

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS  
MODEL PROBLEM BASED LEARNING PADA MATERI BENTANG ALAM  
DARATAN DAN PERAIRAN KELAS III SD NEGERI 1 SRIKATON  
KABUPATEN TULUNGAGUNG**

Inne Dwi Cahyawati<sup>1</sup>, Rohmatus Syafi'ah<sup>2</sup>, Eka Yuliana Sari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FSH Universitas Bhinneka PGRI

[<sup>1</sup>inneedwi12@gmail.com](mailto:inneedwi12@gmail.com), [<sup>2</sup>syafiahzainul@gmail.com](mailto:syafiahzainul@gmail.com),

[<sup>3</sup>ekayulianasari6@gmail.com](mailto:ekayulianasari6@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop an animated video learning media based on the Problem Based Learning (PBL) model on the topic of Land and Water Landforms for third-grade students at SD Negeri 1 Srikaton, Tulungagung Regency. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The animated video was developed using the Canva application with a duration of 6 minutes in HD MP4 format. Data collection instruments used were validation questionnaires assessed by three media experts, three material experts, and three language experts, as well as response questionnaires filled out by 24 third-grade students and one classroom teacher. The results showed that the media achieved a very valid category based on media expert assessment with an average score of 4.63, material expert assessment with an average score of 4.85, and language expert assessment with an average score of 4.63. The practicality test results obtained a student response percentage of 91.94% and a teacher response percentage of 95%, both categorized as very practical. It can be concluded that the animated video learning media based on the PBL model is valid and practical for use in science and social studies (IPAS) learning in elementary schools.*

**Keywords:** *addie, animated video, elementary school, ipas, problem based learning*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Bentang Alam Daratan dan Perairan untuk peserta didik kelas III SD Negeri 1 Srikaton Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Video animasi dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dengan durasi 6 menit dalam format MP4 berkualitas HD. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar angket validasi yang dinilai oleh tiga ahli media, tiga ahli materi, dan tiga ahli bahasa, serta angket respon yang diisi oleh 24

peserta didik kelas III dan satu guru wali kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli media dengan rata-rata skor 4,63, ahli materi dengan rata-rata skor 4,85, dan ahli bahasa dengan rata-rata skor 4,63. Hasil uji kepraktisan memperoleh persentase respon peserta didik sebesar 91,94% dan respon guru sebesar 95%, keduanya berkategori sangat praktis. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis model PBL dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** addie, ipas, *problem based learning*, sekolah dasar, video animasi

### **A. Pendahuluan**

Perkembangan mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam beberapa dekade terakhir membawa dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam hal pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi (Zahroh et al., 2024). Pendidikan di era digital menuntut guru untuk tidak lagi sekadar menjadi sumber informasi utama, melainkan mampu berperan sebagai fasilitator yang inovatif dalam menciptakan suasana belajar yang dinamis dan bermakna. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pengembangan kompetensi peserta didik secara aktif, kontekstual, dan menyenangkan (Julita & Purnasari, 2022).

Salah satu mata pelajaran yang menuntut pendekatan pembelajaran inovatif di sekolah dasar adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).

IPAS merupakan ilmu yang mengkaji makhluk hidup, benda tak hidup, serta interaksinya dalam kehidupan sosial manusia secara terpadu (Rahmayati & Prastowo, 2023). Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran IPAS diarahkan agar peserta didik tidak hanya menguasai konsep, tetapi juga mampu berpikir kritis, kreatif, dan memiliki kepedulian terhadap lingkungan sekitarnya (Pujiastuti Wiwi, 2023). Salah satu materi yang memerlukan penguatan visual dalam pembelajaran IPAS kelas III adalah Bentang Alam Daratan dan Perairan, yang bersifat abstrak jika hanya disajikan melalui teks dan gambar statis pada buku teks.

Kondisi nyata di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran di SD Negeri 1 Srikaton Kabupaten Tulungagung masih bergantung pada buku pegangan cetak atau buku Cerdas Tangkas yang didominasi teks

dengan sedikit gambar pendukung, berwarna hitam putih, dan kurang memvisualisasikan materi secara kontekstual. Berdasarkan hasil pra-penelitian melalui wawancara dengan guru kelas III, diketahui bahwa 15 dari 24 peserta didik masih kesulitan memahami materi, yang ditandai dengan seringnya meminta penjelasan ulang, kurang mampunya menjawab pertanyaan berbasis pemahaman, serta kesulitan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Kondisi ini berdampak pada penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) yang sudah digunakan guru, namun kehilangan esensinya karena peserta didik tidak mendapatkan stimulus visual yang kontekstual sebagai pemicu masalah di awal pembelajaran.

Model *Problem Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menyajikan masalah sebagai titik awal untuk merangsang peserta didik membangun pengetahuan dan keterampilan berpikir kritis (Matondang & Lestari, 2025). Sintaks PBL yang meliputi orientasi masalah, pengorganisasian peserta didik, pembimbingan penyelidikan, pengembangan dan penyajian hasil, serta analisis dan evaluasi masalah

membutuhkan adanya stimulus visual yang kontekstual di awal pembelajaran agar peserta didik termotivasi untuk menemukan solusi (Novelni & Sukma dalam Saputro et al., 2023). Di sini media pembelajaran berperan penting, khususnya video animasi sebagai trigger atau pemicu masalah yang relevan dengan kehidupan peserta didik.

Video animasi sebagai media audio-visual mampu menyajikan materi melalui kombinasi gambar bergerak, teks, dan suara sehingga informasi disampaikan secara lebih menarik dan mudah dipahami (Saputra et al., 2023). Penggunaan video animasi relevan diterapkan pada peserta didik kelas III yang berada pada fase operasional konkret usia 7–11 tahun, di mana visualisasi menjadi kunci utama dalam membantu memahami konsep yang bersifat abstrak (Piaget dalam Wardani, 2022). Penggunaan media dapat mendukung proses suatu pembelajaran serta mempermudah peserta didik untuk memahami materi (Yuliana Sari, 2022). Beberapa penelitian terdahulu membuktikan efektivitas media video animasi berbasis PBL dalam pembelajaran, di antaranya Pradana & Ansori (2025)

serta Dewi & Isdaryanti (2025) yang menyimpulkan bahwa media sejenis layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPAS.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi berbasis model *Problem Based Learning* pada materi Bentang Alam Daratan dan Perairan kelas III SD Negeri 1 Srikaton Kabupaten Tulungagung menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini difokuskan pada dua aspek utama, tingkat kevalidan dan kepraktisan media yang dikembangkan, sehingga dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang kontekstual, inovatif, dan siap digunakan oleh guru maupun peserta didik di kelas.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakannya dalam konteks pembelajaran (Rahayu Ade, 2025). Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran video animasi berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Bentang Alam Daratan

dan Perairan untuk peserta didik kelas III SD Negeri 1 Srikaton Kabupaten Tulungagung.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (*analisis*), *Design* (*desain*), *Development* (*pengembangan*), *Implementation* (*implementasi*), dan *Evaluation* (*evaluasi*). Model ini dipilih karena setiap tahapannya tersusun secara sistematis dan detail sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan produk yang berkualitas (Waruwu, 2024).

Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan identifikasi masalah dan analisis kebutuhan melalui wawancara tidak terstruktur dengan guru wali kelas III SD Negeri 1 Srikaton. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih bergantung pada buku cetak dengan variasi media yang terbatas, sehingga diperlukan media pembelajaran berbasis digital yang lebih inovatif dan kontekstual.

Pada tahap *Design*, peneliti merancang video animasi mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) dan Tujuan Pembelajaran (TP) materi Bentang Alam Daratan dan Perairan Fase B Kurikulum Merdeka.

Rancangan video terdiri dari 30 slide yang disusun secara sistematis mengintegrasikan seluruh sintaks PBL ke dalam alur cerita animasi, dengan karakter guru dan dua peserta didik sebagai tokoh utama. Latar belakang yang digunakan disesuaikan dengan lingkungan lokal Tulungagung, seperti persawahan, sungai, dan pantai, agar pembelajaran terasa lebih kontekstual bagi peserta didik.

Pada tahap *Development*, video animasi dikembangkan menggunakan aplikasi berbasis web Canva dengan durasi 6 menit dalam format MP4 berkualitas HD. Produk kemudian divalidasi oleh tiga ahli media, tiga ahli materi, dan tiga ahli bahasa yang merupakan dosen Universitas Bhinneka PGRI dan guru kelas III SD Negeri 1 Srikaton. Instrumen validasi menggunakan lembar angket dengan skala Likert 1–5. Analisis kevalidan menggunakan rumus rata-rata skor dari ketiga validator, dengan kriteria sangat valid apabila nilai rata-rata lebih dari 4,20 (Setiani et al., 2025).

Pada tahap *Implementation*, video animasi yang telah direvisi diterapkan secara langsung dalam pembelajaran kelas III SD Negeri 1 Srikaton dengan subjek uji coba seluruh peserta didik kelas III yang

berjumlah 24 orang. Setelah pembelajaran berlangsung, peserta didik dan guru mengisi angket respon untuk mengukur tingkat kepraktisan media. Analisis kepraktisan dilakukan menggunakan rumus persentase, dengan kriteria sangat praktis apabila persentase mencapai 81–100% (Atizah et al., 2024).

Pada tahap *Evaluation*, evaluasi dilakukan secara berkelanjutan di setiap fase pengembangan, mulai dari evaluasi hasil analisis kebutuhan, evaluasi rancangan desain, evaluasi hasil validasi ahli, evaluasi uji coba produk, hingga evaluasi akhir secara menyeluruh. Tujuannya adalah memastikan produk yang dihasilkan telah memenuhi kriteria valid dan praktis sehingga layak digunakan pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

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

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran video animasi berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Bentang Alam Daratan dan Perairan kelas III SD. Hasil penelitian mencakup dua aspek utama, yaitu kevalidan dan kepraktisan media yang diuraikan sebagai berikut.

## 1. Hasil Pengembangan Produk

Produk video animasi dikembangkan melalui lima tahapan model ADDIE. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa guru belum optimal memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital dan peserta didik membutuhkan stimulus visual yang kontekstual untuk mendukung penerapan model PBL. Pada tahap desain, peneliti merancang alur video animasi yang mengintegrasikan kelima sintaks PBL secara sistematis ke dalam 30 slide animasi berdurasi 6 menit. Pada tahap pengembangan, video dibuat menggunakan aplikasi Canva dan selanjutnya divalidasi oleh para ahli. Revisi dilakukan berdasarkan saran validator, di antaranya penggantian warna font dari hitam menjadi biru tua, perbaikan animasi panah menjadi lebih tebal, pemisahan penjelasan hutan gundul dan hutan rimbon, serta perbaikan penulisan kata "daratan" menjadi "dataran" pada bagian tertentu.

## 2. Hasil Uji Kevalidan

Kevalidan media diukur berdasarkan penilaian tiga ahli media, tiga ahli materi, dan tiga ahli bahasa menggunakan lembar angket skala Likert 1–5. Hasil rekapitulasi validasi disajikan pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli**

| Validator   | Rata-Rata Skor | Kriteria     |
|-------------|----------------|--------------|
| Ahli Media  | 4,63           | Sangat Valid |
| Ahli Materi | 4,85           | Sangat Valid |
| Ahli Bahasa | 4,63           | Sangat Valid |

Berdasarkan Tabel 1, penilaian ahli media memperoleh rata-rata 4,63 dengan kriteria sangat valid. Penilaian mencakup empat aspek, yaitu visual, audio, kualitas, dan isi. Hampir seluruh butir memperoleh kriteria sangat valid, kecuali aspek kombinasi warna dan tulisan yang memperoleh rata-rata 4,00 dengan kriteria valid, namun tetap berada dalam kategori yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Hal ini sejalan dengan Arsyad (dalam Widyahabsari et al., 2023) yang menegaskan bahwa media pembelajaran yang baik adalah media yang mampu menyampaikan informasi secara menarik sehingga membangkitkan perhatian dan minat peserta didik.

Penilaian ahli materi memperoleh rata-rata tertinggi yaitu 4,85 dengan kriteria sangat valid. Penilaian mencakup tiga aspek, yaitu kevalidan isi, kevalidan penyajian, dan kevalidan bahasa. Seluruh butir pernyataan pada aspek kevalidan isi dan kevalidan penyajian memperoleh

skor sempurna 5,00, yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam video animasi telah sesuai Capaian Pembelajaran Fase B Kurikulum Merdeka dan tersusun sintaks PBL dengan baik.

Penilaian ahli bahasa rata-rata 4,63 dengan kriteria sangat valid. Penilaian mencakup empat aspek, yaitu kelugasan, komunikatif, penggunaan istilah simbol/ikon, dan kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia. Capaian ini menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam video animasi telah komunikatif, lugas, dan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik kelas III sekolah dasar, serta mengikuti kaidah Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) (Azwar et al., 2022).

Secara keseluruhan, ketiga validator menyatakan bahwa media video animasi berbasis PBL yang dikembangkan memenuhi standar kevalidan dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian Melisa & Fadlan (2023) serta Prasetyo & Nugraheni (2024) yang juga menunjukkan tingkat validitas tinggi pada media video animasi yang dikembangkan untuk pembelajaran di sekolah dasar.

### 3. Hasil Uji Kepraktisan

Kepraktisan media diukur melalui angket respon peserta didik dan guru kelas III setelah media diterapkan dalam pembelajaran. Hasil uji kepraktisan disajikan pada Tabel 2 berikut.

**Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan**

| Responden                | Presentase | Kriteria       |
|--------------------------|------------|----------------|
| Peserta Didik (24 orang) | 91,94%     | Sangat Praktis |
| Guru                     | 95%        | Sangat Praktis |

Berdasarkan Tabel 2, angket respon 24 peserta didik memperoleh persentase 91,94% dengan kriteria sangat praktis. Dari lima aspek yang dinilai, aspek ketertarikan visual dan audio-visual memperoleh skor tertinggi karena penggunaan animasi yang dinamis dan warna yang kontras berhasil menarik perhatian peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Sementara itu, aspek durasi dan kesesuaian media memperoleh skor terendah karena beberapa peserta didik merasa penyampaian materi pada bagian tertentu berlangsung terlalu cepat sehingga memerlukan jeda tambahan. Angket respon guru memperoleh persentase 95% dengan kriteria

sangat praktis, dengan skor yang diperoleh sebesar 43 dari skor maksimum 45. Guru menyatakan bahwa media video animasi ini menyenangkan, tidak membosankan, membantu peserta didik memahami materi, serta mendorong keaktifan dan semangat belajar melalui penerapan sintaks PBL yang terintegrasi dalam video. Selain itu, guru memberikan catatan bahwa media ini dapat langsung digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Hasil kepraktisan ini sejalan Santi et al. (2025) yang menyatakan kepraktisan media dapat dinyatakan praktis apabila melibatkan guru dan peserta didik sebagai pengguna media secara langsung. Penggunaan video animasi yang mengintegrasikan sintaks PBL secara menyeluruh mendukung teori Piaget (dalam Wardani, 2022) bahwa peserta didik kelas III yang berada fase operasional konkret lebih mudah memahami konsep melalui pengalaman visual yang nyata dan kontekstual. Dengan demikian, media video animasi berbasis PBL ini menjadi solusi sekaligus mengoptimalkan model PBL secara menyeluruh dalam satu kesatuan alur pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis model *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Bentang Alam Daratan dan Perairan kelas III SD Negeri 1 Srikaton Kabupaten Tulungagung yang dikembangkan menggunakan model ADDIE telah memenuhi standar kevalidan dan kepraktisan.

Dari sisi kevalidan, media memperoleh penilaian sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli media dengan rata-rata skor 4,63, ahli materi dengan rata-rata skor 4,85, dan ahli bahasa dengan rata-rata skor 4,63. Ketiga hasil tersebut berada di atas nilai 4,20 sehingga masuk dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari sisi kepraktisan, media memperoleh persentase respon peserta didik sebesar 91,94% dan respon guru sebesar 95%, keduanya masuk dalam kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi berbasis PBL mudah digunakan, menarik, dan memberikan pengalaman belajar yang positif bagi peserta didik kelas III SD.



Rekomendasi penelitian ini adalah guru dapat memanfaatkan media video animasi ini sebagai pemantik di awal pembelajaran PBL dengan mempersiapkan terlebih dahulu sarana pendukung seperti LCD, proyektor, dan speaker. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menguji efektivitas media terhadap hasil belajar, mengembangkan media serupa untuk materi IPAS lainnya, mempertimbangkan penambahan fitur kuis atau evaluasi interaktif terintegrasi dalam video animasi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Atizah, K., Yusuf, M., & Ilham, D. (2024). Validitas dan kepraktisan LKPD interaktif berbantuan Canva pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Bua Ponrang.
- Azwar, B., Harfian, A., & Fadillah, E. N. (2022). LKPD biologi materi keanekaragaman hayati berbasis problem based learning untuk peserta didik SMA kelas X.
- Dewi & Isdaryanti. (2025). Pengembangan media video animasi interaktif dengan model problem based learning untuk meningkatkan hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Negeri Tugurejo 01 Kota Semarang. *Journal of Classroom Action Research*, 7(3).
- Julita, & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam pendidikan era digital. *Journal of Educational Learning and Innovation*, 2(2), 227.
- Matondang, R. E., & Lestari, N. (2025). Pengembangan media animasi Powtoon berbasis problem based learning untuk meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran PPKn materi musyawarah di kelas IV SD.
- Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan video animasi berbantuan Doratoon pada tema makanan sehat di kelas V sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4, 901–908.
- Piaget, J. (dalam Wardani, H. K.). (2022). Pemikiran teori kognitif Piaget di sekolah dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7.
- Pradana & Ansori. (2025). Pengembangan media video animasi berbasis virtual reality dengan problem based learning materi rantai makanan dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 5(3), 762–776.
- Prasetyo, D. A., & Nugraheni, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis video animasi pada pokok bahasan luas dan keliling bangun datar berbantuan software Synfig di SDN Denanyar 3. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA*, 4(1), 127–135.
- Pujiastuti Wiwi. (2023). Penerapan model pembelajaran problem based learning (PBL) untuk meningkatkan hasil belajar IPAS

- pada siswa kelas IV SD Negeri Sekardoja mengenai perubahan wujud zat.
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470.
- Rahmayati, G. T., & Prastowo, A. (2023). Pembelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di kelas IV sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka. *Elementary School Journal PGSD FIP UNIMED*, 13(1), 16–25.
- Santi, M. D., Nuraini, N. L. S., & Barus, Y. K. (2025). Pengembangan media legendary journey materi operasi hitung pecahan pada peserta didik kelas V sekolah dasar. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori dan Praktik Kependidikan*, 10(2), 179–192.
- Saputra, A., Cahyati, L., & Khairita, M. N. (2023). Pengembangan media video animasi berbasis Powtoon materi konversi satuan panjang muatan matematika kelas III SD. *JP2M (Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Matematika)*, 9(2), 252–264.
- Saputro, M. I., Prihanta, W., & C3, S. (2023). Problem based learning: Upaya strategis peningkatan hasil belajar siswa kelas III dalam pembelajaran PKn materi kewajiban di rumah. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar*, 11(1), 33–43.
- Setiani, R., Syafi, R., Nugraha, A. W., & Utomo, F. H. (2025). Validitas suplemen bahan ajar materi Phys-Fluids dalam melatih keterampilan analitis mahasiswa. *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*.
- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): Konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media video animasi materi bangun ruang.
- Yuliana Sari, E. (2022). *Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Materi Global Warning Untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar*.
- Zahroh, U. A., Rachmadyanti, P., & Syamsudin. (2024). Pembelajaran terpadu tipe shared pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dan sosial di sekolah dasar: Review literatur. *Jurnal Tarbawi*, 14(1).