

**PENGARUH METODE DISCOVERY LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI
AUGMENTED REALITY (AR) TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA
PESERTA DIDIK KELAS IV SD NEGERI NGERUKEMAN**

Siti Nurfitri¹, Urip Muhayat Wiji Wahyudi²
^{1,2}PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta
[1 fitri010620@gmail.com](mailto:fitri010620@gmail.com), ² muhayat@upy.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Discovery Learning method based on the Augmented Reality (AR) application on the science concept understanding of fourth-grade elementary school students. In addition, this study also aims to examine the extent to which the method can improve students' conceptual understanding in science learning, which was previously low and tended to rely on memorization. This research employs a quantitative approach with a pre-experimental design, specifically a one-group pretest-posttest design. The subjects of this study were fourth-grade students of SD Negeri Ngerukeman. Data collection techniques were carried out through tests (pretest and posttest), while data analysis used normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing (Independent Sample T-Test). The results of the study indicate that the Discovery Learning method based on the Augmented Reality (AR) application has a significant effect on improving students' understanding of science concepts. This is evidenced by a significance value of $0.011 < 0.05$ and a higher increase in the average score in the experimental class compared to the control class. Therefore, this method is proven to be effective in enhancing students' conceptual understanding and in creating more interactive and meaningful learning experiences.

Keywords: *Discovery Learning, Augmented Reality (AR), Concept Understanding, Science Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode Discovery Learning berbasis aplikasi Augmented Reality (AR) terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik kelas IV sekolah dasar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana metode tersebut dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dalam pembelajaran IPA yang sebelumnya masih rendah dan cenderung bersifat hafalan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen jenis pre-experimental design berupa one group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Ngerukeman. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (pretest dan posttest), sedangkan analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (Independent Sample T-Test). Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Discovery Learning berbasis aplikasi Augmented Reality (AR) berpengaruh signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep IPA peserta didik. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar $0,011 < 0,05$ serta peningkatan nilai rata-

rata yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Dengan demikian, metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik dan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Kata Kunci: Discovery Learning, Augmented Reality (AR), Pemahaman Konsep, Pembelajaran IPA

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan sarana penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas serta mampu menghadapi tantangan perkembangan zaman. Menurut (Hakim & Darajat, 2023) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menumbuh kembangkan budipekerti dan karakter seseorang. Pada jenjang sekolah dasar, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai upaya mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh (Sanga & Wangdra, 2023) yang mengatakan jika pendidikan merupakan salah satu faktor penentu dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) suatu bangsa. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya secara optimal, yaitu pengembangan

potensi individu yang setinggi-tingginya dalam aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual, sesuai dengan tahap perkembangan serta karakteristik lingkungan fisik dan lingkungan sosio-budaya dimana dia hidup (Qudsiyah et al., 2023).

Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, kebutuhan dan kemampuan individu (Efendy, 2023). Pendidikan yang diperoleh peserta pada jenjang pendidikan dasar akan menjadi bekal berharga bagi mereka dalam menjalankan proses pendidikan pada jejang yang lebih tinggi (Muspawi & Lukita, 2023). Oleh karena itu, pembelajaran di sekolah dasar harus dirancang sedemikian rupa agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik.

Namun demikian, dalam praktiknya proses pembelajaran di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Salah satunya adalah Guru yang tidak mengajar sesuai dengan kompetensi mereka mungkin tidak memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk menyampaikan materi pelajaran secara efektif, yang pada akhirnya menurunkan kualitas pembelajaran dan pencapaian akademik siswa (Satria et al., 2025). Padahal sebagai seorang pendidik guru harus bisa menjalankan kewajibannya sebagai mana mestinya, guru memiliki kewajiban untuk dapat mendidik, mengajar, membimbing, melatih, dan menilai anak didiknya (Yusuf et al., 2024).

Di era perkembangan teknologi yang pesat, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan berbagai inovasi, khususnya dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Resti et al. (2024) (Resti et al., 2024) mengungkapkan bahwa kemajuan teknologi memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis

teknologi juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta membantu mereka memahami materi dengan lebih mudah (Sutisna et al., 2020). Oleh karena itu, guru perlu mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran agar sesuai dengan tuntutan abad ke-21.

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu mata pelajaran yang menuntut pemahaman konsep secara mendalam, tidak hanya sekadar hafalan fakta. Pembelajaran IPA idealnya melibatkan kegiatan observasi dan pengalaman langsung agar peserta didik mampu memahami konsep secara nyata (Amelia et al., 2025). Selain itu, tujuan pembelajaran IPA di sekolah dasar adalah mengembangkan pemahaman konsep yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari serta menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik (Diana & Winahyu, 2022).

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman konsep IPA peserta didik masih rendah. Berdasarkan hasil observasi dan tes awal di kelas IV SD Negeri Ngerukeman, sebagian besar peserta didik belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, dengan hanya 8 dari 24 peserta didik

(33,33%) yang tuntas, sedangkan 16 peserta didik (66,67%) belum tuntas. Selain itu, peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menjelaskan konsep, mengklasifikasikan, memberikan contoh, dan menarik kesimpulan, yang menunjukkan bahwa pemahaman konsep IPA belum optimal .

Rendahnya pemahaman tersebut disebabkan oleh pembelajaran yang masih konvensional, kurangnya variasi media, serta minimnya keterlibatan aktif peserta didik sehingga pembelajaran cenderung bersifat hafalan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui penerapan metode Discovery Learning yang mendorong peserta didik menemukan konsep secara mandiri (Istidah et al., 2022) serta didukung teknologi Augmented Reality (AR) yang mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan interaktif ((Azhari & Nugraha, 2026)). Dengan demikian, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji pengaruh metode Discovery Learning berbasis AR terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan adalah quasi experimental design dengan bentuk nonequivalent control group design, yaitu melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol yang masing-masing diberikan pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan . Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Ngerukeman yang berjumlah 24 peserta didik, dengan teknik sampling jenuh, yaitu seluruh populasi dijadikan sampel. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan metode Discovery Learning berbasis aplikasi Augmented Reality (AR), sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes berupa pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman konsep IPA peserta didik. Instrumen penelitian telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas dan uji homogenitas sebagai prasyarat, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan Independent Sample

T-Test untuk mengetahui perbedaan dan pengaruh penerapan metode Discovery Learning berbasis Augmented Reality (AR) terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Uji Prasyarat

a. Hasil Uji Normalitas Pretest

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Pretest

Kelompok		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai	Pre_Eksperimen	,157	24	,129	,969	24	,636
	Pre_Kontrol	,238	24	,001	,928	24	,088

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel di atas menunjukkan hasil uji normalitas untuk pretest baik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas pretest dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk karena jumlah sampel yang terlibat < 50. Hasil analisis pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest kelas eksperimen adalah sebesar 0,638 dan nilai signifikansi pretest kelas kontrol sebesar 0,88. Kedua nilai tersebut menunjukkan nilai sig > 0,05, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa data pretest dan posttest pada kelas kontrol berdistribusi normal

b. Hasil Uji Normalitas Posttest

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Posttest

kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
nilai	eksperimen	,155	24	,139	,918	24	,053
	kontrol	,172	24	,065	,946	24	,218

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel di atas menunjukkan hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil analisis pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi posttest kelas eksperimen adalah sebesar 0,053 dan nilai signifikansi posttest kelas kontrol sebesar 0,218. Kedua nilai tersebut menunjukkan nilai sig > 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas kontrol berdistribusi normal.

c. Hasil Uji Homogenitas Pretest

Tabel 3 Hasil uji homogenitas pretest

Nilai		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
	Based on Mean	,046	1	46	,831
	Based on Median	,022	1	46	,881
	Based on Median and with adjusted df	,022	1	40,453	,882
	Based on trimmed mean	,017	1	46	,895

Tabel di atas merupakan hasil uji homogenitas pretest dan posttest kelas kontrol. Suatu data dikatakan memiliki varians yang homogen apabila nilai signifikansi pada Based on Mean > 0,05 (Nasar et al., 2024). Hasil uji normalitas pada tabel di atas menunjukkan jika nilai signifikansi pretest kelas kontrol dan eksperimen

adalah sebesar 0,831 ($> 0,05$). Sehingga dapat diartikan jika data pada pretest dan posttest kelas kontrol tersebut memiliki varians yang homogen.

d. Hasil Uji Homogenitas Posttest

Tabel 4. Hasil Uji omogenitas Posttest

Test of Homogeneity of Variance					
Nilai		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
	Based on Mean	1,711	1	46	,197
	Based on Median	1,693	1	46	,200
	Based on Median and with adjusted df	1,693	1	42,790	,200
	Based on trimmed mean	1,778	1	46	,189

Tabel di atas adalah tabel untuk uji homogenitas pretest dan posttest kelas eksperimen. Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai Based On Mean sebesar 0,197 ($> 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pretest dan posttest kelas eksperimen memiliki varians yang homogen.

2. Hasil Uji Hipotesis

a. Hasil Uji Independent Sample t-Test Pretest

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample T-Test Pretest

		Levene's Test for Equality of Variances				Independent Samples Test					
Nilai		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
	Equal variances assumed	,046	,831	,647	46	,521	1,667	2,575	-3,517	6,850	
	Equal variances not assumed			,647	45,281	,521	1,667	2,575	-3,519	6,852	

Nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,521 menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,521 > 0,05$). Hal ini berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok yang dibandingkan. Dengan demikian,

hipotesis nol (H_0) yang menyatakan “tidak ada perbedaan” diterima dan hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan “adanya perbedaan” ditolak. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kemampuan awal peserta didik pada kelas control dan kelas eksperimen adalah setara atau sama, sehingga layak untuk dilakukan perlakuan lebih lanjut dalam penelitian.

b. Hasil Uji Independent Sample T - Test Posttest

Tabel hasil uji homogenitas Independent Sample T-Test Posttest

		Levene's Test for Equality of Variances				Independent Samples Test					
Nilai		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
									Lower	Upper	
	Equal variances assumed	,049	,827	2,660	46	,011	6,917	3,353	2,168	15,665	
	Equal variances not assumed			2,660	45,991	,011	6,917	3,353	2,168	15,665	

Berdasarkan tabel di atas nilai Sig. (2-tailed) diketahui yaitu sebesar 0,011. Hasil ini menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi yang digunakan, yaitu 0,05 ($0,011 < 0,05$). Dalam hal ini artinya terdapat perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelas eksperimen yang menggunakan metode discovery learning dan kelas control yang menggunakan metode problem based learning. Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan “tidak

adanya perbedaan” ditolak, sedangkan hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan “adanya perbedaan” diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh atau perbedaan yang nyata antara kedua kelompok dalam penelitian tersebut.

Berdasarkan hasil uji asumsi dasar yang dilakukan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen telah memenuhi syarat normalitas dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Hasil uji Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa nilai signifikansi pretest kelas eksperimen sebesar 0,638 dan kelas kontrol sebesar 0,088, sedangkan pada posttest kelas eksperimen sebesar 0,053 dan kelas kontrol sebesar 0,218. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh data pada kedua kelas berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil uji homogenitas yang dihitung melalui Levene's Test menunjukkan bahwa varians kedua kelompok homogen dengan nilai signifikansi $> 0,05$. Pada pretest diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,831, sedangkan pada posttest sebesar 0,197. Dengan terpenuhinya kedua asumsi tersebut,

maka analisis instrumen layak digunakan untuk menguji perbedaan pemahaman konsep peserta didik pada kedua kelas.

Deskripsi pemahaman konsep menunjukkan adanya peningkatan yang berbeda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada kelas kontrol yang menggunakan model Problem Based Learning (PBL), nilai rata-rata pretest sebesar 64,71 meningkat menjadi 74,79 pada posttest dengan selisih peningkatan sebesar 10,08 poin. Sebagian besar peserta didik pada saat pretest berada pada kategori “baik” sebanyak 14 peserta didik (58,33%) dan “cukup” sebanyak 9 peserta didik (37,5%), namun hanya 5 peserta didik (20,83%) yang mencapai ketuntasan. Setelah posttest, terjadi peningkatan pemahaman konsep, meskipun peningkatannya tidak terlalu signifikan dan masih terdapat peserta didik yang belum mencapai ketuntasan.

Berbeda dengan kelas kontrol, kelas eksperimen yang menggunakan metode discovery learning menunjukkan peningkatan pemahaman konsep yang lebih tinggi. Nilai rata-rata pretest sebesar 66,38 meningkat menjadi 83,71 pada posttest dengan selisih sebesar 17,33

poin. Pada tahap pretest, sebagian besar peserta didik berada pada kategori “baik” sebanyak 15 peserta didik (62,5%) dan “cukup” sebanyak 8 peserta didik (33,33%), dengan hanya 4 peserta didik (16,67%) yang tuntas. Namun, setelah diberikan perlakuan, hampir seluruh peserta didik mengalami peningkatan dan didominasi oleh kategori “baik” dan “baik sekali”. Hal ini menunjukkan bahwa metode discovery learning mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik secara lebih optimal.

Hasil ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivistik yang menekankan bahwa peserta didik akan lebih mudah memahami konsep apabila mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Metode discovery learning memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan sendiri konsep melalui kegiatan eksplorasi, pengamatan, dan diskusi. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berdampak pada peningkatan pemahaman konsep peserta didik. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Khofiyah & Santoso, 2019) yang hasil penelitiannya menyatakan jika metode

discovery learning dapat meeningkatkan pemahaman konsep peserta didik dengan selisih nilai mencapai 6,375.

Hasil uji hipotesis melalui Independent Sample T-Test semakin memperkuat temuan tersebut. Nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada posttest sebesar 0,011 ($< 0,05$) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pemahaman konsep peserta didik pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Penemuan ini sejalan dengan hasil penelitian yang dikemukakan oleh (Widiadnyana et al., 2024) yang mengatakan jika model pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPA peserta didik yang dibuktikan oleh terdapat perbedaan nilai rata-rata pemahaman konsep dan sikap ilmiah peserta didik yang signifikan antara kelompok peserta didik yang belajar dengan model discovery learning dengan kelompok peserta didik yang belajar dengan model pengajaran langsung. Hasil serupa juga dikemukakan oleh yang mengatakan jika model model Discovery Learning dapat meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik dengan nilai mencapai rata-rata 0,57. Dengan

demikian, dapat disimpulkan bahwa metode discovery learning memberikan pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman konsep peserta didik dibandingkan dengan model Problem Based Learning.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode discovery learning lebih efektif dibandingkan model Problem Based Learning dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata yang lebih tinggi ($83,71 > 74,79$), selisih peningkatan yang lebih besar ($17,33 > 10,08$), serta adanya perbedaan signifikan berdasarkan uji hipotesis ($0,011 < 0,05$). Dengan demikian, metode discovery learning dapat direkomendasikan sebagai model pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik secara lebih optimal, khususnya pada pembelajaran IPAS di sekolah dasar. Sejalan dengan hal (Siahaan & Sihotang, 2023) ini juga mengatakan bahwa metode discovery learning berperan penting dalam meningkatkan hasil pemahaman konsep peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode Discovery Learning berbasis aplikasi Augmented Reality (AR) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan pemahaman konsep IPA peserta didik kelas IV SD Negeri Ngerukeman. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis menggunakan Independent Sample T-Test yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,011 < 0,05$, sehingga terdapat perbedaan yang nyata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Selain itu, peningkatan pemahaman konsep peserta didik pada kelas eksperimen terlihat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Nilai rata-rata peserta didik pada kelas eksperimen meningkat dari 66,38 menjadi 83,71 dengan selisih peningkatan sebesar 17,33 poin, sedangkan pada kelas kontrol hanya meningkat dari 64,71 menjadi 74,79 dengan selisih 10,08 poin. Hal ini menunjukkan bahwa metode Discovery Learning berbasis AR lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional maupun Problem Based Learning dalam

meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik.

Dengan demikian, metode Discovery Learning berbasis aplikasi Augmented Reality (AR) dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik, khususnya pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. Penggunaan teknologi AR mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan memudahkan peserta didik dalam memahami konsep yang bersifat abstrak..

DAFTAR PUSTAKA

- Amelia, K. N., Herliana, D. P., Herliana, D. D., & Riskiyana, N. (2025). Studi Observasi : Implementasi Model Inquiri-Based Learning Dalam. *Solusi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 106–114.
- Azhari, N. P., & Nugraha, F. A. (2026). *Biofun AR: Enhancing Primary Student ' s Engagement in Science Learning through Augmented Reality A . Introduction Education is widely recognized as one of the fundamental pillars of individual development and societal progress . Through education , indi. 10(1), 19–40.*
- Diana, D., & Winahyu, S. E. (2022). Analisis Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di SD. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(11), 1110–1120.
<https://doi.org/10.17977/um065v2i112022p1110-1120>
- Efendy, T. (2023). Konsep Sistem Among Dalam Pendidikan Menurut Ki Hadjar Dewantara. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1231–1242.
<https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.274>
- Hakim, A. R., & Darajat, J. (2023). Pendidikan Multikultural dalam Membentuk Karakter dan Identitas Nasional. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(3), 1337–1346.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v8i3.1470>
- Istidah, A., Suherman, U., & Holik, A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar IPA Tentang Materi Sifat-Sifat

- Cahaya Melalui Metode
Discovery Learning. *Jurnal
Pendidikan Indonesia*, 2(1), 32–
40.
<https://doi.org/10.59818/jpi.v2i1.187>
- Muspawi, M., & Lukita, M. (2023).
Pengelolaan Pembiayaan
Pendidikan di Sekolah Dasar.
Lectura: Jurnal Pendidikan, 14(1),
99–110.
- Qudsiyah, B., Laila, F., Munir, B.,
Suprianto, W. D., & Nurhayati.
(2023). HAKIKAT PENDIDIKAN
DAN MANAJEMEN
PENDIDIKAN DI SEKOLAH.
*JMI: Jurnal Multidisiplin
Indonesia*, 2(6), 1297–1303.
- Resti, Wati, R. A., Ma'Arif, S., &
Syarifuddin. (2024).
PEMANFAATAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS
TEKNOLOGI LITERASI DIGITAL
SISWA SEKOLAH DASAR Resti
Universitas Sriwijaya ,
Palembang , Indonesia Rizka
Annisa Wati Universitas Sriwijaya
, Palembang , Indonesia Salamun
Ma ' Arif Universitas Sriwijaya ,
Palembang. *Al-Madrasah: Jurnal
Ilmiah Pendidikan Madrasah*
- Ibtidaiyah*, 8(3), 1145–1157.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023).
Pendidikan Adalah Faktor
Penentu Daya Saing Bangsa.
*Seminar Nasional Ilmu Sosial
Dan Teknologi*, 1(1), 84–90.
- Satria, D., Kusasih, I. H., &
Gusmaneli, G. (2025). Analisis
Rendahnya Kualitas Pendidikan
di Indonesia Saat Ini: Suatu
Kajian Literatur. *Jurnal Bintang
Pendidikan Indonesia*, 3(2), 292–
309.
- Sutisna, E., Novita, L., & Iskandar, M.
I. (2020). Pedagonal: Jurnal
Ilmiah Pendidikan. *Pedagonal:
Jurnal Ilmiah Pendidikan*,
04(April), 4–9.
- Yusuf, A., Abidin, A. Z., & Anwar, S.
(2024). Tindakan Sistem
Pendidikan Meninjau
Permasalahan Rendahnya
Kualitas Pendidikan di Indonesia
dan Solusinya. *JIIP: Jurnal Ilmiah
Ilmu Pendidikan*, 7(3), 2345–
2352.