

## **PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN IPS SD MELALUI PROBLEM BASED LEARNING BERBANTUAN AUGMENTED REALITY**

Muhammad Imaduddin<sup>1</sup>, Hana Andriningrum<sup>2</sup>, Muh Syauqi Malik<sup>3</sup>, Ika Febriana  
Wati<sup>4</sup>, Vit Ardhyantama<sup>5</sup>, Delia Indrawati<sup>6</sup>, Helda Kususma Wardani<sup>7</sup>  
<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>PGSD Universitas Negeri Surabaya

[imaduddinmuhammad@unesa.ac.id](mailto:imaduddinmuhammad@unesa.ac.id), [hanaandriningrum@unesa.ac.id](mailto:hanaandriningrum@unesa.ac.id),  
[muhmalik@unesa.ac.id](mailto:muhmalik@unesa.ac.id), [watiika@unesa.ac.id](mailto:watiika@unesa.ac.id), [vitardhyantama@unesa.ac.id](mailto:vitardhyantama@unesa.ac.id),  
[deliaindrawati@unesa.ac.id](mailto:deliaindrawati@unesa.ac.id), [heldawardani@unesa.ac.id](mailto:heldawardani@unesa.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The purpose of the study was to improve the quality of elementary school social studies learning through the application of Problem-Based Learning (PBL) assisted by Augmented Reality (AR). The research design was adopted from the Kemmis and Taggart spiral design including the stages of planning, action, observation, and reflection. The subjects involved included fifth-grade students of SDN Sendangmulyo 01 Semarang City who were tested and observed. The data collected were then analyzed qualitatively and quantitatively. The results showed a significant increase in teacher skills, student activities, and learning outcomes. Teacher skills showed a significant increase, with an average score of Cycle 1 of 69.64% (good category), Cycle 2 of 73.21% (good), and Cycle 3 of 87.5% (very good). Student activity also increased, with an average score of Cycle 1 of 67.93% (good), Cycle 2 of 73.70% (good), and Cycle 3 of 81.89% (very good). The classical completeness of student learning outcomes showed a stable increase, from 64.85% in Cycle 1 to 75% in Cycle 2, and 85.71% in Cycle 3. Based on the findings, it can be concluded that the implementation of the AR-assisted PBL model is effective in improving the quality of social studies learning, as evidenced by increased teacher skills, student activities, and learning outcomes.*

*Keywords: Augmented Reality, Learning Quality, Social Studies, PBL*

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ialah peningkatan kualitas pembelajaran IPS SD melalui penerapan *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan *Augmented Reality* (AR). Desain penelitian diadopsi dari desain spiral Kemmis dan Taggart meliputi tahapan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek dilibatkan meliputi peserta didik kelas V SDN Sendangmulyo 01 Kota Semarang yang dites dan diobservasi. Data terkumpul kemudian dianalisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil menampilkan adanya peningkatan signifikan keterampilan guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Keterampilan guru menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan rerata skor Siklus 1 sebesar 69,64% (kategori baik), Siklus 2 sebesar 73,21% (baik), dan Siklus 3 sebesar 87,5% (sangat baik). Aktivitas peserta didik pun meningkat, dengan rerata skor Siklus 1 sebesar 67,93% (baik), Siklus 2 sebesar 73,70% (baik), dan Siklus 3 sebesar 81,89% (sangat baik). Ketuntasan klasikal hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan yang stabil, dari 64,85% Siklus 1 menjadi 75% pada Siklus 2, dan 85,71% pada Siklus 3. Berdasar temuan dapat diambil simpulan bahwasanya penerapan model PBL berbantuan AR

efektif meningkatkan kualitas pembelajaran IPS terbukti dengan keterampilan guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar meningkat.

Kata Kunci: *Augmented Reality*, IPS, Kualitas Pembelajaran, PBL

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan ialah salah satu indikator utama kesejahteraan masyarakat, sekaligus sarana peningkat kualitas sumber daya manusia untuk memajukan bangsa. Berdasar Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan ialah upaya sadar dan terencana menciptakan lingkungan belajar aktif mengembangkan potensi diri selayaknya aspek spiritual, intelektual, emosional, maupun sosial, demi berkontribusi di kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Elemen terpenting dalam pendidikan yang berkualitas ialah keberadaan kurikulum yang adaptif dan relevan, seperti Kurikulum Merdeka menekankan fleksibilitas dan pembelajaran berbasis proyek.

Ilmu Pengetahuan Sosial menjadi mata pelajaran penting Kurikulum Merdeka yang terintegrasi dengan ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS) pada jenjang sekolah dasar. IPAS menggabungkan eksplorasi fenomena alam dan sosial untuk membangun kemampuan

berpikir kritis dan analitis peserta didik (Ardiansyah et al., 2024: 79). Namun, implementasi pembelajaran IPS di lapangan sering menghadapi berbagai tantangan, baik dari sisi kesiapan guru maupun peserta didik. Studi oleh (Agustina et al., 2022: 18) menunjukkan bahwa Kurikulum Merdeka memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dalam menyusun materi yang relevan dan kontekstual. Namun, keterbatasan dalam pengembangan bahan ajar tambahan sering kali menghambat optimalisasi pembelajaran. Paradigma pada pendidikan sekarang ini bersifat *student center* dengan menekankan keterlibatan peserta didik disetiap pembelajaran supaya menjadi aktif dan mandiri. Akan tetapi pada kenyataan di lapangan menampilkan pembelajaran IPS yang dinilai membosankan dikarenakan cenderung bersifat *teacher center*.

Pada kasus di SDN Sendangmulyo 01 Kota Semarang, ditemukan bahwa kualitas pembelajaran IPS masih belum mencapai standar yang diharapkan. Observasi menunjukkan rendahnya

antusiasme peserta didik, minimnya partisipasi aktif, dan kurangnya tanggung jawab dalam kerja kelompok. Selain itu, guru cenderung menggunakan pendekatan pembelajaran yang monoton (teacher-centered), dengan variasi media pembelajaran yang terbatas. Hal ini berdampak rendahnya kemampuan peserta didik memecahkan masalah serta kurangnya relevansi pembelajaran dengan konteks kehidupan mereka.

Keterampilan guru kurang optimal memvariasi pembelajaran untuk penerapan model pembelajaran inovatif, serta penerapan media pembelajaran kurang optimal, pembelajaran IPS juga kurang kontekstual menurunkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik, peneliti melihat sebagian peserta didik memakai *handphone* di sekolah namun tidak dipakai untuk belajar. Peneliti memilih menerapkan model pembelajaran inovatif sebagai langkah peningkatan kualitas pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Diantaranya model berupa *Problem-Based Learning* (PBL), yang dikenal efektif membantu mengatasi berbagai permasalahan pembelajaran.

Lestari et al., (2023: 258) Model *Problem Based Learning* (PBL) ialah metode pembelajaran inovatif memantik peserta didik mengoptimalkan kemampuan berpikir dengan kerja kelompok untuk memecahkan masalah. Pendekatan ini membantu peserta didik mengembangkan pemikiran secara sistematis dan berkesinambungan. Penerapan PBL lebih efektif jika didukung media pembelajaran relevan dan sesuai kebutuhan. Asyhar (dalam Gede Puja Dewantara, 2020: 173) Media pembelajaran ialah alat penyampai pesan secara terstruktur dari sumber tertentu, sehingga penerima dapat menjalani proses pembelajaran secara efektif, efisien, dan dalam suasana kondusif.

Penerapan model pembelajaran PBL ini dalam pelaksanaannya dibantu media *Augmented Reality*. Selaras perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) modern yang dinamis menjadikan kewajiban ranah pendidikan Indonesia agar mengintegrasikan unsur teknologi pada aktivitas pembelajaran (Imaduddin et al., 2024: 194). Menurut Azuma (dalam Alfitriani et al., 2021: 30-31) menjelaskan *augmented reality*

sebagai sebuah sistem yang mempunyai ciri khas, yaitu menyatukan lingkungan nyata dan virtual, beroperasi secara interaktif dalam *real time*, dan integritas dalam 3D.

Kegiatan pembelajaran memanfaatkan TIK berjalan lebih efektif dan efisien. Oleh itu, inovasi pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berbasis TIK mempermudah peserta didik memahami dan mempelajari materi dari muatan pelajaran IPS sangat dibutuhkan. Hal ini didukung oleh (Nur'alimah, 2022: 37) teori belajar siberetik ialah teori yang sejalan dengan perkembangan ilmu informasi. Pembelajaran siberetik diberikan kepada peserta didik untuk menerima secara visual materi yang diberikan agar peserta didik tidak hanya menerima pengetahuan secara teori dalam proses belajar di kelas. Menurut teori siberetik, penggunaan multimedia dalam pembelajaran akan membuat proses belajar lebih efektif dalam menyampaikan materi.

Berdasar latar belakang masalah, peneliti hendaknya meningkatkan kualitas pembelajaran dengan penelitian Tindakan kelas berjudul "Peningkatan Kualitas

Pembelajaran IPS SD Melalui *Problem Based Learning* Berbantuan *Augmented Reality*".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian dilakukan berjenis penelitian tindakan kelas dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas VA SDN Sendangmulyo 01 Kota Semarang. Desain penelitian bermodel spiral Kemmis dan Taggart. Kemmis dan Taggart (dalam Asrori & Rusman, 2020: 23) menjelaskan bahwa PTK terdiri atas empat komponen yaitu, penyusunan rencana (*planning*), aksi atau tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*) serta refleksi (*reflecting*). Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas V SDN Sendangmulyo 01 Kota Semarang. Tes dan nontes sebagai teknik pengumpulan data. Analisis kualitatif dan kuantitatif digunakan sebagai teknik analisis data.

## **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Hasil penelitian mengenai peningkatan kualitas pembelajaran IPS di kelas VA SDN Sendangmulyo 01 Kota Semarang mencakup tiga aspek utama: (1) keterampilan guru, (2) aktivitas belajar peserta didik, dan

(3) pencapaian hasil belajar peserta didik.

### 1. Hasil Observasi Keterampilan Guru

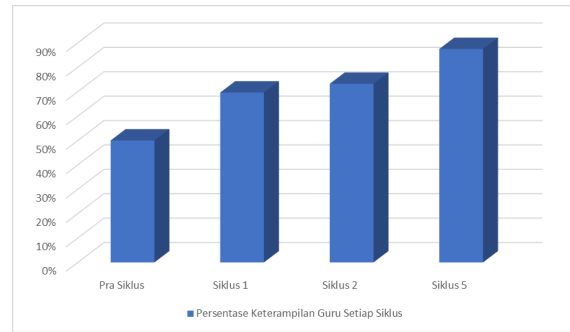
Peningkatan keterampilan guru di pembelajaran IPS dari pra siklus, siklus I, II, dan III dapat diamati ditabel dan diagram berikut.

**Tabel 1** Rekapitulasi Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I, II, III

Pembelajaran	Jumlah Peserta Didik	Skor Total	Jumlah Skor	Rerata (%)	Keterangan
Pra Siklus			28	50%	Cukup
Siklus I			39	69,64%	Baik
Siklus II	28	56	41	73,21%	Baik
Siklus III			49	87,5%	Sangat Baik

Hasil pengamatan pada pembelajaran pra siklus, siklus I, siklus II, dan Siklus III dipembelajaran IPS untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan model *problem based learning* berbantuan *Augmented Reality* peserta didik di kelas VA SDN Sendangmulyo 01 Kota Semarang dapat dilihat didiagram berikut.

**Diagram 1** Hasil Pengamatan Keterampilan Guru Siklus I, II, III



Berdasar tabel dan diagram di atas, terlihat adanya peningkatan keterampilan guru dipembelajaran IPS melalui penerapan model *problem based learning* berbantuan *Augmented Reality* ditampikan pada skor keterampilan guru di setiap siklusnya.

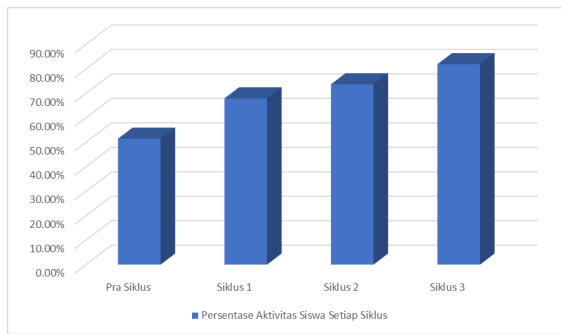
### 2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta didik

Peningkatan aktivitas belajar peserta didik pembelajaran IPS melalui model *problem based learning* berbantuan *mobile learning* dari pra siklus, siklus I, II, dan III diamati ditabel dan diagram berikut.

**Tabel 2** Rekapitulasi Hasil Pengamatan Aktifitas Peserta Didik Siklus I, II, III

Pembelajaran	Jumlah Peserta Didik	Skor Total	Jumlah Skor	Rerata (%)	Keterangan
Pra Siklus			637	51,46%	Baik
Siklus I			837	67,93%	Baik
Siklus II	28	1232	908	73,70%	Baik
Siklus III			1009	81,89%	Sangat Baik

**Diagram 2** Hasil Pengamatan Aktifitas Peserta Didik Siklus I, II, III



Setiap siklus, skor rerata peserta didik dalam pelajaran IPS meningkat, sesuai dengan hasil pengamatan yang dilakukan melalui model *problem based learning* yang didukung oleh *Augmented Reality*.

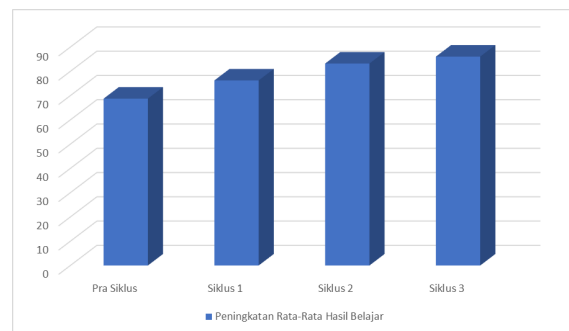
### 3. Hasil belajar IPS Peserta didik

Penelitian hasil belajar peserta didik diukur melalui nilai yang didapatkan setelah menyelesaikan soal evaluasi pada setiap siklus. Tingkat pencapaian peserta didik dinilai berdasarkan ketuntasan, dengan acuan nilai minimum yang telah ditetapkan, yaitu 75. Poerwanti (dalam Yantinah, 2021: 451) bahwasanya nilai ketuntasan ialah nilai proporsi dan kualifikasi penguasaan peserta didik pada kompetensi di suatu pembelajaran. Peningkatan hasil belajar peserta didik dipembelajaran IPS melalui model *problem based learning* berbantuan media *Augmented Reality* dari siklus I, siklus II, dan siklus III dapat diamati ditabel berikut.

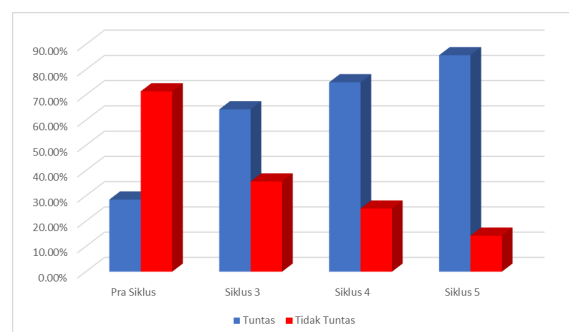
**Tabel 3** Rekapitulasi Data Hasil Evaluasi Peserta Didik Siklus I, II, III

Pembelajaran	Nilai					Rerata	Tuntas	Tidak Tuntas
	90-100	80-89	70-79	60-69	0-59			
Pra Siklus	2	2	14	6	4	67,59	8	20
Siklus I	2	14	9	2	1	76,25	18	10
Siklus II	10	7	11	0	0	83,21	21	7
Siklus III	12	9	7	0	0	86,07	24	4

**Diagram 3** Peningkatan Rerata Hasil Belajar



**Diagram 4** Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar



Tabel dan diagram di atas menampilkan peningkatan ketuntasan belajar peserta didik. Rerata nilai ketuntasan hasil belajar pada pra-siklus, siklus I, II, dan III masing-masing tercatat sebesar 67,59, 76,25, 83,21, dan 86,07.

### Pembahasan

Menurut Suharsimi Arikunto (dalam Ariani et al., 2022: 765)

Penelitian Tindakan Kelas menganalisis aktivitas pembelajaran yang terjadi secara bersamaan dalam kelas. Penelitian tindakan kelas bermodel spiral oleh Kemmis dan Taggart berfokus di hasil tindakan-tindakan dari setiap siklusnya. Siklus terdiri dari komponen penting, yaitu; Perencanaan (Planning), Pelaksanaan (Action), Pengamatan (Observation), Refleksi (Refleking).

Hasil penelitian menampilkan penerapan pembelajaran berbasis masalah berbantuan *Augmented Reality* meningkatkan kualitas pembelajaran IPS di kelas VA SDN Sendangmulyo 01 Kota Semarang. Penelitian mengungkap bahwa kualitas pembelajaran yang dicapai sesuai dengan tujuan penelitian, mencakup peningkatan keterampilan guru, keaktifan, dan hasil belajar kognitif peserta didik. Selaras pada tujuan utama PTK yaitu untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan mencapai perubahan yang positif dalam praktek pengajaran (Safitri et al., 2023: 105).

### 1. Keterampilan Guru Dalam Pembelajaran

Kompetensi pedagogik adalah salah satu aspek yang membedakan

guru dari profesi lainnya. Seorang guru perlu memiliki kemampuan mengelola, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran untuk memastikan hasil yang optimal. Kompetensi ini mencakup pemahaman dalam merancang pembelajaran, menciptakan interaksi yang efektif dengan peserta didik, serta menilai pencapaian hasil belajar secara objektif (Akbar, 2021: 27).

Keterampilan guru di pembelajaran IPS memakai model *Problem-Based Learning* berbantuan media *Augmented Reality* menunjukkan peningkatan signifikan. Hal ini tercermin dari peningkatan skor yang dicapai, yaitu siklus I sebesar 39 dengan rerata 69,64% terkategori baik. Siklus II dan III, skor meningkat menjadi 41 dengan rerata 73,21% terkategori baik, dan 49 dengan rerata 87,5% terkategori sangat baik.

### 2. Aktivitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran

Aktivitas peserta didik berperan penting karena mendorong mereka untuk melakukan hal-hal bermakna guna mencapai tujuan. Aktivitas ini menjadi kekuatan utama dalam mendukung keberhasilan proses

belajar. Sebagai tokoh sentral, peserta didik secara aktif memaknai pengalaman belajar dan mengembangkan keahlian dan mengembangkan potensi diri secara positif, (Saputri, 2022: 51).

Pembelajaran IPS memakai model *Problem-Based Learning* yang didukung oleh *Augmented Reality* berhasil meningkatkan aktivitas peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan skor signifikan di setiap siklus: siklus I, skor rerata 67,93% terkategori baik; di siklus II, skor meningkat 73,70% terkategori baik; dan di siklus III, terdapat peningkatan yang signifikan dengan skor rerata 81,89% yang masuk terkategori sangat baik.

Peningkatan pembelajaran terjadi karena guru terus melakukan perbaikan terhadap kesalahan yang ditemukan di setiap pertemuan kelas. Aktivitas peserta didik yang semakin meningkat terpengaruh kualitas pembelajaran yang diterima. Aktivitas ini dianggap sebagai salah satu komponen utama pembelajaran. Belajar itu sendiri ialah proses sadar yang dilakukan oleh individu untuk mencapai pemahaman mendalam mengenai materi yang dipelajari, serta

untuk mendapatkan manfaat dari interaksi dengan lingkungan sekitar.

### 3. Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil belajar peserta didik menunjukkan adanya perubahan perilaku untuk diamati, diukur, dan dievaluasi secara konkret. Perubahan ini tercapai melalui penguatan respon terhadap stimulus dari lingkungan pembelajaran, yang mencakup faktor internal seperti motivasi, serta faktor eksternal seperti interaksi dengan pengajaran dan media pembelajaran. Hasil belajar yang optimal mencerminkan pencapaian tujuan pendidikan serta perkembangan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah relevan untuk kehidupan. (Huda et al., 2023: 66).

Hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan pembelajaran IPS melalui penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan dukungan *Augmented Reality*. Berdasarkan hasil tes evaluasi pada akhir setiap pertemuan, rerata nilai dan ketuntasan klasikal peserta didik menunjukkan peningkatan yang konsisten setiap siklus. Siklus I, rerata nilai peserta didik tercatat 76,25 berketuntasan klasikal sebesar



64,85%. Di siklus II, rerata nilai meningkat menjadi 83,21 dengan ketuntasan klasikal mencapai 75%. Siklus III, rerata nilai peserta didik mencapai 86,07 berketuntasan klasikal 85,71%. Hasil tersebut terpenuhinya indikator keberhasilan yang ditetapkan, berketuntasan klasikal minimal 85%, sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Target Pembelajaran (KKTP) IPS di kelas VA SDN Sendangmulyo 01 Kota Semarang.

### **E. Kesimpulan**

Penggunaan model *Problem-Based Learning* yang didukung oleh media *Augmented Reality* terbukti meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada peserta didik kelas VA SDN Sendangmulyo 01 Kota Semarang. Penelitian menampilkan adanya peningkatan kemampuan guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Rerata keterampilan guru meningkat 69,64% di siklus I kategori baik, menjadi 73,21% di siklus II kategori baik, dan mencapai 87,5% di siklus III kategori sangat baik. Aktivitas peserta didik juga meningkat dari skor rerata 67,93% di siklus I kategori baik, menjadi 73,21% di siklus II kategori

baik, hingga 81,89% pada siklus III kategori sangat baik. Selain itu, ketuntasan belajar peserta didik mengalami peningkatan signifikan, yaitu 64,85% di siklus I, 75% di siklus II, dan mencapai 85,71% pada siklus III.

### **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. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3662>
- Akbar, A. (2021). Pentingnya kompetensi pedagogik guru. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 2(1), 23–30.
- Alfitriani, N., Maula, W. A., & Hadiapura, A. (2021). Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 38(1), 30–38.
- Ardiansyah, R., Atmojo, I., & Widiyanto, J. (2024). Literature Review: Computational thinking dalam pembelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), 77–83.
- Ariani, S., Idris, A., Negeri, I., & Aceh, A. B. (2022). Penerapan Metode Diskusi Plus Tutor Sebaya untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Ulumul Qur'an di Prodi PAI FTK UIN Ar-Raniry. *Jurnal MUDARRISUNA: Media*

- Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(4), 755–782.
- Asrori, & Rusman. (2020). *Classroom Action Research Pengembangan Kompetensi Guru*. CV. Pena Persada.
- Gede Puja Dewantara, I Gede Ratnaya, A. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Trainer Elektronika Dasar Untuk Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro Undiksha*, 9(3), 171–181. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPTE/article/view/23648>
- Huda, M., Fawahid, A., & Slamet. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 1(4).
- Imaduddin, M., Damayanti, N. S., Surabaya, U. N., Jember, U., Pembelajaran, M., & Learning, M. (2024). Pengembangan Aplikasi Mobile Learning (SIMOBILE) Berbasis Android pada Muatan Pembelajaran IPA SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar*, 11(3), 193–202.
- Lestari, I., Priatna, A., & Hamdani, A. R. (2023). Pengaruh Model Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SDN Jelekong. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(03).
- Nur'alimah, E. O. (2022). Implementasi Teori Sibernetik pada Pembelajaran Jarak Jauh Masa Pandemi COVID-19. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 3(1), 36. <https://doi.org/10.36418/syntax-imperatif.v3i1.146>
- Safitri, A., Indrawiani, T. O., Widiyarti, A. O., & Qausarin, F. N. (2023). Manajemen Evaluasi Pendidikan Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Prestasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 8(2).
- Saputri, S. (2022). Pentingnya Menerapkan Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Jenjang Sekolah Dasar. *EduBase : Journal of Basic Education*, 3(1), 47–59.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (2003).
- Yantinah, R. F. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Tema Menuju Masyarakat Sejahtera Melalui Model Collaborative Learning Siswa Kelas VI SD Negeri 186 Sridadi. *JSIM: Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 2(5).