

Pengembangan Media PADASIA (Peta Budaya Indonesia) Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas IV SD

Mir'atun Nisa¹, Arya Setya Nugroho²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Gresik, Jl. Sumatra No. 101, Gn. Malang, Randuagung, Kec. Kebomas, Kabupaten Gresik, Jawa Timur 61121
miratunnisa333@gmail.com

Abstract

Media as a vehicle for distributing information or knowledge as a messenger. and the learning process because presenting the media as an intermediary can alleviate the ambiguity of the subjects in these learning activities. Media can represent what the teacher is unable to convey in front of the class, making it easier for students to understand lessons compared to without media. This research is a development research aimed at producing learning media in the form of a map of Indonesian culture. This research was conducted using a 4-D research type. The subjects of this study were fourth grade students at SDN 42 Gesik. The techniques used for data collection were media expert validation questionnaires, material expert validation questionnaires, and student response questionnaires. The results of the validation of media experts obtained 90% and material experts reached 93.75%, both of which indicated the "valid" category. Cultural map media is also very effective for use as a learning medium in class IV UPT SD Negeri 24 Gresik, by obtaining an average student response of 95.6% in the "very effective" category. So it can be concluded that the cultural map learning media on the diversity of the nation and culture of Indonesia meets valid criteria and is very effectively used in the learning process.

Keywords: Learning Media, Cultural Maps, National Cultural Diversity.

Abstrak

Media sebagai wahana penyalur informasi atau pengetahuan sebagai penyampai pesan. dan proses pembelajaran karena menghadirkan media sebagai perantara dapat meringankan ketidakjelasan mata pelajaran dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Media dapat mewakili apa yang guru tidak mampu sampaikan di depan kelas, sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dibandingkan tanpa media. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa peta budaya Indonesia. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan jenis penelitian 4-D. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 42 Gesik. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah angket validasi ahli media, angket validasi ahli materi, dan angket respon peserta didik. Hasil dari validasi ahli media memperoleh 90% dan ahli materi mencapai 93,75%, keduanya menunjukkan kategori "valid". Media peta budaya juga sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV UPT SD Negeri 42 Gresik, dengan memperoleh rata-rata respon peserta didik sebesar 95,6% dengan kategori "sangat efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran peta budaya pada keaneragaman bangsa dan budaya Indonesia memenuhi kriteria valid dan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Peta Budaya, Keaneragaman Budaya Bangsa.

Copyright (c) 2023 Mir'atun Nisa', Arya Setya Nugroho

Corresponding author: Mir'atun Nisa'

Email Address: miratunnisa333@gmail.com (Jl. Sumatra No. 101, Gn. Malang, Randuagung, Kec. Kebomas)

Received 11 February 2023, Accepted 19 February 2023, Published 19 February 2023

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Manusia selalu membutuhkan pendidikan dalam hidupnya. Karena pada hakikatnya, pendidikan memiliki faktor utama dalam kehidupan berbangsa maupun bernegara. Pendidikan dapat dijadikan suatu nilai kehidupan yang di genggam kuat manusia sebagai landasan kelangsungan hidup di masa yang akan datang. Tujuan dari

adanya puncak pendidikan adalah membentuk manusia dalam mengembangkan afektif, kognitif, psikomotorik dan sosial (Ridwan, 2016)

Pendidikan bermutu merupakan kunci utama dan harapan dari banyak pihak agar menentukan dan mengembangkan segala potensi diri dalam diri manusia, baik dari pihak pemerintah, orang tua maupun peserta didik itu sendiri. Pendidikan dijadikan landasan dalam mewujudkan cita-cita dan tujuan bangsa sesuai dengan dalam pembukaan UUD 1945 yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu bagian dari pendidikan yaitu pendidikan ilmu pengetahuan sosial yang biasanya dikenal dengan IPS. Ilmu pengetahuan sosial merupakan ilmu yang didalamnya mengkaji tentang manusia dan lingkungannya. (Nasution & Biru, 2018) Didalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial memiliki ruang lingkup pembahasan materi yang sangat luas, antara lain seperti fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial, mengkaji peristiwa. Peserta didik nantinya diarahkan untuk bisa menjadi warga negara yang demokratis serta memiliki rasa tanggung jawab. Selain itu melalui pelajaran ilmu pengetahuan sosial peserta didik memperoleh keterampilan serta pengetahuan sosial selain itu juga memperoleh pengetahuan keterampilan, sikap, dan kepekaan untuk menghadapi berbagai masalah dan tantangan-tantangannya.

Usia sekolah dasar, khususnya sekolah dasar keempat, merupakan periode yang berlangsung dari 9 hingga 13 tahun. Anak-anak memiliki karakteristik bersenang bermain, rasa ingin tahu, mudah dipengaruhi oleh lingkungannya dan membentuk kelompok dengan teman sebaya. Oleh karena itu, pendidikan di sekolah dasar bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang sesuai dan menyenangkan. Guru atau pendidik harus memperhatikan beberapa prinsip pembelajaran agar suasana yang tercipta kondusif sehingga menyenangkan dalam proses belajar mengajar, seperti dalam prinsip motivasi, latar belakang, keterpaduan, pemecahan masalah, pemusatan perhatian, belajar sambil bekerja, belajar sambil bermain, menemukan, serta perbedaan individu dan hubungan sosial. Salah satu cara sebagai upaya membantu keefektivitasan, kelancaran dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran yaitu dengan penggunaan Media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik. (Wahid, 2018) Pada proses pembelajaran, media berfungsi sebagai sumber belajar yang memberikan pesan tetapi sebagai alat yang menunjang dalam proses pembelajaran sehingga media merupakan alat untuk mempermudah dan juga membantu guru dalam menyampaikan materi dalam sebuah pelajaran. Media yang digunakan dikemas dengan menarik dan disesuaikan dengan karakteristik siswa begitu juga dengan cara penyampaiannya. (Hartono, 2016)

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pembelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. (Hayes et al., 2017) apabila dalam suatu pembelajaran kurang memanfaatkan media atau bahkan tidak menggunakan media sama sekali, pembelajaran terlihat seperti tidak menarik dan terkesan monoton sehingga peserta didik lebih pasif karena jika tidak menggunakan

media kemungkinan metode yang dilakukan adalah metode ceramah, pembelajaran kurang bervariasi. (Gabriela, 2021)

Penggunaan media dapat meningkatkan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Menurut Tenny (Nurrita, 2018) ada beberapa alasan mengapa media dapat meningkatkan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik, yaitu: 1) pembelajaran menggunakan media akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat membantu peserta didik untuk menumbuhkan motivasi dalam pembelajaran. 2) Pembelajaran yang dibawakan akan lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami oleh para peserta didik. 3) Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih bervariasi dan tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga siswa tidak pasif karena tidak hanya mendengarkan uraian dari guru saja tetapi peserta didik juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan. (Nurrita, 2018)

Penelitian yang dilakukan oleh Herlina Ayu Artanti (2008) menyatakan bahwa media peta budaya layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi tim ahli materi dan tim ahli media, serta melewati uji coba produk. Skor rata-rata yang diperoleh adalah 3,77, termasuk dalam kategori "Baik". Penelitian tersebut untuk membantu peserta didik dalam mengenali keragaman budaya yang ada di Indonesia, mengenal sudut dari rumah adat, serta rasa persatuan dan kesatuan yang terbentuk dalam suatu dasar negara yaitu Pancasila. Peserta didik pun dapat memahami dikarenakan mereka dapat melihat media pembelajarannya secara langsung. Dengan adanya media PADASIA (Peta Budaya Indonesia) ini diharapkan dapat membuat peserta didik antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan terhindar dari rasa bosan serta dapat memperluas ilmu pengetahuan untuk mengenali keragaman budaya di Indonesia. Dari beberapa pembahasan keberhasilan penggunaan media, tentu media pembelajaran memiliki kekurangan, yaitu mengajar dengan memakai alat peraga atau media lebih banyak menuntut guru. Dengan menggunakan media maka akan banyak waktu yang diperlukan untuk persiapan dan juga perlu kesediaan berkorban secara materi (Sukenti, 2020)

Hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di UPT SDN 42 GRESIK, diketahui bahwa peserta didik disini memiliki karakteristik yaitu, minat dan motivasi belajar cenderung rendah. Seperti pada saat belajar khususnya pelajaran IPS peserta didik lebih pasif dan kurang terlibat aktif dikarenakan pembelajaran disampaikan dengan metode ceramah, ketika diajak berdiskusi belum seluruh siswa dapat menyalurkan pendapat. Waktu guru menyampaikan materi, yang sering dilakukan peserta didik yaitu asik mengobrol sendiri dengan teman-temannya, asik bermain baik sendiri maupun sendiri sehingga keadaan kelas sering tidak kondusif. Peserta didik juga malas untuk menulis, membaca dan sulit untuk menghafal materi pelajaran khususnya pada mata pelajaran berbau sosial seperti IPS dan siswa lebih mudah memahami mata pelajaran lain seperti bahasa Indonesia, berhitung atau matematika, IPA, agama dan bahasa Jawa. Sedangkan untuk mata pelajaran yang berbau sosial seperti IPS dan PKN sulit dipahami bagi peserta didik.

Penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran bisa membangun keinginan dan minat

yang baru, membangun motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi peserta didik dan penerapan media pembelajaran akan menimbulkan proses belajar yang lebih menyenangkan. (Hidayah & Ulva, 2017)

Peneliti memilih mata pelajaran IPS dan menentukan materi yaitu keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia pada Tema 6. Pemilihan materi ini bertujuan supaya siswa mengenal budaya Indonesia dan diharapkan dapat melestarikannya. Kebutuhan penggunaan media di kelas sangat dibutuhkan karena dengan penggunaan media di kelas peserta didik dapat antusias mengikuti pembelajaran secara aktif dan menyenangkan, terhindar dari pembelajaran yang membosankan. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan wali kelas IV di UPT SDN 42 GRESIK. Waktu sesi wawancara, beliau mengatakan media pembelajaran yang digunakan kurang variatif serta belum pernah menggunakan media pembelajaran Peta Budaya Indonesia yang didalamnya ada unsur permainan. Ia pun menambahkan bahwa sangat baik mengembangkan media peta budaya Indonesia yang diharapkan dapat menunjang. Hal ini didukung dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Asma Desi Ratna Sari tentang Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV SDN Rejosari Gunung Kidul dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa media Peta Budaya Indonesia telah memenuhi kategori layak menurut hasil validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba dengan skor rata-rata yang diperoleh adalah 4 (Sari, 2015) Hasil yang berdasarkan uraian latar belakang dan penelitian terdahulu maka, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang melibatkan unsur permainan. Pada observasi kedua peneliti melakukan diskusi terhadap guru kelas IV UPT SDN 42 Gresik bahwa akan membuat sebuah media pembelajaran yang mengandung unsur permainannya. Kemudian guru kelas IV menyetujui usulan peneliti dikarenakan di sekolah ini belum ada media pembelajaran yang mengandung unsur permainannya, dengan demikian peneliti mengembangkan sebuah media yang berjudul "Pengembangan Media PADASIA (Peta Budaya Indonesia) pada Mata Pelajaran IPS Bagi Siswa Kelas IV di UPT SDN 42 Gresik"

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian ini dikembangkan oleh (Thiagarajan 1974) yang mengacu terhadap model 4-D meliputi pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (dissiminate). Penelitian ini tidak melakukan tahap penyebaran (dissiminate) tidak dilakukan karena adanya keterbatasan waktu dan biaya. Peneliti mengembangkan media Peta budaya Indonesia pada materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial di kelas IV UPT SD Negeri 42 Gresik. Penelitian ini menggunakan pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan oleh Thiagarajan 1974 yang mengacu terhadap model 4-D. Model 4-D tersebut meliputi pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (dissiminate). Penelitian pengembangan media Peta Budaya Indonesia materi keragaman budaya Indonesia kelas IV Sekolah Dasar yang dikembangkan peneliti mulai tahap

pendefinisian(define), perancangan (design), hingga pengembangan (develop) saja, untuk penyebaran (distribute) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu dan biaya dari peneliti. Tahapan pengembangan tersebut diuraikan sebagai berikut:

Tahap Pendefinisian (define)

Tahap pertama pada model penelitian 4-D yaitu pendefinisian. Ada 5 tahap yang harus dilakukan peneliti pada tahap pendefinisian yaitu:

1. Analisis Ujung Depan

Dalam penelitian analisis ujung depan merupakan tahap awal. Sehingga masalah mendasar yang dialami peserta didik perlu dikaji oleh peneliti. Peneliti memilih di UPT SDN 120 Gresik pada kelas IV untuk melakukan analisis. Setelah peneliti mendapatkan masalah mendasar yang dialami oleh peserta didik. Jadi dibutuhkan media pembelajaran ketika proses belajar, maka peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

2. Analisis Peserta Didik

Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu mengetahui karakteristik peserta didik. Pada tahap ini peneliti mempelajari karakteristik peserta didik di UPT SDN 120 Gresik. Media pembelajaran dibuat sesuai dengan kemampuan peserta didik. Untuk mengetahui karakteristik peserta didik kelas IV di UPT SDN 120 Gresik. Peneliti melakukan wawancara dengan guru yang mengajar di kelas.

3. Analisis Materi

Analisis materi merupakan tahap mengumpulkan serta memilih materi utama yang menjadi masalah mendasar yang dihadapi peserta didik. Masalah mendasar yang dialami peserta didik yaitu kesulitan terhadap materi pelajaran menghafal nama-nama budaya yang ada di Indonesia serta keberagamannya. Diharapkan setelah adanya media Peta Budaya Indonesia ini peserta didik tidak mengalami masalah ketika proses pembelajaran materi keragaman budaya Indonesia.

4. Analisis Konsep

Analisis konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi, merinci, serta menyusun secara sistematis konsep relevan yang akan dijadikan acuan dalam pengembangan media Peta Budaya Indonesia.

5. Perancangan Tujuan Pembelajaran.

Perancangan tujuan pembelajaran dilakukan peneliti setelah mendapatkan indikator yang harus dicapai oleh peserta didik. Langkah selanjutnya yang harus dilakukan yaitu merumuskan tujuan pembelajaran dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Tahap Perancangan (design)

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mendesain media pembelajaran. Langkah yang harus dilakukan oleh peneliti ada empat yaitu:

1. Menyusun Tes Acuan Kriteria

Menyusun tes acuan kriteria merupakan jembatan antara proses pendefinisian dan desain. Tes ini disusun sesuai dengan spesifikasi tujuan pembelajaran dan analisis peserta didik. Penilaian hasil tes menggunakan panduan hasil evaluasi yang memuat kunci dan pedoman penskoran setiap soal. Tes acuan kriteria ini berupa soal post-test setelah menggunakan media pembelajaran Peta Budaya Indonesia.

2. Pemilihan Media

Peneliti melakukan pemilihan media pembelajaran yang cocok dengan permasalahan yang ada di UPT SDN 42 Gresik dengan pemilihan media pembelajaran yang sesuai materi pembelajaran, peneliti akan membantu peserta didik untuk lebih mudah memahami materi pelajaran keragaman budaya yang ada di Indonesia.

3. Pemilihan Format

Pemilihan format yang dimaksud disini yaitu peneliti melakukan pemilihan jenis media pembelajaran mendesain, pemilihan pendekatan, serta model pembelajaran yang digunakan. Maka dapat ditentukan bahwa pengembangan media pembelajaran yang akan dilakukan peneliti yaitu pengembangan Media Peta Budaya Indonesia.

4. Desain Awal

Desain awal yaitu desain yang dilakukan pertama kali oleh peneliti dengan mengembangkan suatu media pembelajaran Peta Budaya Indonesia yang bersifat tiga dimensi dibentuk menyerupai papan dan terdapat kartu permainan di dalamnya.

5. Tahap Pengembangan (develop)

Untuk memodifikasi media yang dikembangkan oleh peneliti dilakukan pada tahap ini. Ada tiga tahap pengembangan (develop) yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

a. Validasi

Validasi yaitu pengujian terhadap sesuatu yang diberikan kepada validator (orang ahli di bidangnya) untuk di nilai media pembelajaran dengan tujuan mengetahui media pembelajaran tersebut sesuai yang dibutuhkan peserta didik. Validator dapat memberikan saran dan komentar agar media pembelajaran dapat menjadi lebih baik lagi.

b. Revisi

Revisi yaitu perbaikan untuk menjadikan media pembelajaran tersebut lebih baik lagi. Revisi ini dilakukan setelah tahap validasi. Setelah melalui tahap validasi media pembelajaran tersebut diperbaiki sesuai dengan saran dan komentar dari validator

c. Uji Coba Terbatas

d. Pelaksanaan uji coba ini dilakukan peneliti saat proses belajar mengajar dengan menerapkan media pembelajaran Peta Budaya Indonesia. Angket respon peserta didik akan diberikan oleh peneliti pada saat melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Peta Budaya Indonesia.

HASIL DAN DISKUSI

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 42 Gresik yang bertempat di Desa Morobakung Manyar, Gresik. Sebelum dilaksanakan tindakan, peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas IV dan observasi terhadap pembelajaran di kelas IV UPT SDN 42 Gresik. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi tersebut, dihasilkan bahwa ada beberapa permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Dari hasil observasi diketahui bahwa media pembelajaran yang dipakai dalam proses belajar kerap membuat para peerta didik sering mengalami rasa jenuh dan menimbulkan bosan. Karena selama ini pembelajaran hanya didominasi dengan ceramah, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikirnya bahkan rasa semangat hilang. Setelah dilaksanakannya observasi peneliti melakukan penelitian dari instrument yang berupa validasi media pembelajaran yaitu untuk mendapatkan data dari validator mengenai valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Selanjutnya, peneliti memberikan lembar validasi kepada 4 validator 2 validator dari ahli media dan 2 valiator dari ahli lapangan (guru) untuk diminta memberikan penilaian sesuai dengan skala penilaian yang telah ditentukan. Dan tujuan dari instrumen yang digunakan respon peserta didik adalah mengetahui efektif atau tidaknya suatu media yang di tentukan oleh respon peserta didik mengenai valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Selanjutnya, peneliti memberikan lembar validasi kepada 4 validator 2 validator dari ahli media dan 2 valiator dari ahli lapangan (guru) untuk diminta memberikan penilaian sesuai dengan skala penilaian yang telah ditentukan.

Lembar Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diperoleh dengan membagikan angket pada siswa yang telah mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan model Peta Budaya Indonesia. Angket pada penelitian ini berupa pernyataan-pernyataan yang disusun secara sistematis untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan model PADASIA (Peta Budaya Indonesia). Data yang diperoleh akan dianalisis sehingga diketahui bagaimana respon siswa terhadap model tersebut. Data hasil angket yang diisi oleh siswa akan dianalisis sehingga didapatkan rata-rata respon siswa. Hasil dari validasi ahli media memperoleh 90% dan ahli materi mencapai 93,75%, keduanya menunjukkan kategori "valid". Media peta budaya juga sangat efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas IV UPT SD Negeri 42 Gresik, dengan memperoleh rata-rata respon peserta didik sebesar 95,6% dengan kategori "sangat efektif". Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran peta budaya pada keaneragaman bangsa dan budaya indonesia memenuhi kriteria valid dan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa salah satu permasalahan yang terjadi si kelas IV SDN 42 Gresik yaitu kurangnya media dalam proses pembelajaran, sehingga siswa

mudah merasa bosan karena dengan metode ceramah, dengan menerapkan media PADASIA (Peta Budaya Indonesia) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial siswa dapat dikatakan lebih aktif dengan melihat dari angket respon peserta didik yang memperoleh 95,6% dan media ini juga dikatakan valid.

REFERENSI

- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Hartono. (2016). Pemanfaatan Kartografi Penginderaan Jauh dan Sistem Informasi Geografis dalam peningkatan kecerdasanspasial untuk pembangunan. In *Prosiding Seminar Nasional Geografi 2016 Kecerdasan Spasial Dalam Pembelajaran Dan Perencanaan Pembangunan* (Vol. 53, Issue 9). <http://repository.unp.ac.id/14007/1/>
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.
- Nasution, T., & Biru, S. (2018). *Revisi IPS*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Ridwan, A. E. (2016). Pendidikan IPS dalam membentuk SDM beradab. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(1), 27–35. <https://doi.org/10.17509/jpis.v23i1.2060>
- Sari, A. D. R. (2015). *Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunungkidul*. 26.
- Sukenti, E. (2020). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pewarisan Sifat Pada Mahluk Hidup Dengan Alat Peraga Plastik Mika. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 04(02), 81–85. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104–113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Hartono. (2016). Pemanfaatan Kartografi Penginderaan Jauh dan Sistem Informasi Geografis dalam peningkatan kecerdasanspasial untuk pembangunan. In *Prosiding Seminar Nasional*

- Geografi 2016 Kecerdasan Spasial Dalam Pembelajaran Dan Perencanaan Pembangunan* (Vol. 53, Issue 9). <http://repository.unp.ac.id/14007/1/>
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.
- Nasution, T., & Biru, S. (2018). *Revisi IPS*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Ridwan, A. E. (2016). Pendidikan IPS dalam membentuk SDM beradab. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(1), 27–35. <https://doi.org/10.17509/jpis.v23i1.2060>
- Sari, A. D. R. (2015). *Pengembangan Media Peta Budaya Indonesia Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri Rejosari Gunungkidul*. 26.
- Sukenti, E. (2020). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pewarisan Sifat Pada Mahluk Hidup Dengan Alat Peraga Plastik Mika. *Pedagonal: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 04(02), 81–85. <http://journal.unpak.ac.id/index.php/pedagonal>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.