

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BERBASIS ASSEMBLR EDU  
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI IPAS KELAS IV  
SD NEGERI 195 PALEMBANG**

Nia Dilpiani<sup>1</sup>, Murjainah<sup>2</sup>, Maharani Oktavia<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi PGSD, Universitas PGRI Palembang, Indonesia

[niadilpiani6@gmail.com](mailto:niadilpiani6@gmail.com)<sup>1</sup>, [murjainah@univpgri-palembang.ac.id](mailto:murjainah@univpgri-palembang.ac.id)<sup>2</sup>,

[maharanioktavia@univpgri-palembang.ac.id](mailto:maharanioktavia@univpgri-palembang.ac.id)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*The formulation of the problem in this study "is there an effect of using Assemblr Edu-based media on student learning outcomes in the science material of grade IV of State Elementary School 195 Palembang. The purpose of this study was to determine the effect of using Assemblr Edu media on student learning outcomes in the science material of State Elementary School 195 Palembang. The research method used quantitative research true experimental design with posttest only control design. The population of this study was grade IV of State Elementary School 195 Palembang with research samples, namely class IV. A as the experimental class and class IV. B as the control class. The results of the normality test with a sig. level  $\geq 0.05$ , the data in the experimental class obtained a result of  $0.151 \geq 0.05$  and the control class obtained a result of  $0.131 \geq 0.05$  with an average value of the experimental class of 78.53 while the average value of the control class was 65.56. Based on the results of the independent sample t-test assisted by the SPSS version 26 application, sig. (2-tailed) of  $0.000 < 0.025$  was obtained. Based on the decision criteria,  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, so it is proven that the use of Assemblr Edu-based media has an effect on student learning outcomes.*

**Keywords:** Learning Outcomes, Science Material, Assemblr Edu-Based Media

**ABSTRAK**

Rumusan masalah dalam penelitian ini "apakah ada pengaruh penggunaan media berbasis *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa pada materi IPAS kelas IV SD Negeri 195 Palembang". Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa pada materi IPAS SD Negeri 195 Palembang. Metode penelitian menggunakan penelitian kuantitatif *true ekperimental design* dengan *posttest only control design*. Populasi penelitian ini adalah kelas IV SD Negeri 195 Palembang dengan sampel penelitian yaitu kelas IV. A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV. B sebagai kelas kontrol. Hasil uji normalitas dengan taraf sig.  $\geq 0,05$  maka di dapat data pada kelas eksperimen memperoleh hasil  $0,151 \geq 0,05$  dan kelas kontrol memperoleh hasil  $0,131 \geq 0,05$  dengan nilai rata-rata kelas eksperimen 78,53 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol 65,56. Berdasarkan hasil uji *independent sample t-test* berbantuan aplikasi SPSS versi 26 diperoleh sig. (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,025$ . Berdasarkan kriteria keputusan maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga terbukti bahwa penggunaan media berbasis *Assemblr Edu* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Materi IPAS, Media Berbasis *Assemblr Edu*

### **A. Pendahuluan**

Saat ini, pendidikan sangat penting atau bisa dikatakan bahwa pendidikan adalah suatu proses yang diperlukan untuk mencapai keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu atau masyarakat. Menurut Mamelio et al. (2021) pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam rangka mempertahankan kelangsungan hidup berbangsa dan bernegara. Melalui pendidikan, peserta didik diarahkan untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam hal kecerdasan, kepribadian maupun kemampuan berpikir kritis dan kreatif.

Kurikulum selalu berkembang untuk mencerminkan perkembangan zaman dan teknologi. Kurikulum mandiri merupakan kurikulum yang saat ini digunakan di Indonesia. Sejalan dengan pendapat Naufal et al. (2020) Kemendikbud memiliki kebijakan yang disebut kurikulum merdeka, yang diciptakan oleh Mendikbud Nadiem Anwar Makarim. Tujuan utama kurikulum ini adalah untuk mengajarkan siswa agar berpikir secara mandiri. Siswa tidak

yakin dengan kapasitas mereka untuk belajar jika guru kurang yakin dengan kemampuan mereka sendiri. Karena setiap siswa memiliki kapasitas unik untuk menerima pengetahuan dari guru, pembelajaran mandiri memungkinkan siswa untuk mencapai potensi mereka tergantung pada minat dan bakat mereka.

Menurut kurikulum merdeka, IPAS merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dasar. Menurut (Syafi'i, 2022) untuk memberikan siswa informasi dan kemampuan mendasar yang mereka butuhkan untuk mempelajari IPA dan IPS secara menyeluruh, IPAS adalah mata pelajaran baru. Apabila siswa mampu memenuhi KKTP, maka siswa dianggap telah berhasil menyelesaikan proses pembelajaran dalam kurikulum Juhairiah (2023). Menurut (Winanda & Yana, 2021) hasil belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya yaitu motivasi dan minat belajar, kesiapan belajar, pemahaman materi dan faktor pendukung pembelajaran seperti media pembelajaran dan metode yang menarik.

Tanpa memperhatikan aspek-aspek lain, tujuan kegiatan pendidikan tidak akan pernah tercapai. Menurut (Sumarsono & Mulyani, 2020) media pembelajaran digunakan untuk mengunggah siswa secara emosional agar mau mengkomunikasikan gagasan, memperhatikan, dan mempersiapkan diri dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 16 Oktober 2024 di SD Negeri 195 Palembang, peneliti mengamati kondisi lingkungan sekolah dan melakukan kegiatan wawancara dengan 2 guru kelas IV yaitu Ibu Yulianti, S.Pd selaku guru kelas IV. A dan Ibu Fina Julian, S.Pd selaku guru kelas IV. D. Peneliti menemukan beberapa masalah antara lain sebagai berikut: Pertama, siswa kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena media pembelajaran kurang memiliki kelebihan atau inovatif serta menarik, terutama dalam pada pembelajaran IPAS. Kedua, selama proses pembelajaran, guru menggunakan media tradisional dan konkret untuk memberikan materi ilmiah yang mengakibatkan tingkat pengetahuan

siswa kurang optimal. Akibatnya, siswa kurang tertarik pada subjek yang disajikan.

Ketiga, masih banyak siswa yang mendapatkan nilai rendah dibawah KKTP pada pembelajaran IPAS. Hal ini dilihat dari hasil penilaian tengah semester ganjil tahun pelajaran 2024/2025 bahwa nilai rata-rata sebesar 53,2 dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) seharusnya yaitu 75. Serta peneliti juga mewawancarai 2 siswa kelas IV yaitu siswa A dan siswa D. Mereka mengatakan bahwa pembelajaran IPAS kurang menarik dan membosankan.

Untuk mengajarkan materi secara efektif dan memastikan bahwa siswa dapat memahaminya, guru harus kreatif dan inovatif dalam pendekatan mereka. Perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi dapat ditingkatkan melalui pemilihan dan penggunaan media. Materi yang tersedia meliputi *Assembl Edu*. Perangkat lunak atau situs web pendidikan *Assembl Edu* menggunakan AR untuk menyediakan sumber belajar interaktif yang menarik

perhatian dengan gambar animasi 3D (Griffith & Alpert, 2022).

Pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa masih kurang, seperti yang terjadi di SD Negeri 195 Palembang. Siswa dikelas IV lebih suka belajar di luar kelas daripada di dalam kelas. Penggunaan sumber belajar berbasis *Assembl Edu* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dengan menumbuhkan kreativitas dalam pembelajaran IPAS dengan memberikan siswa pengalaman langsung yang dapat membantu mereka memahami materi pelajaran.

Hal ini dibuktikan dengan kajian terdahulu yang relevan salah satunya penelitian oleh Penelitian Melinda et al. (2024) dimana pemahaman siswa terhadap topik yang dibahas dalam konten kursus dapat ditingkatkan dengan penggunaan program *Assembl Edu*. Oleh karena itu, penting untuk meningkatkan pembelajaran di kelas dengan teknologi terkini, seperti aplikasi *Assembl Edu* untuk mendorong siswa berpartisipasi dengan antusias dan

memperoleh pengalaman pendidikan yang berharga dan berhasil.

Di sisi lain, hasil observasi awal di SD Negeri 195 Palembang, siswa menunjukkan bahwa minat dan kegembiraan yang lebih besar dalam belajar ketika menggunakan bahan ajar berbasis teknologi dibandingkan dengan pendekatan tradisional. Meskipun ketersediaannya dan potensinya yang sangat besar untuk meningkatkan proses pembelajaran, penggunaan teknologi di kelas IV oleh guru masih di bawah standar. Faktor-faktor ini membuat para peneliti merasa terdorong untuk merancang dan menggunakan sumber daya pengajaran berbasis *Assembl Edu* untuk mata kuliah ilmiah guna melakukan inovasi. Selain itu, hasil dari banyak penelitian lain yang menunjukkan potensi manfaat penggunaan *Assembl Edu* dalam pengajaran memperkuat pilihan ini. Oleh karena itu, tujuan riset ini yaitu untuk menilai sejauh mana siswa kelas IV di SD Negeri 195 Palembang dapat memperoleh manfaat dari penggunaan sumber daya pengajaran berbasis *Assembl Edu*. Penemuan ini juga memberikan wawasan baru dalam pembuatan media pendidikan

di tingkat sekolah dasar. Penelitian sebelumnya lebih banyak berfokus pada minat belajar atau pemahaman konsep siswa tingkat SMP dan SMA. Serta studi ini memberikan sudut pandang baru terkait bagaimana media *Assembl Edu* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam konteks materi yang spesifik serta lingkungan pembelajaran yang beragam.

Berdasarkan uraian latar belakang dan permasalahan diatas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Berbasis *Assembl Edu* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPAS Kelas IV SD Negeri 195 Palembang”.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan bentuk pendekatan kuantitatif yang menggunakan metode eksperimen jenis *True Ekperimental Design*, dengan desain penelitian yang digunakan adalah *Posttest Only Control Design*.

Populasi yang diambil oleh peneliti dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 1. Populasi Penelitian**

| No            | Kelas | Jumlah siswa     |    |       |
|---------------|-------|------------------|----|-------|
|               |       | L                | P  | Total |
| 1             | IV. A | 12               | 22 | 34    |
| 2             | IV. B | 11               | 16 | 27    |
| 3             | IV. C | 15               | 15 | 27    |
| 4             | IV. D | 16               | 18 | 34    |
| <b>Jumlah</b> |       | <b>122 Siswa</b> |    |       |

(Sumber: Tata Usaha SD Negeri 195 Palembang)

Sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi yang akan diteliti. Adapun teknik yang dapat digunakan dalam pengambilan sampel dari populasi ini yaitu *Probability Sampling* jenis *Simple random sampling* yang merupakan teknik pengambilan anggota sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan tingkat yang ada dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2023, h. 149). Maka diperoleh sampel dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 2. Sampel Penelitian**

| Kelas         | Jumlah Siswa | Keterangan       |
|---------------|--------------|------------------|
| IV. A         | 34           | Kelas Eksperimen |
| IV. B         | 27           | Kelas Eksperimen |
| <b>Jumlah</b> |              | <b>61</b>        |

(Sumber: Tata Usaha SD Negeri 195 Palembang)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes tertulis menggunakan soal pilihan ganda yang berjumlah 20

soal berdasarkan materi yang digunakan sesuai dengan modul ajar pada mata pelajaran IPAS. Dokumentasi dalam penelitian digunakan untuk mengumpulkan informasi berupa gambar atau video mengenai kegiatan proses pembelajaran, media pembelajaran, serta pemahaman belajar peserta didik yaitu kelas IV di SD Negeri 195 Palembang.

Teknik validasi instrumen dalam penelitian ini yaitu uji validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda. Sedangkan teknik analisis data meliputi uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Keputusan dalam pengujian hipotesis yaitu:

- a. Jika nilai signifikan (2-tailed)  $\leq 0,025$ , maka  $H_o$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat pengaruh penggunaan media berbasis *Assembl Edu* terhadap hasil belajar siswa pada materi IPAS kelas IV SD Negeri 195 Palembang.
- b. Jika nilai signifikan (2-tailed)  $> 0,025$ , maka  $H_o$  diterima dan  $H_a$  ditolak yang berarti tidak terdapat pengaruh penggunaan media

berbasis *Assembl Edu* terhadap hasil belajar siswa pada materi IPAS kelas IV SD Negeri 195 Palembang.

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

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 195 Palembang yang beralamatkan di JL. KI. Merogan Simpang Remifa Kelurahan Ogan Baru Kecamatan Kertapati, Palembang Sumatera Selatan yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Berbasis *Assembl Edu* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPAS Kelas IV SD Negeri 195 Palembang".

Penelitian ini menggunakan subjek penelitian pada kelas IV. A dan kelas IV. B sebagai populasi yang mana kelas IV. A sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 34 siswa dan kelas IV. B sebagai kelas kontrol yang berjumlah 27 siswa. Kemudian dari populasi yang ditentukan sampel yaitu seluruh kelas IV. A dan kelas IV. B yang berjumlah 61 siswa. Peneliti menyesuaikan pembelajaran pada semester genap yaitu Bab 7 Topik A Aku dan Kebutuhanku dimana peneliti mengambil mata pelajaran IPAS.

Penelitian ini dilakukan pada kelas IV. A dan IV. B, yang mana kelas IV. A sebagai kelas eksperimen yang akan diberikan perlakuan (*treatment*) dan kelas IV. B sebagai kelas kontrol yang tidak diberikan perlakuan (*treatment*). Dalam penelitian ini kelas eksperimen diberikan materi menggunakan media *Assembl Edu* dengan menggunakan handphone dan jaringan internet, kemudian untuk kelas kontrol diberikan materi akan tetapi tidak menggunakan media pembelajaran berupa media *Assembl Edu* hanya saja menggunakan buku siswa (cetak) dengan menerapkan metode konvensional.

**Tabel 3. Hasil Uji Normalitas**

|                     |                           | Tests of Normality <sup>a</sup> |    |      | Shapiro-Wilk |    |      |
|---------------------|---------------------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
|                     |                           | Statistic                       | df | Sig. | Statistic    | df | Sig. |
| Hasil Belajar Siswa | Posttest Kelas Eksperimen | 1,31                            | 34 | ,151 | ,930         | 34 | ,031 |
|                     | Posttest Kelas Kontrol    | 1,48                            | 27 | ,131 | ,838         | 27 | ,110 |

<sup>a</sup>. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output hasil uji normalitas data menunjukkan nilai *posttest* eksperimen memperoleh signifikan  $0,151 > 0,05$  dan nilai *posttest* kontrol memperoleh signifikan  $0,131 > 0,05$  maka dapat ditarik kesimpulan bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol

berdistribusi normal karena nilai signifikan  $> 0,05$ .

**Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas**

|                     |                               | Test of Homogeneity of Variances |     |        | Sig. |
|---------------------|-------------------------------|----------------------------------|-----|--------|------|
|                     |                               | Levene Statistic                 | df1 | df2    |      |
| Hasil Belajar Siswa | Based on Mean                 | 278                              | 1   | 59     | ,602 |
|                     | Based on Median               | 180                              | 1   | 59     | ,673 |
|                     | Based on Mean and adjusted df | 180                              | 1   | 58,917 | ,673 |
|                     | Based on trimmed mean         | 225                              | 1   | 59     | ,638 |

Berdasarkan output hasil uji homogenitas pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai dalam penelitian ini menunjukkan bahwa nilai signifikan  $0,602 > 0,05$  artinya data dalam penelitian ini bersifat homogen.

**Tabel 5. Hasil Perbandingan *Posttest* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

|                     |                           | Group Statistics |       |                |                 |
|---------------------|---------------------------|------------------|-------|----------------|-----------------|
|                     |                           | N                | Mean  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Hasil Belajar Siswa | Posttest Kelas Eksperimen | 34               | 78,53 | 19,661         | 2,579           |
|                     | Posttest Kelas Kontrol    | 27               | 65,56 | 13,387         | 2,578           |

Berdasarkan output *Group Statistics* diatas diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa atau mean untuk *posttest* kelas eksperimen yaitu sebesar 78,53 dan *posttest* kelas kontrol yaitu sebesar 65,56 dengan demikian secara deskriptif statistic dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

**Tabel 6. Hasil Uji Independent Samples**

#### T-Test

Independent Samples Test

|                 | Sum of Squares | df | Mean Square | F      | Sig. | Partial Eta Squared |
|-----------------|----------------|----|-------------|--------|------|---------------------|
| Corrected Total | 11.000         | 60 | .183        |        |      |                     |
| Between Groups  | 10.000         | 1  | 10.000      | 54.545 | .000 | .693                |
| Within Groups   | 1.000          | 59 | .017        |        |      |                     |

Berdasarkan output hasil uji *Independent Sampel T-Test* dengan menggunakan bantuan program SPSS versi 26 pada tabel diatas diketahui bahwa nilai *Equal variances assumed* signifikan (2-tailed) yaitu  $0,001 < 0,025$  yang artinya  $H_o$  ditolak dan  $H_a$ . Maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media berbasis *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa pada materi IPAS kelas IV SD Negeri 195 Palembang.

### Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media berbasis *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa pada materi IPAS kelas IV SD Negeri 195 Palembang. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Posttest Only Control Design* yang mana penelitian ini melibatkan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen digunakan media berbasis *Assemblr Edu*, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media berbasis *Assemblr Edu*. Populasi yang didapat

pada penelitian ini seluruh kelas IV yang berjumlah 61 siswa yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV. A (kelas eksperimen) sebanyak 34 siswa dan kelas IV. B (kelas kontrol) sebanyak 27 siswa.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi serta melakukan uji coba instrument soal yang dilakukan pada kelas V.A yang berjumlah 27 siswa. Banyak soal yang di uji coba yaitu sebanyak 20 soal tes berganda yang akan dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas sebelum dilanjutkan pada penelitian yang sesungguhnya. Setelah dilakukan uji validitas pada 20 butir soal tersebut didapatkanlah hasil bahwa terdapat 13 soal yang valid dan 7 soal yang tidak valid. Dan uji reliabilitas juga menunjukkan bahwa data reliabel untuk dilanjutkan atau digunakan. Setelah diketahui terdapat 13 soal yang reliabel, peneliti memilih 10 soal untuk dijadikan soal *posttest* pada penelitian.

Pada akhir pembelajaran peserta didik diberikan soal *posttest* untuk mengetahui adakah peningkatan kemampuan belajar dari kedua kelas tersebut. Dan didapatkan



nilai rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 78,53 sedangkan untuk kelas kontrol didapatkan rata-rata sebesar 65,56. Untuk mengetahui perbandingan antara kedua kelas tersebut dilakukan uji *Independent Sampel T-Test* yang menunjukkan hasil signifikan (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,025$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$ . Maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Menurut (Syalsyabilah et al., 2024) menyebutkan bahwa media digital seperti *Assemblr Edu* dapat membuat siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Meskipun penelitian mereka lebih menekankan pada peningkatan aspek kognitif, hasil tersebut berkaitan dengan temuan penelitian ini. Dimana keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung juga mendorong hasil belajar siswa setelah menggunakan media tersebut.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *Assemblr Edu* saat proses pembelajaran berlangsung sangatlah mendorong motivasi belajar dan

menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan adanya media berbasis *Assemblr Edu* ini yang awalnya hasil belajar siswa rendah bisa meningkat secara signifikan.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan analisis data dan pembahasan penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media berbasis *Assemblr Edu* terhadap hasil belajar siswa pada materi IPAS kelas IV SD Negeri 195 Palembang.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Griffith, T. L., & Alpert, D. (2022). Creating Concrete Visions with Augmented Reality: Digital Transformation for Participative InnovationCompanies can leverage augmented reality in their innovation practice to “See in 3D—Think in 5T,” and align their talent, technology, and technique to the. *Research Technology Management*, 65(5), 34–43.
- Juhairiah. (2023). Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menetapkan KriteriaKetercapaian

- Tujuan Pembelajaran (KKTP) Melalui Workshop Intern Sekolah Di SDN Karang Bayat 01 Sumber Baru. *Jurnal Simki Postgraduate*, 2(3), 190–200.
- Mamelio, A., Idris, M., & Dedy, A. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada Peserta Didik SDN 1 Ujung Tanjung. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 19(1), 31–37.
- Melinda, A., Bachtiar, R. W., & Jember, U. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Assembl Edu Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Ipa Siswa SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 339–349.
- Naufal, H., Irkhamni, I., & Yuliyani, M. (2020). Penelitian Penerapan Program Sistem Kredit Semester Menunjang Terealisasinya Merdeka Belajar di SMA Negeri 1 Pekalongan. *Konferensi Ilmiah Pendidikan*.
- Sugiyono. (2023). *Metode PENELITIAN PENDIDIKAN (Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*. Bandung: ALFABETA CV.
- Sumarsono, M. B., & Mulyani. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu “ Kuartet Kingdom ” Pada Pembelajaran Tematik Materi Kerajaan Hindu , Budha Dan Islam Di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Surabaya*, 08(03), 487–496.
- Syafi'i, F. F. (2022). Merdeka belajar: sekolah penggerak. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Syalsyabilah, P., Murjainah, & Suriadi, A. (2024). Pengaruh Digital Scrapbook Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Literasi Budaya Siswa Kelas IV SD N 69 Palembang Pendahuluan Pendidikan menekankan abad keterampilan teknologi, keterampilan Pendidikan merupakan sarana relevan dengan perkembangan zaman pembela. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, 10(2), 711–722.
- Winanda, V., & Yana, E. (2021). Faktor Yang Mempengaruhi Hasil

Belajar Kognitif Siswa Dalam  
Pembelajaran Jarak Jauh  
Berbasis E-Learning. *Perspektif  
Pendidikan Dan Keguruan*, 12(2).