

PENGEMBANGAN POP-UP BOOK QR CODE MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN MENGGUNAKAN PBL MENINGKATKAN ADVERSITY QUOTIENT SISWA PADA KELAS IV SDN BENDOSARI 01 KAB. BLITAR

Sahna Salsabila⁽¹⁾, Khotimatus Sakiyah⁽²⁾, Nur Azizah⁽³⁾

Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: Sahnasalsabila138@gmail.com

Abstrak: Penelitian dan pengembangan ini dilakukan menggunakan model ASSURE yaitu *Analyze learner, State objectives, Select methods, media and materials, Utilize materials, Require learner participation, Evaluation and revise*. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran materi bagian tubuh tumbuhan. Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dapat disimpulkan bahwa : a. Kevalidan setelah di validasi oleh validator dari 3 ahli yaitu ahli media 93,3 %, ahli materi 85,85%, dan ahli bahasa 80% yang berarti media pembelajaran *Pop Up Book* berbantuan *Qr Code Wordwall* "sangat valid" untuk dikembangkan dan dapat diaplikasikan untuk pembelajaran khususnya pada kelas IV di SDN Bendosari 01. b. Peningkatan media ini dilakukan setelah media diuji cobakan pada kelas IV di SDN Karangbendo 01. Data uji coba yang diperoleh diolah menggunakan aplikasi Microsoft Excel 2011. Dengan nilai interpretasi acuan 0.7 dengan hasil nilai sebesar 0.79. hal ini menunjukkan bahwasannya media ini "sangat valid" untuk di gunakan untuk siswa kelas IV dan secara signifikan dapat meningkatkan *Adversity Quotient* siswa kelas IV di SDN Bendosari 01.

Abstract: This research and development was conducted using the ASSURE model, namely *Analyze learner, State objectives, Select methods, media and materials, Utilize materials, Require learner participation, Evaluation and revise*. The product developed is a learning media for plant body parts. Based on the results of the research from the data analysis, it can be concluded that: a. Validity after validation by validators from 3 experts, namely media experts 93.3%, material experts 85.85%, and language experts 80%, which means that the *Pop Up Book* learning media assisted by *Qr Code Wordwall* is "very valid" to be developed and can be applied for learning, especially in class IV at SDN Bendosari 01. b. Improvement of this media was carried out after the media was tested in class IV at SDN Karangbendo 01. The trial data obtained was processed using the Microsoft Excel 2011 application. With a reference interpretation value of 0.7 with a value result of 0.79. This shows that this media is "very valid" for use for fourth grade students and can significantly increase the *Adversity Quotient* of fourth grade students at SDN Bendosari 01.

Tersedia online di

<https://ojs.unublitar.ac.id/index.php/jtpdm>

Sejarah artikel

Diterima pada: 3 Desember 2024

Disetujui pada: 12 Desember 2024

Dipublikasikan pada: 31 Desember 2024

Kata kunci: PBL, Adversity Quotient, dan Pop-Up book

PENDAHULUAN

Dalam Kurikulum Merdeka, terdapat banyak mata pelajaran salah satunya, mata pelajaran IPA dan IPS Yang digabungkan menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan harapan dapat memicu anak untuk dapat mengelola lingkungan alam dan sosial dalam satu kesatuan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di kelas IV SDN Bendosari 01 Kab Blitar pada tanggal 15 Januari 2023 dapat dikatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi terutama pada media pembelajaran visual misalnya seperti gambar, model, objek, dan lainnya. Media yang digunakan pendidik sebelumnya hanya berupa media gambar yang ada di buku cetak. Media gambar yang digunakan pendidik dalam pembelajaran ini merupakan media gambar dua dimensi, media ini hanya dapat dilihat dari satu sisi dan ukurannya terkadang terbatas untuk media pembelajaran, serta sukar untuk melukiskan atau menjabarkan bentuk sebenarnya. Penyajian materi yang kurang menarik membuat peserta didik kurang paham akan materi yang disampaikan dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi kurang kondusif. Oleh karena itu fokus materi yang diteliti adalah bagian tubuh tumbuhan, materi ini terdapat di kelas IV SDN Bendosari 01 Kab Blitar.

Menurut data di atas untuk mengatasi hal tersebut, maka menurut peneliti diperlukan media yang sesuai untuk memenuhi kebutuhan peserta didik. Maka peneliti mempunyai gagasan untuk menerapkan media pembelajaran yang dipadukan dengan game edukasi dan dalam proses pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* yaitu media pembelajaran *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code Wordwall* Menggunakan Model *Problem Based Learning (PBL)*. Media pembelajaran ini diyakini dapat menjadi solusi pada permasalahan peserta didik di SDN Bendosari 01 tersebut.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan atau R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian pengembangan atau R&D. Produk yang dihasilkan oleh penelitian ini adalah media *Pop-Up Book* berbantuan *QR Code Wordwall* menggunakan *Pbl* untuk meningkatkan kemampuan *Adversity Quotient*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Bendosari 01. Desain pengembangan yang digunakan adalah ASSURE, desain ini memiliki 6 tahapan yaitu:

1. *Analyse learner*

Analisis yang dilakukan untuk mengetahui masalah yang mendasar yang dialami dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Elly Wahyuni Enggar S.Pd sebagai guru wali kelas IV, diperoleh data bahwa selama pembelajaran siswa sering merasa bosan terhadap pembelajaran yang monoton dengan menggunakan buku buku siswa.

2. *State objectives*

Perencanaan dilakukan dengan cara menyusun media *Pop-Up Book* pada tema bagian tubuh tumbuhan pada mata pelajaran IPAS dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran

3. *Select methods, media and materials*

Pada tahap ini yaitu memilih model, media dan bahan ajar. model yang dipilih pengembangan ini adalah *problem based learning*, sedangkan untuk media pembelajaran yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi berupa IT yaitu web yang berisi game edukasi.

4. *Utilize materials*

Produk ini divalidasi oleh 3 validator ahli, yakni Bpk Fernandiksa, M.Pd, Ibu Widyarnes Niwangtika M.Pd, dan Ibu Latifatul Jannah M.Pd. Validasi ini dilakukan agar produk

awal yang akan dikembangkan akan mendapatkan jaminan bahwa produk awal yang akan dikembangkan layak untuk diujicobakan kepada peserta didik. Validasi ahli berguna untuk mengantisipasi kesalahan pada penulisan bahasa, kesalahan materi, kekurangan materi dan lain dan tidak mengalami banyak kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik saat diujicobakan dilapangan. Adapun data hasil dari validator ahli materi dan ahli media, yaitu sebagai berikut:

a. Validasi Materi

Validasi materi pembelajaran berupa media *Pop Up Book* pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di SDN Bendosari 01 dengan validator Ibu Widyarnes Niwangtika, M.Pd yakni dengan aspek kurikulum, materi, dan proses pembelajaran. Validasi materi digunakan untuk melihat kevalid an media yang dikembangkan.

Berdasarkan tabel 4.2 dan gambar 4.10 dapat diketahui bahwa aspek kurikulum yang terdiri dari 1 butir soal penilaian memperoleh jumlah 5 dari skor maksimal 5 memperoleh nilai presentase 100%, aspek materi yang terdiri dari 2 butir soal penilaian memperoleh jumlah 10 dari skor maksimal 10 memperoleh nilai presentase 100% dan aspek proses pembelajaran yang terdiri dari 1 butir soal penilaian memperoleh jumlah 4 dari skor maksimal 5 memperoleh nilai presentase 80%.

Berdasarkan presentase dari skor ketiganya didapati rata-rata presentase sebesar 93,3% (warna merah pada gambar) dengan kategori “sangat valid”. Skor penilaian dari kevalidan aspek kurikulum (warna biru pada gambar) dengan presentase 100%, skor penilaian dari kevalidan aspek materi (warna hijau pada gambar) dengan presentase 100% dan skor penilaian dari proses pembelajaran (warna kuning pada gambar) dengan presentase 80%. Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

b. Validasi media

Validasi media pembelajaran berupa *Pop Up Book* pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di SDN Bendosari 01 dengan validator Bapak Fernandiksa, M.pd, yakni dengan aspek penilaian proses pembelajaran dan tampilan. Validasi media digunakan untuk melihat kevalidan media yang dikembangkan. Berdasarkan tabel 4.3 dan gambar 4.11 dapat diketahui bahwa aspek proses pembelajaran yang terdiri dari 3 butir soal penilaian memperoleh jumlah 13 dari skor maksimal 15 memperoleh nilai presentase 86,7%, dan aspek proses pembelajaran yang terdiri dari 1 butir soal penilaian memperoleh jumlah 4 dari skor maksimal 5 memperoleh nilai presentase 80% dan aspek tampilan yang terdiri dari 4 butir soal penilaian memperoleh jumlah 17 dari skor maksimal 20 memperoleh nilai presentase 85%.

Berdasarkan presentase dari skor keduanya didapati rata-rata presentase sebesar 85,85% (warna merah pada gambar) dengan kategori “sangat valid”. Skor penilaian dari kevalidan aspek proses pembelajaran (warna hijau pada gambar) dengan presentase 86,7%, dan skor penilaian dari kevalidan aspek tampilan (warna kuning pada gambar) dengan presentase 85% . Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

c. Validasi bahasa

Validasi bahasa berupa *Pop Up Book* pada materi bagian tubuh tumbuhan kelas IV di SDN Bendosari 01 dengan validator Ibu Latifatul Jannah M.pd, yakni dengan aspek penilaian kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia dan komunikatif dan interaktif. Validasi media digunakan untuk melihat kevalidan media yang dikembangkan. Berdasarkan tabel 4.4 dan gambar 4.12 dapat diketahui bahwa aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang terdiri dari 2 butir soal penilaian memperoleh jumlah 8 dari skor maksimal

10 memperoleh nilai presentase 80%, dan aspek komunikatid dan interaktif yang terdiri dari 3 butir soal penilaian memperoleh jumlah 12 dari skor maksimal 15 memperoleh nilai presentase 80%.

Berdasarkan presentase dari skor keduanya didapati rata-rata presentase sebesar 80% (warna merah pada gambar) dengan kategori “cukup valid”. Skor penilaian dari kevalidan aspek kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia (warna hijau pada gambar) dengan presentase 80%, dan skor penilaian dari kevalidan aspek komunikatif

dan interaktif (warna kuning pada gambar) dengan presentase 80% . Data selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

5. Require learner participation

Peneliti melakukan pengimplementasian kepada siswa tingkat sekolah dasar tepatnya di kelas IV SDN Bendosari 01 berada di Kab Blitar. Dengan jumlah responden sebanyak 15 siswa. Pada tahap ini dilakukan uji coba siswa pada hari sabtu, 25 Februari 2023. Berbentuk pre angket dan post-angket sebagai berikut Pre-angket ini diberikan kepada siswa mengenal media yang dikembangkan oleh peneliti. Kemudian peneliti memberikan post-angket yang diiringi dengan penggunaan media yang dikembangkan oleh peneliti yang berjudul “Pengembangan Pop-Up Book Berbantuan Qr Code.

Wordwall Materi Bagian Tubuh Tumbuhan Menggunakan PBL Meningkatkan Adversity Quotient Siswa Pada Kelas IV SDN Bendosari 01 Kab Blitar”.

Kemudian data tersebut diolah dengan N-Gain yang diaplikasikan melalui aplikasi SPSS untuk mengetahui nilai N-Gain Score dan N-Gain Persen untuk mengetahui skor yang diperoleh siswa setelah dan sebelum menggunakan media Pop-Up Book Berbantuan Qr Code Wordwall. Adapun data N-Gain adalah sebagai berikut :

Berdasarkan tabel 4.6 diatas hasil skor rata-rata N-Gain pre dan post angket dapat dikatakan 15 siswa pada kelas IV di SDN Bendosari 01 Kab Blitar ini dapat dikategorikan dalam tingkat kecerdasan Adversity Quotient pada tingkat yang “tinggi” terhadap pemecahan masalah yang dilalui selama proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan oleh peneliti. Secara signifikan kecerdasan Adversity Quotient siswa pada kelas IV dinyatakan mengalami peningkatan sehingga memiliki nilai yang “tinggi”.

6. Evaluation and revise

Langkah ini merupakan langkah terakhir dalam model *ASUURE*, berdasarkan hasil evaluasi oleh validator, saran dan kritik yang diberikan akan digunakan sebagai bahan evaluasi dan perbaikan media pembelajaran agar lebih berkualitas.

B. Pembahasan

Hasil pengembangan media yang telah dipaparkan diatas dapat dikatakan berhasil dalam pengembangan media Pop Up Book berbantuan Qr Code Wordwall. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Bendosari 01 Kab Blitar. Berdasarkan wawancara kepada guru kelas IV, peneliti menemukan permasalahan yang terjadi yaitu media pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan siswa pasif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menjadikan siswa kurang mampu dalam mengatasi atau memecahkan kesulitan yang dihadapi. Media yang digunakan pendidik sebelumnya hanya berupa media gambar yang ada di buku cetak.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan peneliti memutuskan untuk mengembangkan media Pop Up Book untuk meningkatkan Adversity Quotient. Pada pengembangannya diperlukan tahapan dalam model *ASSURE* yang didalamnya terdapat 6 tahapan yaitu *Analyse learner*, *State objectives*, *Select methods*, *media and materials*, *Utilize materials*, *Require learner participation* , *Evaluation and revise*. Adapun hasil pengembangan sebagai berikut :

1. Kevalidan

Pop Up Book merupakan media pembelajaran yang berbentuk buku 3 dimensi yang didalamnya memuat materi pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat ahli (Fatih, 2023) Media Pop-Up Book termasuk jenis media 3D yang mampu memberikan efek menarik, karena setiap halamannya dibuka akan menampilkan sebuah gambar yang timbul dan materi yang terdapat di Pop-Up Book bisa disesuaikan dengan materi ajar yang ingin disampaikan. Pengembangan adalah usaha meningkatkan sebuah rancangan yang sudah ada ke dalam rancangan guna meningkatkan kualitas dan mutu yang lebih baik. Dengan berbantuan Qr Code media ini dikembangkan QR Code adalah image berupa matriks dua dimensi yang memiliki kemampuan untuk menyimpan data

di dalamnya Dengan menggunakan model pembelajaran PBL yang berorientasi pada pemecahan masalah dapat digunakan sebagai model pembelajaran dalam pemecahan kesulitan, hal ini sejalan dengan pendapat (Fatih, 2023) menjelaskan Problem Based Learning (PBL) merupakan model yang menggunakan permasalahan lingkungan yang ada sebagai dasar untuk memperoleh pengetahuan dan konsep melalui berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Kevalidan digunakan sebagai alat ukur untuk menguji valid atau tidaknya suatu media. Hal tersebut didukung oleh pendapat Sugiyono (2016:176) bahwa kevalidan adalah langkah utama dalam peningkatan efektivitas dalam pengumpulan data suatu pengembangan media. Pengembangan media ini dikembangkan oleh peneliti dengan menambahkan kebaharuan IT kedalam media tersebut yaitu worwall yang didalamnya berisi game edukasi sehingga menjadikan siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Fatih, 2023) Aplikasi Wordwall merupakan salah satu media, sumber belajar dan sekaligus alat untuk menilai proses pembelajaran siswa yang menarik dan dapat meningkatkan minat siswa. Kevalidan media ini di validatori oleh 3 validator ahli, yakni Bpk Fernandiksa, M.Pd, Ibu Widyarnes Niwangtika M.Pd, dan Ibu Latifatul Jannah M.Pd. hasil dari validasi tersebut mendapatkan nilai 93,3% dari ahli materi, 85,85% dari ahli media dan 80% dari ahli bahasa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media Pop Up Book ini sangat valid untuk di terapkan dalam pembelajaran.

Semakin banyaknya variasi media pembelajaran akan mendukung kegiatan belajar mengajar (Ilmawan Mustaqim & Nanang Kurniawan, 2018). Hal ini sejalan dengan nilai dan manfaat dari media pembelajaran yang dikemukakan oleh Arsyad (2016:29) mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu pesan atau informasi disampaikan lebih jelas dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperlancar proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran ini dapat memberikan pemahaman siswa dalam memahami materi bagian tubuh tumbuhan mata pelajaran IPAS. Siswa sangat antusias dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan IT dalam proses pembelajaran membawa dampak yang sangat berpengaruh terhadap peningkatan prestasi siswa (Tanwir et al., 2018). Dengan terciptanya media pembelajaran berbasis IT dalam bidang pendidikan menjadi pemecah masalah yang kita hadapi dan tentunya patut untuk kita gunakan secara maksimal karena dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT ini dapat memberikan wawasan baru dan menjadikan pembelajaran lebih interaktif.

2. Peningkatan Adversity Quotient

Peningkatan media ini dilakukan setelah media di uji cobakan pada kelas IV di SDN Karangbendo 01 Kab Blitar. Menurut Slotz (2000) dalam Made Julian (2018) menyatakan bahwa Adversity Quotient merupakan kemampuan seseorang untuk mampu bertahan menghadapi kesulitan dan mampu mengatasi kesulitan tersebut, serta mampu melampaui harapan

harapan atas kinerja dan potensinya. Melalui media ini diharapkan siswa mampu mengatasi kesulitan pemecahan masalah khususnya dalam mata pelajaran IPAS. Sejalan dengan (Mohamad Fatih, 2023) Adversity quotient merupakan kemampuan seseorang dalam menyelesaikan permasalahan mulai dari awal hingga akhir.

Media ini di aplikasikan dan memperoleh data yang kemudian diolah menggunakan aplikasi Excel 2011. Dengan nilai interpretasi acuan 0.7 dengan hasil nilai N-Gain skor adalah 0,79. Hal ini menunjukkan bahawasannya media ini “sangat layak” untuk digunakan pada siswa kelas IV dan secara signifikan dapat meningkatkan Adversity Quotient siswa di kelas IV SDN Bendosari 01 Kab Blitar.

Melalui media ini siswa dapat mengalami peningkatan Adversity Quotient yang tinggi dilihat dari perbandingan hasil pre dan post angket yang telah di olah melalui aplikasi Excel 2011 dengan hasil yang sangat tinggi. Dan sesuai dengan pendapat Stoltz (2000), mengatakan bahwa sukses tidaknya seorang individu dalam pekerjaan maupun kehidupannya ditentukan oleh kecerdasan adversitas. Dapat disimpulkan bahwa dengan

peningkatan kecerdasan adversity ini secara signifikan dapat membantu siswa untuk mengatasi masalah baik dalam lingkup belajar maupun bukan lingkup belajar, dan diharapkan dapat mempengaruhi tingkat kesuksesan siswa baik secara akademik maupun non akademik.

KESIMPULAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan menggunakan model ASSURE yaitu *Analyse learner, State objectives, Select methods, media and materials, Utilize materials, Require learner participation, Evaluation and revise*. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran materi bagian tubuh tumbuhan. Berdasarkan hasil penelitian dari analisis data dapat disimpulkan bahwa :

- a. Kevalidan setelah di validasi oleh validator dari 3 ahli yaitu ahli media 93,3 %, ahli materi 85,85%, dan ahli bahasa 80% yang berarti media pembelajaran *Pop Up Book* berbantuan *Qr Code Wordwall* “sangat valid” untuk dikembangkan dan dapat diaplikasikan untuk pembelajaran khususnya pada kelas IV di SDN Bendosari 01.
- b. Peningkatan media ini dilakukan setelah media diuji cobakan pada kelas IV di SDN Karangbendo 01. Data uji coba yang diperoleh diolah menggunakan aplikasi Microsoft Excel 2011. Dengan nilai interpretasi acuan 0.7 dengan hasil nilai sebesar 0.79. hal ini menunjukkan bahwasannya media ini “sangat valid” untuk di gunakan untuk siswa kelas IV dan secara signifikan dapat meningkatkan *Adversity Quotient* siswa kelas IV di SDN Bendosari 01.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, I. F. N., Nuraini, N. L. S., & Yuniawatika, Y. (2023). *Development of pop-up book media based on project-based learning in mathematics learning about flat shapes in elementary schools*. JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran),9(2), 259-276.
- Alimatus Sholikhah. 2017. *Pengembangan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kreatif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Karangan Kelas V SDN Rowoharjo Tahun ajaran 2016/2017*. Simki-Pedagogia, Vol. 01, No. 08.
- Aransyah, A. (2023). *Pengembangan modul bahan ajar berbasis problem based learning berbantu media qr-code untuk meningkatkan hasil belajar PKN* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS LAMPUNG).
- Aulia Winda. 2023. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Materi Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar*. Jurnal PGSD. No 1. Vol 11
- Azzura, L. 2017. *Hubungan antara Self Efficacy dengan Adversity Quotient pada Siswa Kelas XI SMKN 3 Medan* (Doctoral dissertation, Universitas Medan Area) Clarita Sembiring Eria. *Bagian - Bagian Tumbuhan Dan Fungsinya. Modul Bahan Ajar Kelas Iv Sd Negeri 040467 Lingga*. Universitas Quality Berastagi.
- Desi Rahayu.2020.*Pengembangan Pop-Up Book Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Struktur Atom Di Sma Inshafuddin Banda Aceh*.Skripsi. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- Dula, S. N. G.2017. *Pengembangan Media Pop-Up Book Pada Materi Bentuk Permukaan Bumi Untuk Siswa Kelas III SDN Mangunsari Semarang*. Skripsi. Semarang: FIP UNNES.
- Fatih, M. (2023). *Pengembangan Booklet Berbasis Qr Code pada Pembelajaran IPS dengan Penguatan Karakter Toleransi*. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(2), 1522-1532.

Fatih, M. (2023). *Pengembangan Media Bilasar Berbasis Augmented Reality Untuk Meningkatkan Adversity Quotient Siswa Kelas Iv Sdn Umbuldama*