggunakan metode Design and Development (D&D) yang dikembangkan oleh Richey dan Klein. Model penelitian yang digunakan ialah model ADDIE yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Pada tahap pengembangan media melibatkan beberapa ahli yaitu ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan dari media yang dibuat, Hasil validasi media Spinning Wheel mendapatkan nilai dengan persentasi 100% tanpa catatan dari ahli materi setelah revisi. Hasil tersebut masuk kedalam kriteria “Sangat Baik” (SB). Dari ahli media mendapatkan nilai dengan persentase 95% setelah revisi dan masuk kedalam kriteria “Sangat Baik” (SB). Media Spinning Wheel yang dikembaangkan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan suasana kelas menjadi aktif. Hasil belajar IPAS materi keragaman budaya peserta didik juga mengalami peningkatan setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media Spinning Wheel.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Spinning Wheel, Hasil Belajar

ABSTRACT

THE DEVELOPMENT OF SPINNING WHEEL MEDIA TO IMPROVE PHASE B SCIENCE LEARNING OUTCOMES ON CULTURAL DIVERSITY MATERIAL

Wian Sasrian

1906362

This research is based on the problem that researchers identified, namely the limited use of learning media used in cultural diversity material in Indonesia and the low science learning outcomes of students in cultural diversity material. This research aims to develop Spinning Wheel media material on cultural diversity that is appropriate and can be implemented in learning, especially to improve science learning outcomes. This media was created using the Design and Development (D&D) method developed by Richey and Klein. The research model used is the ADDIE model, namely Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. At the media development stage, several experts were involved, namely material experts and media experts, to determine the suitability of the media created. The results of the Spinning Wheel media validation received a score of 100% without notes from material experts after revision. These results fall into the "Very Good" (SB) criteria. Media experts received a score of 95% after revision and entered the "Very Good" (SB) criteria. The Spinning Wheel media developed makes learning more fun and the class atmosphere becomes active. Students' learning outcomes in science and technology on cultural diversity also increased after learning using Spinning Wheel media.

Keywords: Learning Media, Spinning Wheel, Learning Result

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vi
<i>ABSTRACT</i>	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1 Media Pembelajaran.....	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Jenis Media Pembelajaran	8
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran	10
2.2 Media Pembelajaran <i>Spinning Wheel</i>	11
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran <i>Spinning Wheel</i>	11
2.2.2 Keunggulan Media <i>Spinning Wheel</i>	12
2.2.3 Cara Bermain <i>Spinning Wheel</i>	12
2.3 Pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar	14
2.3.1 Pengertian Pembelajaran IPAS	14
2.4 Materi Keragaman Budaya	15
2.5 Hasil Belajar.....	18
2.5.1 Pengertian Hasil Belajar	18
2.5.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	19

2.6 Kerangka Berfikir	21
2.7 Definisi Operasional	23
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	26
3.1 Desain Penelitian	26
3.2 Prosedur Penelitian	28
3.3 Partisipan Penelitian	28
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	36
3.5 Teknik Pengolahan Data	40
3.6 Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Temuan.....	42
4.1.1 Proses Pengembangan Media <i>Spinning Wheel</i>	42
4.1.2 Hasil Validasi Ahli	64
4.1.3 Hasil Implementasi.....	76
4.2 Pembahasan.....	84
4.2.1 Pembahasan Proses Pengembangan Media <i>Spinning Wheel</i>	84
4.2.2 Pembahasan Hasil Validasi Ahli	85
4.2.3 Pembahasan Hasil Implementasi.....	86
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	87
5.1 Simpulan	87
5.2 Rekomendasi	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Lembar Observasi	30
Tabel 3.2 Kriteria.....	30
Tabel 3.3 Kisi-kisi Soal Evaluasi.....	31
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Media	37
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	38
Tabel 3.6 Kisi-kisi Instrumen Lembar Penilaian Media Pembelajaran oleh Ahli Pembelajaran	39
Tabel 4.1 Analisis Media <i>Spinning Wheel</i>	42
Tabel 4.2 Analisis Capaian Pembelajaran	45
Tabel 4.3 Desain Media <i>Spinning Wheel</i>	50
Tabel 4.4 Desain Halaman utama media <i>Spinning Wheel</i>	51
Tabel 4.5 Desain slide kedua media <i>Spinning Wheel</i>	52
Tabel 4.6 Desain buku panduan bermain media <i>Spinning Wheel</i>	54
Tabel 4.7 Desain Video Pembelajaran.....	60
Tabel 4.8 Desain <i>QR Code</i>	63
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Media	64
Tabel 4.10 Hasil Validasi Ahli Media Setelah Revisi.....	66
Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Materi.....	68
Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Materi Setelah Revisi	69
Tabel 4.13 Desain Hasil Pengembangan	70
Tabel 4.14 Nilai <i>Pre Test</i>	77
Tabel 4.15 Perbandingan Hasil <i>Pre test</i> dan <i>Post Test</i>	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir.....	81
-----------------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Achmadi. (2009). Psikologi Umum. Jakarta: Rineka Cipta
- Annisa, Dwi. (2023). *Pengembangan Media Kartu Kuartet Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Budaya* .(Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Arabiah. A (2021) *Pengembangan Media Pembelajaran Spinning Whell Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas Iv Mi Al-Madaniyah Jempong Mataram Tahun 2020/2021*.(Skripsi). Universitas Madaniyah Jempong Mataram.
- Arsyad, Azhar. (2006). Media Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta, 36.
- Arsyad, Azhar. (2011). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 23.
- Arsyad, A. (2016). Media Pembelajaran. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Astiti, Desak Kadek Sri&I Wayan Widiana. (2017). Penerapan Metode Pembelajaran Jigsaw Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar.
- Batubara & Firdiansyah (2020). Pembelajaran berkarakter. hlm. 14
- Chairina, I. (2022) *Pengembangan Media Spinning Wheel terhadap Keterampilan Berbicara pada Pembelajaran Tematik di Kelas IV SDS Al-Washliyah 25*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan
- Fatimah, T. (2016). Peningkatan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Melalui Teknik Debat Aktif Pada Siswa Kelas Viii Smp Negeri 2 Jatitujuh Kabupaten Majalengka Jawa Barat. E-Journal Bimbingan dan Konseling Edisi 4.. 32–41
- Giwangsa, (2017) . Implementasi Model Pembelajaran Ucing Sumput Untuk Pembentukan Karakter Kemandirian dalam Pembelajaran IPS. Hlm. 42. Diakses 27 september 2023 dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/13042/0>
- Hajidi, M. (2018) *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembejaran Bahasa Inggris Di Kelas III Sekolah Dasar*.(Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

- Halimatussa'diyah, Sutejo & Suprayitno, E.2021. Membedah Novel Bidadari Bermata Bening Karya Habiburrahman Eshirazy. *Leksis*, 1(2). Hal. 81-90. Diakses secara online 30 september 2023 dari <https://jurnal.stkipgriponorogo.ac.id/index.php/Leksis>
- Hamzah, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Roda Putar Fisika Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi*.
- Hasanah, F. (2022) *Pengembangan Game Spinning Wheel Sebagai Media Pembelajaran Ipa Pada Materi Kalor Dan Perpindahannya Bagi Siswa Kelas Vii Smp/Mts*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember.
- Hoerunnisa, A., Suryani, N., & Efendi, A. (2019). The Effectiveness of the use of e-learning in multimedia classes to improve vocational students' learning achievement and motivation. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7 (2), 123-127
- Ismail, Dani (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Big Book materi Semiotika Lambang Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN kelas 3 SD*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kemaladewi, Elis. (2018). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berpendapat Siswa dalam Mata Pelajaran Sejarah dengan Menggunakan Teknik Time Token. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Koentjaraningrat. (2015a). *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Gramedia Pustaka Utama.
- Koentjaraningrat. (2015b). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta.
- Ma'ruf, Muhammad Iqbal, Firosalia Kristin, Indri Anugraheni. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 diakses 17 september 2023 dari *Jurnal Basicedu*, 3, 306-312.
- Muhson, Ali (2010). *Pembelajaran Interaktif*. Jakarta: Cipta Kencana.
- Munadhi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Nisa Fahmi Huda, *Penggunaan Media Spinning Wheel Dalam Pembelajaran Qawaid*

- Nahwu, Jurnal Yudhaharta. Ac. Id. Vol. 11, No 2. Desember, h.93.
- Pramuduaningrum, Irida. (2011). Meningkatkan Keberanian Mengemukakan Pendapat Melalui Media Beberan Pada Siswa Kelas VII SMP Stella Pendidikan Fisika, 5(2), 77. Mataram.
- Pemerintah Indonesia. 2005. *Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Pendidikan Tinggi*. Kementerian Riset, Teknologi, Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Pemerintah Indonesia. 2022. *Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi*. Kementerian Riset, Teknologi, Pendidikan Tinggi. Jakarta.
- Purbowati. (2022). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa. [online] diakses dari <https://akupintar.id/info-pintar/-/blogs/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-hasil-belajar-siswa>.
- Pusdiklat Pegawai Kemendikbudristek. (2016). Pelayanan Pendidikan.
- Richey, R. dan Klein, J. (2007). Design and Development Research. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc. [Online]. Diakses dari https://books.google.co.id/books?id=kvkJBAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Romdiyaton, S. (2012). Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengutarakan Pendapat Kepada Orang Lain Melalui Metode Sosiodrama Pada Anak Kelompok B Di Tk Aba Manjungan Klaten. Universitas Muhammadiyah Surakarta, Surakarta.
- Sanjaya. 2017. Model-model Pembelajaran Bumi Aksara.Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2014. Media Komunikasi Pembelajaran. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri Buluh Rampai Tahun Pelajaran 2015/2016. Jurnal Mitra Pendidikan, 3, 184-194.
- Ulya, A. I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Game Spinning Wheel Berbasis Model 4d Pada Materi Pelajaran Alat Panca Indera. Semarang. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Semarang

- Umami, R. (2019). *Meningkatkan Kemampuan Mengemukakan Pendapat Siswa Melalui Model Kooperatif Learning Tipe Time Token Pada Pembelajaran IPS*. (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia
- Utami, Y.R. (2009). *Penyesuaian diri dan Pola Asuh Orang Tua Yang Memiliki Anak Retardasi Mental*. Surakarta : UMS
- Widiastuti, N. (2013). Hubungan antara Media Pembelajaran Sempoa dengan Kreativitas Berfikir Anak pada Kursus Mental Aritmatika Adil Sempoa Mandiri (asma) cabang Kota Bandung. *Empowerment: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Luar Sekolah*, 2(2), 174-192.
- Widari, R. P ., Indiati, I., & Ernawati, I. (2023, July). 297. Penerapan Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa SMK. In *Prosiding Seminar Pendidikan Nasional Pendidikan Profesi Guru* (pp. 2658-26670).
- Yuliantoro, (2023) *Pengembangan Media Spinning Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas 4* .(Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.