

**PENGEMBANGAN MEDIA ULAR TANGGA BERBASIS *PROBLEM SOLVING*
DAN PROFIL PELAJAR PANCASILA PADA MATERI GAYA KELAS IV SD
NEGERI SAWUNGGALING**

Kartika Ninur Anisya¹, Yuli Widiyono², Nur Ngazizah³

¹²³ PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Purworejo

[¹kartikaanisya@gmail.com](mailto:kartikaanisya@gmail.com), [²Widiyono@umpwr.ac.id](mailto:Widiyono@umpwr.ac.id), [³Ngazizah@umpwr.ac.id](mailto:Ngazizah@umpwr.ac.id)

ABSTRACT

This research aims to: 1) Develop products in the form of problem-solving-based snake and ladder media and pancasila student profiles in grade IV style materials of SD Negeri Sawunggaling, 2) Examine the feasibility of products in the form of snake and ladder media based on problem solving and pancasila student profiles in grade IV style materials of SD Negeri Sawunggaling. The type of research uses research and development (Research and Development), the ADDIE model consists of 5 stages, including: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The data collection techniques used were observation, interviews, questionnaires, and tests. The data collection instruments consisted of observation sheets, interviews, product assessments, student responses, and test sheets. The data analysis techniques used are feasibility, practicality, and effectiveness tests. The results of the media research show that: 1) Snake and ladder media based on problem solving and Pancasila student profiles on style materials were developed with the ADDIE model, namely: Analysis, Design, Develop, Implementation, and Evaluation, 2) Media feasibility from material experts 3,91 criteria "Very Feasible" and media experts 3,60 "Very Feasible". The media practicality in the limited trial was 3,84 "Very Practical". The effectiveness through pre-test and post-test scores in the limited trial was 0,92 and the extensive trial was 0,67 with the criterion of "Highly Effective". Based on the data, it can be concluded that the snake and ladder media based on problem solving and pancasila student profiles in the fourth grade style material of SD Negeri Sawunggaling is suitable for use as a medium in the learning process.

Keywords: Snake Ladder Media, Problem Solving, Pancasila Student Profile, Style Material

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengembangkan produk berupa media ular tangga berbasis *problem solving* dan profil pelajar pancasila pada materi gaya kelas IV SD Negeri Sawunggaling, 2) Menguji kelayakan produk berupa media ular tangga berbasis *problem solving* dan profil pelajar pancasila pada materi gaya kelas IV SD Negeri Sawunggaling. Jenis penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, diantaranya: *Analysis, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation*. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Instrumen pengumpulan data terdiri dari lembar observasi, wawancara, penilaian produk, respon murid, dan lembar tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan. Hasil penelitian media menunjukkan bahwa: 1) Media ular tangga berbasis *problem solving* dan profil pelajar pancasila pada materi gaya

dikembangkan dengan model ADDIE yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*, 2) Kelayakan media dari ahli materi 3,91 kriteria “Sangat Layak” dan ahli media 3,60 “Sangat Layak”. Kepraktisan media pada uji coba terbatas 3,85 dan uji coba luas 3,84 “Sangat Praktis”. Keefektifan melalui nilai *pre-test* dan *post-test* pada uji coba terbatas 0,92 dan uji coba luas 0,67 dengan kriteria “Sangat Efektif”. Berdasarkan data sehingga dapat disimpulkan bahwa media ular tangga berbasis *problem solving* dan profil pelajar pancasila pada materi gaya kelas IV SD Negeri Sawunggaling layak digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Ular Tangga, *Problem Solving*, Profil Pelajar Pancasila, Materi Gaya

A. Pendahuluan

Perkembangan kehidupan yang serba menggunakan teknologi saat ini merupakan salah satu bukti bahwa kehidupan akan selalu berkembang dan berinovasi dalam berbagai aspek. Pendidikan sebagai upaya dalam mewujudkan generasi emas penerus bangsa yang siap untuk menghadapi perubahan zaman yang semakin maju. Pendidikan pada abad 21 ialah pembelajaran yang berbasis student centered, dimana murid diberikan kebebasan dalam mencari berbagai sumber belajar (Afni et al, 2021). Proses pembelajaran ini terintegrasi pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran (TPACK), kemampuan berpikir murid yang tinggi (*High Order Thinking Skills*), berorientasi pada murid dan terjalin kolaborasi antara murid dengan guru. Perkembangan pendidikan yang maju ini akhirnya

mempengaruhi sistem pendidikan sehingga menyebabkan terjadinya perubahan kurikulum (Fajri, K. N., 2019:36). Perubahan kurikulum sangat diperlukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pendidikan (Nur & Kurniawati, 2022).

Kurikulum merupakan panduan bagi setiap guru di sebuah satuan atau lembaga pendidikan memuat tahapan kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan murid pengetahuan dan pengalaman melalui berbagai macam kegiatan yang dilaksanakan di sekolah (Tuti M., 2022). Hal ini diperkuat oleh anggapan (Hattarina, S., et al., 2022:182) bahwasannya kurikulum ialah seperangkat pembelajaran yang disusun serta digunakan pada saat pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan pendidikan.

Saat ini Indonesia menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai landasan dari suatu pembelajaran, dimana dalam melaksanakan kurikulum merdeka ini memanfaatkan teknologi secara optimal sebagai alat dalam proses pembelajaran. Meskipun dalam pelaksanaan kurikulum merdeka sudah berjalan dengan efektif selama beberapa waktu ini, namun pada kenyataannya masih terdapat beberapa kendala diantaranya, kurangnya pengalaman yang dimiliki guru terkait bagaimana kurikulum merdeka belajar agar dapat berjalan secara maksimal, kurangnya sumber referensi yang digunakan, tidak meratanya akses dalam proses pembelajaran (Dewi, L. M. A. W., & Astuti, N. P. E, 2022:37).

Akibat dari perubahan kurikulum berdampak terhadap mata pelajaran di sekolah dasar salah satunya yaitu IPAS. Pada kurikulum merdeka mata pelajaran IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan ilmu pengetahuan sosial (IPS). Mata pelajaran IPAS di Indonesia secara umum menjadi pembelajaran penting dalam membentuk karakter murid, akan tetapi saat mempelajari IPAS murid sering kali mengalami kesulitan

pemahaman pada konsep dan keterampilan yang harus dikuasainya (Salwa, A. R. P., 2023:37). Menurut Susilowati, D., (2023:187) pada kenyataan yang terjadi ketika proses kegiatan pembelajaran mata pelajaran IPAS di kelas, guru masih banyak menggunakan metode ceramah sehingga materi yang disampaikan hanya bersifat satu arah dan sulit memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut pendapat Fikriansyah, D. A., et al., (2023:17) media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat digunakan dalam membantu berjalannya kegiatan pembelajaran agar lebih efektif dan berjalan secara optimal. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran ialah untuk dapat membantu murid memecahkan masalah belajar serta sebagai fasilitator proses kegiatan pembelajaran. Sehingga menjadi pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dapat meningkatkan kualitas belajar pada murid (Sari, S., et al., 2023:447). Pemilihan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat membantu meningkatkan pemahaman murid terkait mata pelajaran IPAS khususnya materi gaya.

Problem solving merupakan suatu keterampilan dalam menganalisis dan mengenali permasalahan sehingga dapat mengambil keputusan atau jawaban yang tepat terkait pembelajaran. Menurut (Soemarmo & Hendriana, 2019) mengatakan bahwa kemampuan dalam pemecahan masalah merupakan kemampuan utama dan penting dimiliki serta dikuasai oleh para murid. Ketika murid memiliki keterampilan serta kemampuan dalam memecahkan permasalahan terkait pembelajaran maka dari itu murid juga terampil dalam mengidentifikasi, merumuskan, mengevaluasi, menentukan sumber belajar dan menganalisis permasalahan sehingga murid akan mampu menemukan solusi atas permasalahan tersebut.

Profil pelajar pancasila ialah suatu strategi yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan murid agar memiliki keterampilan lebih serta berkarakter dengan landasan nilai-nilai pancasila. Proses belajar mengajar di sekolah perlu ditekankan dengan pembentukan karakter melalui profil pelajar pancasila yang harus diwujudkan agar murid dapat bersaing secara nasional serta memiliki

pemikiran yang kritis terhadap suatu permasalahan terkait pembelajaran.

Media pembelajaran digital berbasis *problem solving* dan profil pelajar pancasila dapat digunakan sebagai pendukung didalam proses pembelajaran di kelas. Salah satu contoh penggunaan media pembelajaran yaitu melalui permainan ular tangga. Menurut Nurhana, M. (2023) permainan ular tangga adalah permainan yang banyak disukai serta dimainkan oleh banyak anak dengan menggunakan dadu untuk dapat menentukan jumlah tahapan langkah dalam kotak yang harus terselesaikan untuk mencapai kemenangan. Selaras dengan pendapat (Anjelina, W., 2021) bahwasannya permainan ular tangga ini dijadikan sebagai pembelajaran yang menyenangkan bagi murid, mereka akan cenderung tertarik mengikuti pembelajaran.

Atas dasar latar belakang tersebut, peneliti berminat untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran ular tangga berbasis *problem solving* dan profil pelajar pancasila untuk membantu menunjang proses pembelajaran dikelas. Penelitian dan pengembangan itu menjadi hal penting dilakukan dalam membantu

guru saat penyampaian materi yang sulit, diantaranya pada mata pelajaran IPAS. Penggunaan media pembelajaran ular tangga berbasis *problem solving* dan profil pelajar pancasila diharapkan menjadi solusi atas permasalahan yang ada serta dapat meningkatkan pemahaman murid terhadap materi yang mengalami kesulitan. Didalam pembelajaran media digital ini murid dapat berperan aktif dalam kegiatan belajar dikelas, sehingga murid tidak hanya sebagai pendengar saja.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SD Negeri Sawunggaling bersama wali kelas IV menunjukkan bahwasannya proses pembelajaran yang berlangsung di kelas masih bersifat satu arah sehingga murid menjadi lebih bosan dan pembelajaran tersebut kurang menarik. Keterbatasan media pembelajaran karena guru cenderung menggunakan buku paket, buku LKS dan materi-materi yang di unduh melalui internet sebagai pegangan dalam mengajar. Proses pembelajaran di kelas masih konvensional belum pernah menggunakan media pembelajaran permainan dalam bentuk digital. Murid

masih banyak mengalami kesulitan pada mata pelajaran IPAS materi gaya serta guru masih mengalami kesulitan saat mengajarkannya dikarenakan kurangnya media pendukung yang relevan.

Melihat permasalahan tersebut maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran di abad 21. Media pembelajaran yang akan dikembangkan yaitu ular tangga berbasis *problem solving* dan profil pelajar pancasila pada materi gaya kelas IV. Implementasi media pembelajaran ular tangga digital tersebut membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik dengan adanya gabungan permainan dengan materi pembelajaran sehingga murid lebih aktif dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD). Menurut pendapat Putra et al., (2020:47). *Research and Development* merupakan salah satu jenis penelitian yang secara umum biasanya digunakan karena dapat memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran melalui

pengembangan ilmu pengetahuan. Metode pengembangan (R & D) ialah salah satu proses menggunakan langkah-langkah seperti telaah, pengujian, evaluasi dan perbaikan suatu produk dengan tujuan untuk memastikan objektivitas dalam hasil akhir produk tersebut (Pertiwi, G. R. et al., 2023). Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Prosedur Pengembangan

Tahapan dalam model ADDIE yang diterapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Analysis (Analisis)

Pada tahap analisis ini dilakukan untuk dapat mengetahui permasalahan yang muncul pada kondisi sebenarnya dan bagaimana kondisi yang diharapkan. Analisis dilakukan melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru wali kelas IV sehingga di dapatkan data analisis kebutuhan dan analisis materi.

2. Design (Desain)

Pada tahap desain ini dilakukan

perancangan awal media pembelajaran termasuk peneliti mengumpulkan referensi materi dari buku panduan guru dan buku siswa kelas IV materi gaya. Media ular tangga digital disesuaikan dengan materi dan kebutuhan murid.

3. Development (Pengembangan)

Media ular tangga digital yang telah dirancang kemudian dikembangkan dan divalidasi oleh ahli. Validasi dilakukan oleh dosen Universitas Muhammadiyah Purworejo sebagai ahli materi dan ahli media, serta guru SD Negeri Sawunggaling.

4. Implementation (Implementasi)

Implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas pada 4 murid dan uji coba luas pada 5 murid. Pengisian angket dilakukan untuk mengetahui respon guru dan murid terhadap media yang sedang dikembangkan.

5. Evaluation (Evaluasi)

Evaluasi bertujuan untuk menilai efektifitas media pembelajaran melalui nilai *pre-test* dan nilai *post-test*.

Teknik pengumpulan data dalam

penelitian ini meliputi observasi dan wawancara, angket dan tes

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pengembangan media ini menghasilkan produk berupa Ular Tangga Berbasis *Problem Solving* dan Profil Pelajar Pancasila pada Materi Gaya Kelas IV SD Negeri Sawunggaling. Pengembangan dilakukan dengan metode Research and Development (R&D) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*.

a. Tahap *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini dilakukan yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi. Analisis kebutuhan diantaranya proses pembelajaran yang berlangsung di kelas masih bersifat satu arah, masih terbatasnya sumber daya pembelajaran di sekolah, ketersediaan media pembelajaran yang di miliki sekolah masih sangat terbatas, murid kelas IV membutuhkan media ular tangga digital, guru belum mengembangkan media berbentuk permainan, kemampuan *problem solving* pada murid belum terlaksana dengan

baik serta implementasi profil pelajar pancasila dalam pembelajaran masih belum optimal atau maksimal sedangkan analisis materianya ialah pada mata pelajaran IPAS terutama materi gaya mencakup pengertian gaya, macam-macam gaya serta sifat-sifat gaya banyak murid yang mengalami kendala dalam pemahaman materi tersebut dan saat mengajarkan materi gaya guru mengalami kesulitan karena kurangnya media pendukung yang relevan.

b. Tahap *Design* (Desain)

Tahap ini dilakukan perencanaan produk dengan mengu,pulkan referensi dari buku pembelajaran IPAS guru dan juga buku siswa. Selain itu, dilakukan perencanaan desain produk yang mencakup *storyboard* ular tangga, buku panduan permainan serta membuat aturan permainan.

c. Tahap *Development* (Pengembangan)

Pengembangan produk dilakukan dengan beberapa cara, termasuk pembuatan desain *cover* awal di aplikasi *canva* dan memilih gambar ular, bintang, tangga dll

untuk komponen isi media ular tangga.

1) Validasi Produk

Setelah pengembangan produk selesai, kemudian divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Hasil validasi materi mendapatkan skor 3,91 dengan kategori “sangat layak” serta validasi ahli media memperoleh skor akhir 3,60 dengan kategori “sangat layak”.

2) Revisi Produk

Berdasarkan pada hasil validasi selanjutnya dilakukan revisi produk sesuai dengan masukan dari ahli materi dan ahli media sehingga media ular tangga digital ini menjadi lebih baik dan layak digunakan dalam kegiatan belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran.

d. Tahap *Implementation* (Implementasi)

Implementasi produk dilakukan melalui 2 uji coba yaitu uji coba terbatas dengan 4 murid pada tanggal 12 Maret 2025 dan uji coba terbatas dengan 5 murid di tanggal 13 Maret 2025. Hasil uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran ular tangga digital ini diterima dengan sangat baik oleh

murid dan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan serta memberi pengalaman secara langsung kepada murid karena mereka terlibat peran aktif.

e. Tahap *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan dengan menganalisis penilaian hasil validasi, angket respon murid serta hasil nilai *pre-test* dan nilai *post-test*. Hasil evaluasi menunjukkan bahwasannya media ular tangga digital dapat meningkatkan pemahaman murid terhadap materi gaya.

Hasil Uji Coba Produk

Penelitian dan pengembangan media ular tangga berbasis problem solving dan profil pelajar pancasila pada materi gaya kelas IV dilakukan dalam 2 tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil analisis kepraktisan dan keefektifan media dilihat dari tabel berikut;

1. Hasil Validasi Kelayakan

Kelayakan media ular tangga digital oleh ahli materi dan ahli media. Berikut hasilnya:

Tabel 1. Hasil Validasi

Aspek Validasi	Skor Rata-Rata	Kategori
Ahli Materi	3,91	Sangat Layak
Ahli Media	3,60	Sangat Layak

Berdasarkan hasil validasi, maka media ular tangga ini dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran dengan kategori sangat layak dari ahli materi dan ahli media.

2. Hasil Kepraktisan Media (Angket Respon Murid)

Hasil kepraktisan media ular tangga digital ini diperoleh dari angket respon guru pada media serta angket respon murid setelah penggunaan media pembelajaran.

Tabel 2. Hasil Kepraktisan Media

Aspek Penilaian	Uji Coba Terbatas	Uji Coba Luas
Angket Respon Murid	3,85 (Sangat Praktis)	3,84 (Sangat Praktis)

Hasil menunjukkan bahwa media ular tangga digital ini, pada uji coba terbatas dan uji coba luas melalui angket respon murid dikatakan "Sangat Praktis".

3. Hasil keefektifan Media (Perbandingan Nilai *Pre-test* dan Nilai *Post-test*)

Nilai keefektifan media ular tangga digital dilihat melalui nilai *pre-test* dan nilai *post-test* murid setelah menggunakan media ular tangga.

Tabel 3. Hasil Keefektifan Media

Aspek	Nilai Rata-Rata
Nilai <i>Pre-test</i>	0,92
Nilai <i>Post-test</i>	0,67

Hasil menunjukkan bahwa media ular tangga digital ini berdasarkan nilai *pre-test* dan nilai *post-test* dengan menggunakan uji N-Gain dikatakan "Efektif" digunakan dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan media ular tangga berbasis *problem solving* dan profil pelajar pancasila pada materi gaya kelas IV SD Negeri Sawunggaling dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran ular tangga berbasis *problem solving* dan profil pelajar pancasila dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap, diantaranya *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation*. Media ini dikembangkan

ngkan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman murid pada mata pelajaran IPAS materi gaya pada kelas IV.

2. Media ular tangga berbasis *problem solving* dan profil pelajar pancasila layak digunakan berdasarkan aspek kelayakan, kepraktisan dan keefektifan. Pada kelayakan validasi dengan ahli materi mendapatkan skor akhir 3,91 dengan kategori “Sangat Layak” dan ahli media mendapatkan skor akhir 3,60 dengan kategori “Sangat Layak”. Pada aspek kepraktisan dari respon murid saat uji coba terbatas mendapatkan skor rata-rata 3,85 dengan kategori “Sangat Praktis” dan uji coba luas mendapatkan skor rata-rata 3,84 dengan kategori “Sangat Praktis”. Keefektifan media ular tangga digital diperoleh dari uji N-Gain pada uji coba terbatas diperoleh rata-rata 0,92 dengan kategori “Sangat Efektif” dan uji coba luas diperoleh rata-rata 0,67 dengan kategori “Efektif”, sehingga media ular tangga dinyatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Afni, N., Wahid, A., Hastati, S., Jumrah, A. M., & Mursidin, M. (2021). Pengembangan Model Pembelajaran Abad 21 Di SD Negeri 126 Borong Kecamatan Herlang Kabupaten Bulukumba. *Madaniya*, 2(2), 137-142. *Jurnal Madaniya* (ISSN 2721-4834). <https://madaniya.pustaka.my.id/journals/contents/article/view/66>. Diunduh pada 23 Oktober 2024.
- Anjelina W, (2021). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1):68-73. <https://pdfs.semanticscholar.org/68d6/35863b33308a01c04f8eac75f6063ab5788f.pdf>. Diunduh pada tanggal 21 Oktober 2024.
- Dewi, L. M. A. W., & Astuti, N. P. E. (2022). Hambatan Kurikulum Merdeka Di Kelas IV SDN 3 Apuan. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 4(2), 31-39. <https://jurnal.markandeyabali.ac.id/index.php/rarepustaka/article/view/128>. Diunduh pada tanggal 1 Oktober 2024.
- Fajri, K. N. (2019). Proses Pengembangan Kurikulum. *Islamika*, 1(2), 35-48. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika/article/view/193>. Diunduh pada 23 Oktober 2024.
- Fikriansyah, D. A., Al Maliki, M., Salendu, F. S., & Fadillah, R. (2023). Flipbook sebagai Inovasi Media Pembelajaran Digital: Mempersiapkan Pendidikan Menghadapi dan Memfasilitasi Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Literasi Digital*, 3(3), 221-229.

- <https://www.pusdig.my.id/jld/article/view/369>. Diunduh pada tanggal 10 Oktober 2024.
- Hattarina, S., Saila, N., Faradilla, A., Putri, D. R., & Putri, R. G. A. (2022, August). Implementasi Kurikulum Medeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. In *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)* (Vol. 1, No. 1, pp. 181-192). <https://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA/article/view/2332/0>. Diunduh pada tanggal 16 Oktober 2024.
- Nurhana, M. (2023). *Penerapan Model Pembelajaran Picture and Picture Melalui Media Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Siswa Kelas IV SD Ma'arif Ponorogo* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo). <https://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/27017>. Diunduh pada tanggal 10 Oktober 2024.
- Nur, F., & Kurniawati, A. (2022). MENINJAU PERMASALAHAN RENDAHNYA KUALITAS PENDIDIKAN DI INDONESIA DAN SOLUSI. In *AoEJ: Academy of Education Journal* (Vol. 13, Issue 1). <https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/fkip/article/view/765>. Diunduh pada 23 Oktober 2024.
- Pertiwi, G. R., & Jailani, M. S. (2023). Jenis Jenis Penelitian Ilmiah Kependidikan. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 41-52. <http://ejournal.yayasanpendidika.ndzurriyatulquran.id/index.php/qosim/article/view/59>. Diunduh pada tanggal 19 Oktober 2024.
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., Lestari, H., & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46-55. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/dedikasi/article/view/5340>. Diunduh pada 21 Oktober 2024.
- Sari, S. M., Harahap, M. R., & Ridwan, A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Poster Dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 438-449. <https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/ansiru/article/view/16903/7123>. Diunduh pada tanggal 9 Oktober 2024.
- Salwa, A. R. P. (2023). Implementasi Metode Interaktif Berbasis Focus group discussion dalam Manajemen Pembelajaran Kelas IV di MI Wahid Hasyim III Kabupaten Malang pada Mata Pelajaran IPAS. *NYIUR-Dimas: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 36-44. <https://ejournal.iain-manado.ac.id/index.php/nyiur/article/view/518>. Diunduh pada tanggal 12 Oktober 2024.
- Susilowati, D. (2023). Peningkatan Keaktifan Belajar Peserta Didik Melalui Implementasi Metode Eksperimen Pada Mata Pelajaran Ipas. *Khazanah Pendidikan*, 17(1), 186-196. <https://jurnalnasional.ump.ac.id/jurnalnasional/article/view/171>.

[ndex.php/khazanah/article/view/16091](https://ejournal.khazanah/article/view/16091). Diunduh pada tanggal 10 Oktober 2024.

Hendriana, H., & Soemarmo, U. (2019).
Kemampuan Problem Solving.

Tuti Marlina, (2022). Urgensi Dan Implikasi Pelaksanaan Kurikulum Merdeka Pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN EKONOMI*. Vol. 1, No. 1. <https://ejurnal.iaiyasnibungo.ac.id/index.php/nurelislam/article/view/502>. Diunduh pada tanggal 21 Oktober 2024.