

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN SCRATCH BERBASIS KEARIFAN  
LOKAL TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI SUDUT SISWA  
KELAS V SDN 004 SAMBUTAN**

Fresiliya Alvionita<sup>1</sup>, Andi Asrafiani Arafah<sup>2</sup>, Muhlis<sup>3</sup>, Taufik Hidayat<sup>4</sup>,  
Andi Alif Tunru<sup>5</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup>PGSD FKIP Universitas Mulawarman

<sup>5</sup>Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda

<sup>1</sup>fresiliyaalvionita57@gmail.com, <sup>2</sup>andiasra@fkip.unmul.ac.id,

<sup>3</sup>muhlis@fkip.unmul.ac.id, <sup>4</sup>taufik.hidayat@fkip.unmul.ac.id,

<sup>5</sup>andialif3333@gmail.com

**ABSTRACT**

*This study aims to examine the influence of local wisdom-based Scratch learning media on the learning outcomes of mathematics corner materials of grade V students at SDN 004 Sambutan. The background of this research is based on the low mathematics learning outcomes of students, where the average score of class V only reaches 56,28, and 50% of students have not reached the Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). The method used in this study was a quantitative experiment with a quasi-experimental design, involving two groups: the experimental group using Scratch media and the control group using conventional methods. The results showed that the use of Scratch learning media based on local wisdom had a significant influence on improving student learning outcomes, with the average posttest score of the experimental group reaching 82,04, while the control group was only 67,78. The hypothesis test using an independent sample t-test yielded a significance value of 0,002, indicating that  $H_a$  was accepted and  $H_0$  was rejected. This indicates that Scratch media has succeeded in improving students' understanding of the concept of corners better than conventional learning methods. This research is expected to contribute to the development of learning methods that are more effective and relevant to the needs of students, as well as encourage the integration of local wisdom in the learning process in elementary schools.*

*Keywords: Learning Media, Scratch, Local Wisdom, Learning Outcomes*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran *Scratch* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar matematika materi sudut siswa kelas V di SDN 004 Sambutan. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil belajar matematika siswa, dimana rata-rata nilai kelas V hanya mencapai 56,28, dan 50% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen kuantitatif dengan desain *quasi-eksperimental*, melibatkan dua kelompok: kelompok

eksperimen yang menggunakan media *Scratch* dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Scratch* berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, dengan nilai rata-rata posttest kelompok eksperimen mencapai 82,04, sedangkan kelompok kontrol hanya 67,78. Uji hipotesis menggunakan independent sample t-test menghasilkan nilai signifikansi 0,002, yang menunjukkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Hal ini mengindikasikan bahwa media *Scratch* berhasil meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep sudut lebih baik dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan siswa, serta mendorong integrasi kearifan lokal dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Scratch*, Kearifan Lokal, Hasil Belajar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan matematika di tingkat sekolah dasar memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk dasar pemahaman siswa terhadap konsep-konsep matematika yang lebih kompleks di tingkat lanjut. Matematika tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menghitung, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, dan kritis. Banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi matematika, yang sering kali dianggap abstrak dan sulit. Hal ini membuat diperlukan pendekatan yang inovatif dalam pengajaran matematika untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa (Wiryana & Alim, 2023).

Hasil belajar siswa merupakan salah satu indikator penting dalam dunia pendidikan yang mencerminkan efektivitas proses pembelajaran. Pada konteks pendidikan, hasil belajar tidak hanya mencakup aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotor. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan yang berkualitas harus mampu mengembangkan seluruh potensi siswa, baik dari segi pengetahuan, sikap, maupun keterampilan (Ulfah & Opan Arifudin, 2021). Hasil belajar juga menjadi tolak ukur keberhasilan metode pengajaran yang diterapkan oleh guru. Jika hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan, maka metode yang digunakan dapat dianggap efektif. Sebaliknya, jika hasil belajar rendah, hal ini menjadi sinyal perlunya evaluasi dan perbaikan

dalam proses pembelajaran (Miftha Huljannah, 2021).

Pendidikan yang efektif tidak hanya bergantung pada kurikulum yang diajarkan, tetapi juga pada konteks budaya yang mengelilinginya. Kearifan lokal, sebagai nilai-nilai luhur yang berasal dari budaya setempat, memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran (Ningrum dkk., 2024). Dalam pembelajaran matematika, kearifan lokal dapat digunakan untuk membuat materi lebih relevan dan menarik bagi siswa (Amalia dkk., 2024). Misalnya, konsep sudut dapat diajarkan melalui pola geometris dalam seni atau tradisi masyarakat setempat, sehingga siswa tidak hanya belajar matematika tetapi juga mengenal dan melestarikan budaya mereka.

Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Scratch. Scratch, sebuah platform pemrograman visual, memungkinkan siswa untuk membuat proyek interaktif seperti animasi dan permainan yang dapat membantu mereka memahami konsep matematika dengan cara yang lebih menyenangkan dan relevan

(Herdiyanti & Yahfizham, 2024). Scratch juga mendorong kreativitas dan pemecahan masalah siswa, serta relevan dengan kebutuhan literasi digital di era modern. Dengan mengintegrasikan Scratch dan kearifan lokal, pembelajaran matematika dapat menjadi lebih bermakna dan menarik bagi siswa (Hartono, 2023).

Observasi awal di SDN 004 Sambutan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih didominasi oleh metode konvensional seperti papan tulis dan buku teks, sementara penggunaan media digital seperti Scratch masih sangat terbatas. Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran matematika juga masih rendah, dengan banyak siswa yang merasa materi terlalu abstrak dan sulit dipahami. Hal ini tercermin dari hasil belajar siswa pada materi sudut, di mana rata-rata nilai kelas V hanya mencapai 56,28, dengan 50% siswa belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Pengintegrasian Scratch dengan kearifan lokal dalam pembelajaran matematika menawarkan potensi untuk mengatasi tantangan ini, mengingat kemampuannya untuk memvisualisasikan konsep abstrak

dan membuat pembelajaran lebih relevan dengan konteks budaya siswa.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh Luthfiyyah dkk., (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Scratch dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Scratch memiliki potensi besar untuk digunakan dalam konteks pendidikan, termasuk dalam pembelajaran matematika. Selain itu, integrasi kearifan lokal dalam pembelajaran matematika juga telah terbukti meningkatkan literasi matematika siswa dengan membuat pembelajaran lebih kontekstual dan bermakna.

Materi sudut memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dengan kearifan lokal, misalnya melalui pola geometris dalam seni atau tradisi masyarakat setempat. Elemen budaya lokal seperti rumah adat, ornamen tradisional, atau pola geometris pada kain tradisional dapat digunakan untuk mengajarkan konsep sudut. Misalnya, rumah adat Joglo

dari Jawa Tengah sering digunakan untuk mengajarkan konsep sudut karena struktur arsitekturnya yang kaya akan elemen geometris seperti sudut lancip, siku-siku, dan tumpul. Pendekatan ini membuat pembelajaran lebih relevan dengan kehidupan siswa sehari-hari dan lingkungan mereka (Hartono, 2023).

Penggunaan Scratch sebagai media pembelajaran di SDN 004 Sambutan juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Siswa yang terlibat dalam proyek Scratch yang berkaitan dengan kearifan lokal cenderung lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pembelajaran yang menyenangkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan hasil belajar mereka. Dengan menggunakan Scratch, siswa dapat menciptakan proyek yang berkaitan dengan kearifan lokal, seperti permainan atau animasi yang menggambarkan cerita rakyat. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar matematika, tetapi juga mengenal dan melestarikan budaya mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media pembelajaran Scratch berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar matematika materi sudut siswa kelas V di SDN 004 Sambutan. Dengan mengintegrasikan teknologi dan kearifan lokal dalam pembelajaran, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar, serta mencapai hasil belajar yang lebih baik. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan relevan, serta memperkuat posisi kearifan lokal dalam pendidikan. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya berfokus pada pencapaian akademis tetapi juga pada pengembangan karakter dan identitas budaya siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif jenis quasi experiment, dengan desain Non-equivalen Control Grup Desain. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas V SDN 004 Sambutan.

Sampel penelitian diambil dari populasi tersebut dengan

menggunakan teknik *simple random sampling*. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas V C sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 27 peserta didik dan kelas V A sebagai kelas kontrol yang berjumlah 27 peserta didik, sehingga total sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah 54 orang. Pemilihan kelas sampel dilakukan dengan memilih kelas yang memiliki kemampuan akademik yang setara. Dari dua kelas yang ada, satu kelas akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen yang akan menggunakan media pembelajaran *Scratch* berbasis kearifan lokal, sedangkan kelas lainnya akan dijadikan sebagai kelompok kontrol yang akan menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Teknik pengumpulan data yaitu dengan menggunakan teknik observasi, tes, dan dokumentasi. Tes yang diberikan berupa soal *pretest* yang diberikan sebelum pemberian perlakuan dan *posttest* yang diberikan setelah perlakuan. *Pretest* dan *posttest* terdiri dari 20 butir soal pilihan ganda mengenai materi sudut yang berisikan kearifan lokal. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji instrumen, uji asumsi klasik, dan uji

hipotesis. uji instrumen menggunakan dua uji yaitu uji validitas dan reliabilitas. Uji asumsi klasik harus dilakukan sebelum melakukan uji hipotesis yaitu uji normalitas dan homogenitas. Kedua uji tersebut adalah syarat untuk melakukan uji hipotesis, data yang digunakan harus berdistribusi normal dan bersifat homogen.

Hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah  $H_0$  yang berarti tidak terdapat pengaruh media pembelajaran *scratch* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar matematika materi sudut siswa kelas V SDN 004 Sambutan, dan  $H_a$  menyatakan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *scratch* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar matematika materi sudut siswa kelas V SDN 004 Sambutan.

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

Setelah dilakukan penelitian tentang Pengaruh Media Pembelajaran *Scratch* Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Sudut Siswa Kelas V SDN 004 Sambutan diperoleh hasil sebagai berikut:

Hasil uji validitas dan reliabilitas soal yang diujikan kepada siswa pada uji instrumen diperoleh bahwa keseluruhan soal yaitu 20 soal pilihan ganda dinyatakan valid dengan syarat taraf signifikansi adalah 5%. Uji reliabilitas dengan menggunakan *Cronbach Alpha* diperoleh nilai 0,842 dengan tingkat reliabilitas sangat tinggi.

Setelah uji instrumen selesai, soal dapat digunakan untuk mengukur kemampuan siswa, baik untuk *pretest* maupun *posttest*. Berikut rekapitulasi nilai *pretest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

**Tabel 1 *Pretest* Hasil Belajar Siswa**

<b>Data</b>	<b>Eksperimen</b>	<b>Kontrol</b>
Nilai Tertinggi	95	95
Nilai terendah	20	25
Rata-rata	58,52	57,78

Berdasarkan data di atas terlihat bahwa nilai rata-rata *pretest* di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol masih di bawah nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Setelah *pretest* dilakukan, selanjutnya adalah melaksanakan pembelajaran di kelas eksperimen dan di kelas kontrol. Peneliti mengajar di V C sebagai guru di kelas

eksperimen sedangkan V A peneliti mengajar secara konvensional di kelas kontrol.

Pembelajaran di kelas eksperimen dilakukan sebanyak satu kali pertemuan dengan menggunakan media *scratch*. Media *scratch* yang digunakan berisikan materi sudut. Pembelajaran di kelas kontrol dilakukan satu kali pertemuan pula oleh peneliti dengan menggunakan media konvensional. Setelah dilakukan pembelajaran di kelas eksperimen maupun di kelas kontrol, kedua kelas tersebut diberi soal *posttest* untuk mengukur kemampuan siswa setelah diberi perlakuan. Berikut rekapitulasi nilai hasil *posttest* di kelas eksperimen dan kelas kontrol:

**Tabel 2 Posttest Hasil Belajar Siswa**

Data	Eksperimen	Kontrol
Nilai Tertinggi	100	95
Nilai terendah	50	20
Rata-rata	82,04	67,78

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa nilai rata-rata *posttest* di kelas eksperimen lebih tinggi dibanding dengan nilai rata-rata di kelas kontrol.

Setelah nilai pre-test dan post test didapat, dilakukan uji asumsi klasik yaitu uji normalitas dan uji

homogenitas sebelum dilakukan uji hipotesis. Hasil uji normalitas dan homogenitas menyatakan bahwa data yang didapat selama penelitian berdistribusi normal dan bersifat homogen.

Berdasarkan uji normalitas dan uji homogenitas yang diperoleh, maka menggunakan uji parametrik untuk menguji hipotesis dengan menggunakan uji-t dapat dilakukan. Uji hipotesis yang digunakan oleh peneliti yaitu uji t (*independent sample t-test*). Berikut hasil uji *independent sample t-test posttest*:

**Tabel 3 Hasil Uji independent sample t-test**

No	Data	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
1.	N	27	27
2.	Rata-rata rata Nilai <i>Posttest</i>	82,04	67,78
3.	Nilai Sig. (2-tailed)	0,002	
Kesimpulan		0,002<0,05	
Keputusan		H <sub>a</sub> diterima, H <sub>0</sub> ditolak	

Berdasarkan tabel di atas diperoleh sig (2-tailed) *equal variances assumed* = 0,002 dan 0,002 < 0,05 maka H<sub>a</sub> diterima dan H<sub>0</sub> ditolak yang berarti terdapat

perbedaan yang signifikan pada hasil post-test antara kelas eksperimen dan kontrol.

Penelitian ini bertujuan untuk mengukur pengaruh media pembelajaran *Scratch* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V di SDN 004 Sambutan, khususnya pada materi sudut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Penemuan ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis menggunakan independent sample t-test, yang menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,002 ( $p < 0,05$ ), sehingga hipotesis alternatif diterima.

Penelitian ini menggunakan desain *quasi-eksperimental* dengan dua kelompok: kelompok eksperimen yang menggunakan media *Scratch* berbasis kearifan lokal dan kelompok kontrol yang menggunakan metode konvensional. Instrumen penelitian, seperti soal *pretest* dan *posttest*, serta media pembelajaran *Scratch*, telah diuji validitas dan reliabilitasnya sebelum digunakan.

Media pembelajaran berbasis *Scratch* dirancang dengan mengintegrasikan elemen kearifan lokal Kalimantan Timur, seperti rumah adat Lamin dan motif ukiran Dayak. Penggunaan elemen ini memberikan konteks yang relevan bagi siswa dan membuat pembelajaran lebih bermakna. Rahayu dkk. (2022) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal dapat meningkatkan relevansi dan makna materi bagi siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga memperkuat rasa keterhubungan mereka dengan lingkungan sosial dan budaya.

Sebagai contoh, media *Scratch* digunakan untuk membuat simulasi dan animasi yang menggambarkan jenis-jenis sudut dalam konteks budaya. Gambar rumah adat Lamin digunakan untuk menunjukkan sudut siku-siku pada struktur atap dan sudut tumpul pada ornamen ukiran. Pendekatan ini sejalan dengan teori Hasan (2021), yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif membantu siswa mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui

visualisasi dan interaksi. Konsep sudut yang dianggap sulit oleh siswa dapat dipahami dengan lebih mudah berkat animasi interaktif yang dibuat menggunakan *Scratch*.

Efektivitas penggunaan *Scratch* juga didukung oleh hasil uji hipotesis dalam penelitian ini, yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,002 (lebih kecil dari 0,05). Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran *Scratch* berbasis kearifan lokal memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Temuan ini mendukung penelitian sebelumnya oleh Luthfiyyah dkk. (2023), yang menemukan bahwa media pembelajaran berbasis *Scratch* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Selain itu, hasil uji reliabilitas instrumen penelitian menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,842, yang menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan memiliki tingkat keandalan yang tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan dalam penelitian ini cukup akurat untuk mendukung kesimpulan yang diambil.

Selain itu, penggunaan *Scratch* juga mendukung pelestarian nilai-nilai budaya lokal. Dalam penelitian ini,

elemen budaya Kalimantan Timur tidak hanya menjadi bagian dari pembelajaran, tetapi juga memberikan konteks belajar yang lebih nyata. Hal ini sesuai dengan pendapat Maemunah (2019), yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis kearifan lokal membantu siswa memahami materi dengan lebih baik karena materi tersebut dikontekstualisasikan dalam lingkungan mereka sendiri.

Berdasarkan hal di atas, maka dapat dibuktikan bahwa pembelajaran menggunakan media *Scratch* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar matematika materi sudut kelas V SDN 004 Sambutan.

## **E. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai Pengaruh Media Pembelajaran *Scratch* Berbasis Kearifan Lokal Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Sudut Siswa Kelas V SDN 004 Sambutan dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran *Scratch* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar matematika materi sudut siswa kelas V SDN 004 Sambutan. dapat dilihat berdasarkan hasil uji hipotesis yakni

uji Independent Sampel T-Test dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 25 menunjukkan bahwa sig. (2-tailed) *Equal Variance Assumed* memperoleh 0.002 yang menunjukkan bahwa  $0,002 < 0,05$  atau dengan kata lain hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima.

Berdasarkan hasil penelitian ini, untuk peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian di bidang ini, diharapkan penelitian ini juga dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang penggunaan media pembelajaran *Scratch* berbasis kearifan lokal terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika materi sudut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, N., Riswari, L. A., & Pratiwi, I. A. (2024). *Penerapan Pembelajaran Matematika Berbasis Kearifan Lokal Gerabah dengan Model PjBL terhadap Hasil Belajar Siswa*. 7(1).
- Hartono. (2023). Pemahaman Konsep Sudut Melalui Desain Lintasan Belajar PMRI Berkonteks Kearifan Lokal Jawa Tengah. *JURNAL PITUTUR PESANTENAN: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(9–19).
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Herdiyanti, A., & Yahfizham. (2024). *Systematic Literature Review (SLR): Penggunaan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Scratch*.
- Luthfiyyah, R. Z., Nurhikmah, J., Luthfiyyah, R. Z., & Irsalina, S. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Scratch Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV di Salah Satu Sekolah Dasar Purwakarta*. 3, 5722–5731.
- Maemunah, S. (2019). Kearifan Lokal Dalam Novel Kalompang Karya Badrul Munir Chair Serta Implikasinya Terhadap Pembelajaran Sastra Di Sma. *BAHASATRA: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 237–240.
- Miftha Huljannah. (2021). Pentingnya Proses Evaluasi Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Educator (Directory of Elementary Education Journal)*, 2(2), 164–180. <https://doi.org/10.58176/edu.v2i2.157>
- Ningrum, D. U., Septika, H. D., & Muhlis. (2024). Wacikal Sebagai Bahan Ajar Interaktif Seni Budaya Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basataka ...*, 7(1), 52–62.
- Rahayu, M. I. F., Susanto, A. F., & Muliya, L. S. (2022). Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Hukum Lingkungan Di Indonesia. *Litigasi*, 23(2), 291–303. <https://doi.org/10.23969/litigasi.v23i2.6321>
- Ulfah, & Opan Arifudin. (2021). Pengaruh Aspek Kognitif, Afektif, Dan Psikomotor Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Al-Amar (JAA)*, 2(1), 1–9.
- Wiryana, R., & Alim, J. A. (2023). *PROBLEMS OF LEARNING MATHEMATICS IN. 2*, 271–277.