

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
*AUGMENTED REALITY* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN  
MASALAH PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh  
Fani Widia Putri  
2006777

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**KAMPUS CIBIRU**

**2025**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**FANI WIDIA PUTRI**

**2006777**

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
*AUGMENTED REALITY* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN  
MASALAH PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

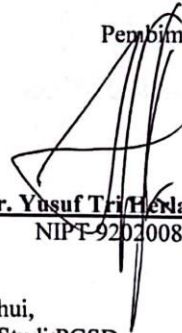
Disetujui,

Pembimbing I



**Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd.**  
NIP196008011986032001

Pembimbing II



**Dr. Yusuf Tri Herdambang, M.Pd.**  
NIP1920200819900323101

Diketahui,  
Ketua Program Studi PGSD,



**Dr. Tita Mulyati, M.Pd.**  
NIP 198111082008012015

## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Augmented Reality* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Kenampakan Alam Kelas IV Sekolah Dasar beserta seluruh isinya benar-benar karya yang dibuat oleh saya sendiri, saya tidak melakukan penjiplakan ataupun pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko ataupun sanksi apabila di kemudian hari adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya ini.

Bandung, 20 Januari 2025

**Fani Widia Putri**

2006777

## **MOTTO HIDUP**

“Artinya: dan jangan kamu berputus asa dari rahmat Allah. Sesungguhnya yang berputus asa dari rahmat Allah, hanyalah orang-orang kafir.”

(Q.S. Yusuf [12]: 87)

“Satu-satunya cara untuk melakukan pekerjaan hebat adalah mencintai apa yang kamu lakukan.”

(Steve Jobs)

“Akan menjadi orang yang di-dengar bukar ter-dengar. Akan menjadi orang ter-pandang bukan menjadi orang di-pandang.”

(Dzaluna)

“Segala sesuatu yang telah mulai, harus segera diakhiri.”

(Fani Widia Putri)

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim*

*Alhamdulillah rabbil Alamin*, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *Augmented reality* Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Kenampakan Alam Kelas IV Sekolah Dasar tepat pada waktunya.

Penulisan skripsi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru tahun 2025. Dengan telah tersusunnya skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi penulis maupun pihak yang membacanya.

Peneliti sangat menyadari jika penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan baik dalam pembahasan maupun penulisan. Oleh sebab itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan juga saran yang sifatnya membangun sebagai bahan masukan dan evaluasi sehingga skripsi yang telah disusun dapat bermanfaat dengan sempurna di bidang pendidikan kedepannya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah terlibat dalam memberikan bantuan dalam hal pemberian ilmu pengetahuan untuk menuntaskan skripsi ini. Semoga apa yang telah diberikan menjadikan amal ibadah jariyah untuk kita semua. Aamiin ya rabbal alamin.

Bandung, 20 Januari 2025

Peneliti

Fani Widia Putri

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
*AUGMENTED REALITY* TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN  
MASALAH PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

Oleh

Fani Widia Putri

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Fani Widia Putri

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak  
Ulang, difotocopy atau cara lainnya tanpa izin penulis

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS  
AUGMENTED REALITY TERHADAP KEMAMPUAN PEMECAHAN  
MASALAH PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS IV  
SEKOLAH DASAR**

Fani Widia Putri

2006777

**ABSTRAK**

Pemecahan masalah sangat berperan penting dalam proses pembelajaran dan penyelesaiannya, karena nantinya peserta didik memperoleh pengalaman menggunakan pengetahuan dan ketrampilan yang sudah dimilikinya untuk diterapkan dalam proses kegiatan pemecahan masalah yang memang tidak bersifat rutin. Namun, pada kenyataannya ditemukan kesulitan peserta didik dalam kemampuan pemecahan masalah pada materi kenampakan alam. Dengan demikian, kemampuan pemecahan masalah materi kenampakan alam pada proses pembelajaran di dalam kelas membutuhkan media interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk menemukan pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi kenampakan alam di kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan pada penelitian ini yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi Eksperimen dengan tujuan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara acak. Sampel yang digunakan yaitu peserta didik kelas IV SDN Neglasari 01 dan kelas IV SDN Cinunuk 03. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media interaktif berbasis *augmented reality* terhadap kemampuan pemecahan masalah pada materi kenampakan alam di kelas IV sekolah dasar. Berdasarkan hasil pengolahan data, rata-rata hasil *pretest* pada kelas eksperimen yaitu (18,20), sedangkan hasil *posttest* pada kelas eksperimen adalah (21,88). Terdapat peningkatan signifikan dari rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol yaitu (15,88), sedangkan hasil *posttest* kelas kontrol yaitu (19,96). Intervensi atau perlakuan yang diberikan dalam kelas eksperimen memiliki dampak yang lebih signifikan terhadap peningkatan nilai peserta didik.

**Kata kunci:** kemampuan pemecahan masalah, media interaktif, *augmented reality*.

**THE INFLUENCE OF THE USE OF AUGMENTED REALITY-BASED  
INTERACTIVE MULTIMEDIA ON PROBLEM SOLVING ABILITY IN  
NATURAL APPEARANCE MATERIALS FOR CLASS IV PRIMARY  
SCHOOL**

Fani Widia Putri

2006777

**ABSTRACT**

*Problem solving plays a very important role in the learning and solving process, because later students will gain experience using the knowledge and skills they already have to apply in the process of problem solving activities that are not routine in nature. However, in reality students found difficulties in problem solving abilities in natural appearance material. Thus, the ability to solve problems with natural appearance material in the learning process in the classroom requires interactive media. This research aims to find the effect of using interactive media based on augmented reality on problem solving abilities in natural appearance material in class IV elementary schools. The method used in this research is quantitative with a Quasi Experimental type of research with the aim that the experimental group and control group are not chosen randomly. The samples used were students in class IV of elementary school Neglasari 01 and class IV of elementary school Cinunuk 03. The results of the research showed that there was an influence of the use of interactive media based on augmented reality on problem solving abilities in natural appearance material in class IV of elementary schools. Based on the results of data processing, the average pretest result in the experimental class was (18,20), while the posttest result in the experimental class was (21,88). There was a significant increase in the average pretest and posttest scores. The average pretest score for the control class was (15,88), while the posttest result for the control class was (19,96). The intervention or treatment given in the experimental class has a more significant impact on increasing students' grades.*

**Keywords:** *problem solving abilities, interactive media, augmented reality.*



## DAFTAR ISI

|                                                         |            |
|---------------------------------------------------------|------------|
| <b>LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>                 | <b>ii</b>  |
| <b>MOTTO HIDUP .....</b>                                | <b>iii</b> |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                              | <b>iv</b>  |
| <b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>                        | <b>vi</b>  |
| <b>ABSTRAK .....</b>                                    | <b>x</b>   |
| <b>ABSTRACT .....</b>                                   | <b>xi</b>  |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                                  | <b>xii</b> |
| <b>BAB I.....</b>                                       | <b>1</b>   |
| <b>PENDAHULUAN.....</b>                                 | <b>1</b>   |
| 1.1 Latar Belakang .....                                | 1          |
| 1.2 Rumusan Masalah .....                               | 10         |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....                              | 10         |
| 1.4 Manfaat Penelitian.....                             | 11         |
| 1.5 Struktur Organisasi Skripsi .....                   | 12         |
| <b>BAB II .....</b>                                     | <b>14</b>  |
| <b>KAJIAN PUSTAKA .....</b>                             | <b>14</b>  |
| 2.1 Media Pembelajaran .....                            | 14         |
| 2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran .....               | 14         |
| 2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....                    | 15         |
| 2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....                  | 16         |
| 2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....              | 17         |
| 2.2 Konsep <i>Augmented Reality</i> .....               | 18         |
| 2.2.1 Pengertian <i>Augmented Reality</i> .....         | 18         |
| 2.2.2 <i>Augmented Reality</i> dalam Pendidikan .....   | 19         |
| 2.3 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar .....             | 20         |
| 2.3.1 Pengertian Pembelajaran IPS.....                  | 20         |
| 2.3.2 Tujuan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar .....    | 21         |
| 2.3.3 Kedudukan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar ..... | 23         |
| 2.3.4 Materi Kenampakan Alam.....                       | 24         |

|                                                                            |           |
|----------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2.4 Pemecahan Masalah .....                                                | 26        |
| 2.4.1 Kemampuan Pemecahan Masalah .....                                    | 26        |
| 2.4.2 Indikator Pemecahan Masalah .....                                    | 28        |
| 2.5 Karakteristik Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar .....               | 29        |
| 2.5.1 Analisis Karakteristik Peserta Didik Kelas IV .....                  | 29        |
| 2.6 Teori Pendukung .....                                                  | 30        |
| 2.6.1 Pembelajaran Inovatif .....                                          | 30        |
| 2.6.2 Teori Belajar .....                                                  | 33        |
| 2.7 Penelitian yang Relevan .....                                          | 35        |
| 2.8 Kerangka Berpikir .....                                                | 35        |
| <b>BAB III .....</b>                                                       | <b>38</b> |
| <b>METODE PENELITIAN .....</b>                                             | <b>38</b> |
| 3.1 Metode dan Desain Penelitian .....                                     | 38        |
| 3.2 Partisipan .....                                                       | 40        |
| 3.3 Populasi dan Sampel .....                                              | 41        |
| 3.3.1 Populasi.....                                                        | 41        |
| 3.3.2 Sampel .....                                                         | 41        |
| 3.4 Definisi Operasional Variabel .....                                    | 42        |
| 3.5 Instrumen Penelitian.....                                              | 42        |
| 3.6 Prosedur Penelitian.....                                               | 55        |
| 3.7 Teknik Analisis Data .....                                             | 55        |
| 5.8 Teknik Pengumpulan Data .....                                          | 60        |
| <b>BAB IV .....</b>                                                        | <b>62</b> |
| <b>TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....</b>                                          | <b>62</b> |
| 4.1 Temuan Penelitian .....                                                | 62        |
| 4.1.1 Deskripsi Pelaksanaan .....                                          | 62        |
| 1.2 Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran.....                       | 63        |
| 1.2.1 Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran di Kelas Kontrol .....   | 63        |
| 1.2.2 Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran di Kelas Eksperimen..... | 67        |
| 1.3 Pembahasan Penelitian .....                                            | 71        |
| 1.3.1 Data Hasil .....                                                     | 71        |

|                                                                                                                                                                                                                                       |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1.3.2 Data Hasil <i>Posttest</i> Kemampuan Pemecahan Masalah Pada Materi Kenampakan Alam .....                                                                                                                                        | 74        |
| 4.3.3 Analisis Data Pengujian Hipotesis Rumusan Pertama .....                                                                                                                                                                         | 77        |
| 1.3.4 Analisis Data Pengujian Hipotesis Rumusan Kedua .....                                                                                                                                                                           | 80        |
| 1.4 Pembahasan .....                                                                                                                                                                                                                  | 87        |
| 1.4.1 Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif.....                                                                                                                                                                                  | 88        |
| 1.4.2 Perbedaan Kemampuan Pemecahan Masalah Antara Peserta Didik Yang menggunakan Multimedia Interaktif Berbasis Augmented Reality Dengan Yang Menggunakan Media Teks Bacaan pada Materi Kenampakan Alam Kelas IV Sekolah Dasar. .... | 90        |
| <b>BAB V.....</b>                                                                                                                                                                                                                     | <b>93</b> |
| <b>SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI .....</b>                                                                                                                                                                                     | <b>93</b> |
| 5.1 Kesimpulan.....                                                                                                                                                                                                                   | 93        |
| 5.2 Implikasi .....                                                                                                                                                                                                                   | 94        |
| 5.3 Saran.....                                                                                                                                                                                                                        | 94        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                                                                                                                                                                                                           | <b>94</b> |
| <b>LAMPIRAN.....</b>                                                                                                                                                                                                                  | <b>99</b> |

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N. R., Sihotang, I. P., Nurhayani, N., & Sam, S. R. (2023). Pengaruh Media Augmented reality terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta didik Sekolah Dasar.
- Aprilinda, Y., Yuli Endra, R., Nur Afandi, F., Ariani, F., Cucus, A., Setya Lusi, D., & Bandar Lampung, U. (2022). Implementasi Augmented reality untuk Media Pembelajaran Biologi di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, 11(2), 124–133.
- Azaniah Sofia, S., & Basri, W. (2023). Implementasi Pembelajaran Sejarah Berdasarkan Kurikulum Merdeka di SMAN 2 Padang. *Widya Winayata : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 26–41. <https://doi.org/10.23887/jjps.v11i1.59513>
- Cahyaningsih, Y. (2020). Teknologi Augmented reality pada Promosi Berbasis Android. *Journal of Computer Science and Engineering (JCSE)*, 1(2), 90–115. <https://doi.org/10.36596/jcse.v1i2.60>
- Candelia, N. K. C., Anak agung Gede Agung, & I Gusti Agung Ayu Wulandari. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe CRH Berbantuan Media Powerpoint terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS Peserta didik. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 5(3), 401–409. <https://doi.org/10.23887/jlls.v5i3.56013>
- Dartono, D., Holimin, H., & Prihantoro, D. (2021). Pendidikan Nasionalisme di Era Society 5.0.: Revitalisasi Peran Keluarga dan Masyarakat. *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Dan Inovasi Indonesia (SENASTINDO)*, 3(November), 291–302. <https://doi.org/10.54706/senastindo.v3.2021.142>
- Defingatun, Sutaryono, & Widagdo, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI pada Muatan IPS. *Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 182–189. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/kreatif>
- Diputra, I. W. Y. (2023). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Subak Timbul Materi Kenampakan Alam Dan Kenampakan Buatan Pada Muatan Ips Kelas V Sekolah dasar Negeri 3 Gadungan Tabanan. *Undiksha Repository*, 4, 2–3.
- Eddy Roflin. (2021). Populasi, Sampel, Variabel. *Pontificia Universidad Catolica Del Peru*, 02, 1–6.
- Ekowati, D. W., Astuti, Y. P., Utami, I. W. P., Mukhlisina, I., & Suwandayani, B. I. (2019). Literasi Numerasi di Sekolah Dasar Muhammadiyah. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(1), 93. <https://doi.org/10.30651/else.v3i1.2541>
- Eva, R. P. V. B., Sumantri, M. S., & Winarsih, M. (2020). Media Pembelajaran Abad 21: Komik Digital Untuk Peserta didik Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1–7.
- Fadillah, M. (2020). Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta didik Dengan Pemanfaatan Media Audio-Visual Di Kelas Rendah. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.30596/jppp.v1i1.4453>
- Fatahullah, M. M. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Dan Kemampuan Berpikir Kritis

- Terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 237–252.
- Febriansah, R. E., & Meiliza, D. R. (2020). Buku Ajar Mata Kuliah. In *Umsida Press Sidoarjo Universitas* (Vol. 1, Issue 1).
- Fitriana, D. (2022). Meningkatkan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini Melalui Alat Permainan Edukatif (Ape). *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 580. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.726>
- Ginting, S. L. B., & Sofyan, F. (2017). Aplikasi Pengenalan Alat Musik Tradisional Indonesia Menggunakan Metode Based Marker Augmented reality Berbasis Android. *Majalah Ilmiah UNIKOM*, 15(2), 139–154. <https://doi.org/10.34010/miu.v15i2.554>
- Giriani, N. P., Gading, I. K., Ayu, I. G., & Agustiana, T. (2021). *Pop-Up Book Learning Media in IPA Class IV with The Topic of Animal Body Parts and its Functions*. 4, 491–501.
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8(1), 40–48. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v8i1.3992>
- Gusteti, M. U., Rahmalina, W., Azmi, K., Mulyati, A., Wulandari, S., Hayati, R., Syariffan, S., & Nurazizah, N. (2023). Penggunaan Augmented reality dalam Pembelajaran Matematika: Sebuah Analisis Berdasarkan Studi Literatur. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(6), 2735–2747. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i6.5963>
- Hanik, E. U., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Innayah, R. N. (2022). “Integrasi Pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital”. *Journal of Educational Integration and Development*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 15-27). *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 15–27.
- Hermanto, R., & Anisyah. (2017). Media Literasi Kalender Cerita Bermuatan Nilai Karakter Sebagai Strategi Penguatan Revolusi Mental bagi Peserta didik Se. *The 1st International Conference on Language, Literature and Teaching*, 860–869. <http://hdl.handle.net/11617/8940>
- Hidayat, B. (2020). Tinjauan Historis Pendidikan Ips Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 149. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3493>
- Jauhar, S. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Peserta didik Sekolah Dasar. *Jikap Pgsekolah Dasar: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2(1), 141. <https://doi.org/10.26858/jkp.v1i2.5285>
- Kamil, M. (2010). Landasan Teori dalam Pengembangan Model Pembelajaran. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–19.
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>
- Made, I., Saputra, M., Bagus, I., & Manuaba, S. (2021). Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian*

- Dan Pengembangan Pendidikan, 5(1), 10–16.  
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Maghfiroh, A. Z., & Utami, W. S. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Literasi Geografi pada KD 3.6 Keragaman Budaya Indonesia untuk Kelas XI SMA. *Swara Bhumi*, V(3), 1–9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/swara-bhumi/article/view/31426>
- Marhalah, A., Pendidikan, J., Volume, I., & Islam, J. P. (2019). *30-60-1-Sm (1). 1*, 33–38.
- Marita, B., Jamaluddin, J., & Rasmi, D. A. C. (2023). Hubungan Kemampuan Kolaborasi dan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik SMAN di Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1850–1858. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1576>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Muhamad Afandi. (2014). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–19. <https://media.neliti.com/media/publications/136822-ID-pentingnya-penelitian-tindakan-kelas-bag.pdf>
- Nasution, S. L., Windari, F., Harahap, S. Z., & Elvina, E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Online Dalam Pemahaman Dan Minat Belajar Mahapeserta didik Pada Bidang Studi Akutansi Di Feb Universitas Labuhanbatu. *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 8(1), 67–75. <https://doi.org/10.36987/ecobi.v8i1.2068>
- Noor, T. (2018). Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003. *Wahana Karya Ilmiah Pendidikan*, 2(01), 123–144.
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Peserta didik. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 2(2), 8. <https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. 2*, 77–95.
- Onde, M. L. ode, Aswat, H., B, F., & Sari, E. R. (2020). Integrasi Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Era 4.0 Pada Pembelajaran Berbasis Tematik Integratif Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 268–279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.321>
- Pangestu, A., Susanti, E., & Setyaningrum, W. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis augmented reality (AR) pada penalaran spasial peserta didik. *Prosiding Seminar Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 1, 205–210. <https://doi.org/10.21831/pspmm.v1i0.39>
- Pradipta, K. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Mata Pelajaran Prakarya Dan Kewirausahaan Materi Elektro Listrik Untuk Kelas Xi Mipa Dan Ips Di Sma Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(2), 199–209. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v14i2.11107>
- Putra, I., Ariawan, K. U., & Sutaya, W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Camtasia Studio Video Cd Interaktif Multimedia Untuk Mata Pelajaran Pemrograman

- Web Di Jurusan Multimedia Smk Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.23887/jjpte.v6i1.20225>
- Rahmatullah, H.K.(2021). *Indonesian Journal of Applied Science and Technology*. 2(4), 135–144.
- Rahmawati, A. (2019). Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Fisika. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*,4(1), 7–17. <https://doi.org/10.24905/psej.v4i1.52>
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Ratu Pratiwi, A., Ayu Pratiwi, S., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(3), 386–395. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Rubianti, T., Priyatni, T., & Supriati, N. (2019). Penerapan model problem based learning (pbl) untuk meningkatkan pemahaman konsep matematis peserta didik sekolah dasar di kelas V. *Journal of Elementary Education*, 2(2), 82–89.
- Saddam Husein, S. U. M. S. S. (2018). Urgensi Media Dalam Proses Pembelajaran. *Al-Iltizam: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(2), 237. <https://doi.org/10.33477/alt.v3i2.605>
- Saputra, T. A. (2009). Jurnal -Ips Berbasis Tematik.Pdf. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2).
- Simatupang, S. S., & Sapri, S. (2023). Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin Melalui Mata Pelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar IT Bina Insan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1347–1356. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1484>
- Siti Nuraini, A., Aeni, A. N., & Nugraha, D. (2023). Chatbot: Materi Kenampakan Alam dan Buatan di Indonesia untuk Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar Pgsekolah Dasar Undiksha*, 11(1), 34–40. <https://doi.org/10.23887/jjpgsekolahdasar.v11i1.59153>
- Subiyakto, B., & Mutiani, M. (2019). Internalisasi Nilai Pendidikan Melalui Aktivitas Masyarakat Sebagai Sumber Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. *Khazanah: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 17(1), 137. <https://doi.org/10.18592/khazanah.v17i1.2885>
- Sukmara, I., S, R. W., & Respati, R. (2017). Pengembangan Multimedia Adobe Captivate sebagai Media Pembelajaran IPS pada Materi Kenampakan Alam dan Sosial Budaya di Indonesia untuk Peserta didik Kelas IV. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 285–295. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Sumantri, B. A., & Ahmad, N. (2019). Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fundatia*, 3(2), 1–18. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i2.216>
- Syarifah, A. (2019). Pembelajaran Inovatif pada Ranah Pendidikan Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan*, 3, 966–968.
- Wahyuni, D., Muntari, M., & Anwar, Y. A. S. (2022). Analisis Kemampuan Berpikir Logis Peserta didik Kelas XI MIPA SMA Negeri di Praya Selama Pembelajaran Daring. *Chemistry Education Practice*, 5(1), 10–16. <https://doi.org/10.29303/cep.v5i1.2788>

- Wahyuni, E. S., & Yokhebed, Y. (2019). Deskripsi Media Pembelajaran Yang Digunakan Guru Biologi Sma Negeri Di Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 8(1), 32. <https://doi.org/10.31571/saintek.v8i1.1105>
- Widiastuti, E. H. (2017). Pemanfaatan Sumber Belajar sebagai Sumber Belajar Pembelajaran Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Satya Widya*, 33(1), 29–36.
- Zaduqisti, E. (2016). Efektivitas Teknik Konseling Dengan Menulis Jurnal Belajar Dalam Meningkatkan Kemandirian Belajar (Perspektif Konseling Lintas Budaya). *KONSELING RELIGI Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.21043/kr.v7i1.1675>