



Pengaruh Penggunaan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar

Irma Sofiasyari¹⁾, Ike Kurniawati²⁾, Mochamad Guntur³⁾

¹⁾ STKIP Pangeran Dharma Kusuma, Kabupaten Indramayu, Indonesia

²⁾ Universitas Bengkulu, Kota Bengkulu, Indonesia

³⁾ Institut Pendidikan dan Bahasa Invada, Kota Cirebon, Indonesia

Corresponding E-mail: ikekurniawati@unib.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 25-10-2022

Revised: 31-10-2022

Accepted: 07-11-2022

ABSTRACT

The application of innovative and interactive learning media can encourage students to be active in learning. However, in reality social studies learning is still teacher-centered. The teachers do not use innovative learning media, and are fixated on one source book that has been provided by the school. This study is to determine the effect of using cultural map media on student learning outcomes on the material diversity of the Indonesian nation. The study used a quasi-experimental research method using one experimental group. Therefore, the design used by the researcher is a one group pretest-posttest design. The research sample consisted of 30 people, class IV with a simple random sample technique. The type of instrument is a multiple choice test. The results of the statistical test showed that the average posttest results of the students were higher than the students' average pretest, which was $83.77 > 76.33$ with $Sig = 0.000$. Therefore, the application of cultural map learning media has an effect on improving student learning outcomes on the material diversity of the Indonesian nation.

Keywords:

Cultural Map

Interactive media

Learning outcome

Technology

Elementary School

ABSTRAK

Penerapan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dapat mendorong siswa aktif dalam pembelajaran. Namun, pada kenyataannya pembelajaran IPS masih berpusat pada guru. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang inovatif, dan terpaku pada satu buku sumber yang sudah disediakan oleh sekolah. Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh penggunaan media peta budaya terhadap hasil belajar siswa pada materi keragaman bangsa Indonesia. Penelitian menggunakan metode penelitian eksperimen semu dengan menggunakan satu kelompok eksperimen. Oleh karena itu, rancangan yang digunakan oleh peneliti adalah *one group pretest-posttest design*. Sample penelitian terdiri dari 30 orang, kelas IV dengan teknik sampel acak sederhana. Jenis instrument berupa tes pilihan ganda. Hasil uji statistic menunjukkan rata-rata hasil posttest para siswa lebih tinggi daripada rata-rata pretest para siswa, yaitu $83.77 > 76.33$ dengan $Sig = 0.000$. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran peta budaya berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman bangsa Indonesia.

How to cite:

Sofiasyari, I., Kurniawati, I., Guntur, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(2), 174-183. DOI: <https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i2.119820>



PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS bertujuan agar siswa menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab dan cinta damai. Agar tujuan pembelajaran IPS itu dapat tercapai maka, dapat dilakukan dengan cara mengembangkan pembelajaran IPS yang interaktif sehingga terjadi hubungan yang baik diantara guru dan siswa, pembelajaran yang mendukung dan dapat memotivasi agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik (Melindawati & Jannah, 2019). Namun, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 1 Agustus, 2022 di SDN Majalengka Wetan IV, guru pada pembelajaran IPS masih belum mengimplementasikan media pembelajaran yang inovatif, dan terpaku pada satu buku sumber yang sudah disediakan oleh sekolah. Pembelajaran tersebut menyebabkan siswa kesulitan untuk fokus pada pembelajaran yang sedang diajarkan. Siswa nampak lebih tertarik untuk berbicara dengan teman sebangkunya. Situasi tersebut menyebabkan siswa kebingungan saat guru memberikan pertanyaan.

Pembelajaran yang seperti itu, berdampak terhadap nilai siswa yang masih banyak di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). KKM di SDN Majalengka Wetan IV yaitu sebesar 75. Hal tersebut terbukti dari hasil pretest yang dilakukan peneliti, terdapat 20 orang siswa dari 30 orang siswa yang masih di bawah nilai 70. Apabila dipersentasekan secara klasikal masih mencapai 66,66%. Persentase tersebut masih belum tuntas, karena keberhasilan kelas dilihat dari jumlah siswa yang mampu mencapai sekurang-kurangnya 85% dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut (Mulyasa, 2014).

Situasi tersebut menuntut guru untuk melakukan perbaikan pembelajaran. Guru harus mulai terbiasa untuk mengajar dengan memanfaatkan teknologi terlebih lagi di zaman revolusi 4.0. Ciri dari zaman ini yaitu membiasakan untuk menggunakan teknologi selama proses pembelajaran sehingga siswa mampu menguasai kompetensi dan memiliki keterampilan di abad 4.0 (Fajrianti & Meilana, 2021; Maysitoh & Agung, 2018). Tuntutan tersebut semakin terasa semenjak pandemi COVID-19 yang menyebabkan pelaksanaan pembelajaran berlangsung secara online.

Guru di dalam kelas berperan sebagai fasilitator yang mampu meningkatkan mutu pembelajaran mulai dari menyiapkan perencanaan yang disusun dalam RPP, memilih model pembelajaran, media pembelajaran, menentukan sumber belajar dan menyusun evaluasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar (Nasrul, 2017). Adapun cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk mengikuti perkembangan zaman ini yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menciptakan siswa yang aktif, kritis dan kreatif (Fajrianti & Meilana, 2021). Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menciptakan siswa aktif dan dapat berinteraksi dengan teman-temannya. Apabila tidak menggunakan media selama proses pembelajaran, maka proses interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa menjadi kurang optimal, sehingga dapat menyebabkan proses belajar mengajar pun kurang maksimal (Melindawati et al., 2021).

Media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan belajar yang dapat menciptakan siswa menjadi aktif dan proses pembelajaran yang

menyenangkan. Adapun bentuk inovasinya yaitu dengan menggunakan media video interaktif. Video interaktif dibentuk menjadi media pembelajaran yang efektif. Media video interaktif ini memuat petunjuk praktis melalui presentasi audio visual yang dilengkapi dengan suara penuntun berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami siswa. Selain itu juga dapat meningkatkan minat belajar siswa (Zaenatun et al., 2021). Adapun media yang dapat digunakan yaitu media peta budaya.

Media peta budaya merupakan media inovasi interaktif yang mencakup materi tentang keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia, memuat peta Indonesia dan apabila menekan tombol provinsi tersebut maka memuat suku bangsa, bahasa daerah, lagu di setiap daerah, rumah adat, pakaian adat, kesenian daerah dan alat musik. Selain itu juga media peta budaya disertai dengan penugasan. Penugasannya berupa pertanyaan mengenai permasalahan yang berhubungan dengan keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Melalui penugasan yang terdapat di dalam media ini, maka akan memunculkan rasa ingin tahu siswa, sehingga mampu memecahkan masalah dan memiliki keterampilan memecahkan masalah sosial di lingkungan masyarakat. Pembelajaran dengan menggunakan media peta budaya ini merupakan bentuk media yang memiliki kebaruan, karena pada media tersebut selain dilengkapi materi, juga dilengkapi lagu di setiap daerah dan kuis interaktif dan kuis mandiri yang disesuaikan dengan model pembelajaran inkuiri.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media peta budaya terhadap hasil belajar siswa pada materi keragaman bangsa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan menggunakan satu kelompok eksperimen. Oleh karena itu, rancangan yang digunakan oleh peneliti adalah one group pretest-posttest design. William & Hita (2019) menjelaskan rancangan tersebut menuntut peneliti untuk menguji kelompok eksperimen tunggal menggunakan pretest dan posttest untuk mengetahui pengaruh penggunaan media peta budaya terhadap hasil belajar siswa.

Waktu dan Tempat Penelitian

Peneliti melaksanakan penelitian ini di SDN Majalengka Wetan IV, Kabupaten Majalengka. Penelitian berlangsung selama 2 bulan, Agustus hingga September 2022.

Subjek/Responden Penelitian

Peneliti mengambil subyek penelitian yang terdiri dari 30 orang siswa kelas IV. Subyek penelitian tersebut sekaligus menjadi sampel penelitian. Peneliti menggunakan *simple random sampling* untuk mengambil para subyek penelitian tersebut. West (2016) menjelaskan bahwa teknik *simple random sampling* adalah teknik mengambil sampel acak sederhana yang umumnya dilakukan pada populasi

yang besar demi memudahkan proses penelitian. Namun, menurut West (2016) teknik tersebut juga dapat digunakan untuk populasi kecil juga.

Prosedur Penelitian

Setelah peneliti menentukan sampel yang akan digunakan, peneliti mempersiapkan instrument pembelajaran dengan menggunakan media peta budaya. Sebelum peneliti menerapkan media tersebut pada subyek penelitian, peneliti melakukan uji awal atau *pretest* terlebih dahulu. Kemudian, peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media peta budaya dan menggunakan model pembelajaran inkuiri. Sintak pembelajaran model pembelajaran inkuiri dengan menggunakan peta budaya terdiri dari enam sintak, yaitu a) orientasi yaitu guru mengenalkan topik pembelajaran dengan menunjukkan gambar yang terdapat pada media peta budaya. b) merumuskan masalah, siswa dibimbing oleh guru untuk merumuskan permasalahan berdasarkan gambar yang terdapat pada media peta budaya bagian kuis secara kelompok. c) merumuskan hipotesis secara berkelompok, siswa merumuskan jawaban sementara dengan kelompok berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki oleh siswa, d) mengumpulkan data dengan memanfaatkan bacaan di perpustakaan, e) menguji hipotesis dengan data yang sudah dikumpulkan dari bahan bacaan di perpustakaan, dan f) merumuskan kesimpulan dan mempresentasikan hasil. Setelah peneliti menerapkan penggunaan media peta budaya sesuai dengan yang tertera di rencana pembelajaran, peneliti memberikan uji akhir atau *posttest* untuk seluruh subyek penelitian. Hasil *pretest* dan *posttest* peneliti analisis dengan menggunakan analisa statistik dengan bantuan aplikasi SPSS Versi 26.

Data, Teknik Pengumpulan, dan Instrumen

Data penelitian ini berupa data-data numerik hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan yang peneliti berikan. Oleh karena itu, teknik yang tepat untuk mengumpulkan data tersebut adalah teknik tes dengan menggunakan instrument yang terdiri dari soal *pretest* dan *posttest*.

Teknik Analisis Data

Peneliti menganalisa data secara statistik mulai dari deskripsi data, normalitas data, dan uji independent sample T-test.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang peneliti bahas pada bagian ini terdiri dari hasil uji deskripsi data, normalitas data, dan independent sample t-test. Ketiga hasil tersebut peneliti gambarkan dan interpretasikan agar dapat dipahami. Tabel 1 berikut hasil uji deskripsi *pretest-posttest*.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Pretset-Posttest

	Uji Pretest-Posttest	N	Mean	Std. Deviation
Nilai Siswa	Pretest	30	76.63	4.867
	Posttest	30	83.77	4.099

Tabel 1 menunjukkan nilai siswa, 30 siswa, setelah mengikuti pretest dan posttest. Nilai pretest siswa adalah 76.73 dengan standard deviasi 4.867. Apabila dicermati pada bagian rata-rata atau *mean* nampak rata-rata yang berbeda. Namun, uji deskripsi tersebut belum bisa serta-merta dijadikan dasar untuk mengambil keputusan pengaruh penerapan media peta budaya terhadap hasil belajar siswa pada materi keragaman bangsa Indonesia.

Tabel 2. Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest

	Uji Pretest-Posttest	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai Siswa	Pretest	.118	30	.200*	.982	30	.867
	Posttest	.154	30	.066	.946	30	.131

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Tabel 2 menunjukkan hasil uji normalitas data pretest-posttest penelitian. Pada tabel tersebut, tertera dua metode uji normalitas, yaitu Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk. Nilai significance pretest pada kolom Kolmogorov-Smirnov menunjukkan Sig = 0.200, sementara nilai significance posttest menunjukkan Sig = 0.066. Nilai keduanya lebih besar dari 0.05 sehingga data pretest dan posttest berdistribusi normal. Temuan serupa juga dapat diamati pada kolom uji Shapiro-Wilk. Nilai significance pretest pada kolom Kolmogorov-Smirnov menunjukkan Sig = 0.867, sementara nilai significance posttest menunjukkan Sig = 0.131. Begitu pun nilai keduanya lebih besar dari 0.05 sehingga data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Tabel 3. Hasil Uji Independent Sample T-Test

	df	Sig (2-tailed)
Equal variance assumed	58	0.000

Tabel 3 merupakan hasil uji independent sample t-test yang dilakukan dengan bantuan SPSS 26. Hasil pada baris *Equal Variance Assumed* dengan 60 data, yaitu 30 data pretest dan 30 data posttest menunjukkan nilai Sig (2-tailed) = 0.000, kurang dari 0.05. Nilai tersebut menunjukkan terdapat perbedaan rata-rata hasil pretest dan hasil posttest siswa. Perbedaan tersebut mengindikasikan terdapat pengaruh penggunaan media peta budaya terhadap hasil belajar siswa pada materi keragaman bangsa Indonesia. Hasil uji independent sample t-test ini mendukung hasil uji deskripsi, Tabel 1, yang menunjukkan perbedaan rata-rata pretest dan posttest. Pada Tabel 1, rata-rata pretest adalah 76.63 sementara rata-rata posttest adalah 83.77.

Media peta budaya yang peneliti gunakan merupakan hasil pengembangan peneliti yang belum dipublikasikan. Media tersebut dapat diakses dengan menggunakan komputer atau *smartphone*. Media tersebut dibuat dengan mengusung tema keberagaman Indonesia. Penggunaan tema tersebut dapat memberikan siswa pembelajaran yang bermakna saat menggunakan media pembelajaran ini. Penjelasan tersebut sesuai dengan temuan Hidayat & Nyoto (2019). Peneliti tersebut menemukan bahwa penerapan tema pada media pembelajaran maupun konten pembelajaran dapat membuat para siswa sadar terhadap muatan pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, siswa dapat membangun pengetahuan dengan baik.

Pada penelitian ini, siswa dapat menggunakannya dengan mengklik gambar peta tersebut. Gambar berikut menunjukkan media pembelajaran berupa Peta Budaya yang peneliti gunakan.



Gambar 1. Peta Budaya

Saat siswa mengklik salah satu daerah pada peta tersebut, maka siswa dapat membaca beragam kebudayaan setiap provinsi yang tertera dalam peta budaya. Kebudayaan yang peneliti rancang pada masing-masing tombol provinsi tersebut antara lain: suku bangsa, bahasa daerah, lagu daerah, rumah adat, pakaian adat, kesenian daerah, dan alat musik. Jadi, peta budaya yang digunakan sangat ringkas dan dapat membantu siswa membangun pemahaman tentang keberadaan keberagaman budaya di setiap provinsi. Siswa tidak perlu membangun pemahaman abstrak hubungan keberagaman budaya dengan tempat budaya tersebut muncul sebab peta budaya tersebut dapat secara langsung untuk menunjukkan keberagaman budaya setiap provinsi dengan cara mengklik. Penjelasan peneliti tersebut didukung oleh Trimukti Iswari et al. (2021). Peneliti tersebut menemukan bahwa peta dapat meningkatkan kemampuan berfikir ruang siswa dan meningkatkan pemahaman tentang keberagaman budaya di Indonesia. Penelitian oleh Wibisono (2021) menunjukkan bahwa peta budaya dengan memanfaatkan teknologi dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu penyebabnya adalah kemampuan peta budaya yang dapat memvisualisasikan informasi, termasuk informasi spesifik budaya suatu provinsi. Pada penelitian ini, peta budaya yang digunakan memiliki informasi-informasi keberagaman budaya sebagai berikut.



Gambar 2. Informasi Budaya yang Tertera pada Peta Budaya

Gambar 2 tersebut menyajikan informasi budaya pada suatu provinsi, yaitu Nangroe Aceh Darussalam. Informasi tersebut muncul saat para siswa mengklik gambar daerah Nangroe Aceh Darussalam. Informasi yang ditampilkan tersebut juga diperkuat dengan visualisasi dari informasi-informasi spesifik. Contoh visualisasi informasi spesifik tersebut tertera pada Gambar 3.



Gambar 3. Visualisasi Informasi-Informasi Spesifik Keberagaman Budaya Suatu Provinsi

Gambar 3 menunjukkan visualisasi informasi-informasi secara spesifik keberagaman budaya provinsi Nangroe Aceh Darussalam. Proses dimana siswa bereksplorasi dengan mengklik gambar-gambar provinsi tersebut dimudahkan dengan kemampuan peta budaya berbasis teknologi. Selain itu, penerapan teknologi pada peta budaya tersebut juga membuat pembelajaran lebih praktis. Hal serupa juga ditemukan oleh Mistina et al. (2022) bahwa penerapan teknologi untuk membuat media pembelajaran dapat memberikan paket lengkap penjelasan, contoh, dan rujukan nyata agar siswa dapat membentuk pengetahuannya.

Pada penelitian ini, saat siswa belajar dengan menggunakan peta budaya, siswa tidak hanya terus-menerus mengklik gambar-gambar setiap provinsi saja. Siswa dengan bimbingan dan arahan dari guru, melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan model inkuiri dengan enam sintak pembelajaran, yaitu

a) orientasi, b) merumuskan masalah, c) merumuskan hipotesis secara berkelompok, d) mengumpulkan data dengan memanfaatkan bacaan di perpustakaan, e) menguji dugaan bersama-sama dengan kelompok, dan f) merumuskan kesimpulan dan mempresentasikan hasil. Orientasi dalam pembelajaran menggunakan peta budaya sangat diperlukan sebab orientasi memberikan arah tujuan para siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian oleh Kurnia & Hidayat (2021) menunjukkan bahwa pemberian orientasi dapat menggugah kesadaran siswa saat belajar. Hasilnya adalah siswa dapat bertanggungjawab selama proses pembelajaran. Selain itu, orientasi yang diberikan pada pembelajaran dengan menggunakan peta budaya dapat memotivasi para siswa untuk merumuskan masalah serta hipotesis secara berkelompok.

Penerapan media berupa peta budaya dapat mendorong siswa untuk mengumpulkan data dan membaca berbagai macam bacaan, terlebih lagi pada media yang digunakan. Media peta budaya memiliki kemampuan berinteraksi dengan siswa. Interaksi tersebut berupa kuis yang siswa peroleh saat menggunakan media peta budaya.



Gambar 4. Kuis Interaktif Media Pembelajaran Peta Budaya

Gambar 4 menunjukkan bagian peta budaya yang mampu memberikan kuis interaktif kepada siswa. Dengan menggunakan kuis interaktif tersebut, siswa terdorong untuk membaca dan mengumpulkan informasi sehingga mereka dapat dengan baik membangun pemahaman mereka. Temuan tersebut senada dengan Dewi & Lestari (2020). Para peneliti tersebut mendapat bahwa modul dengan kemampuan interaktif dapat meningkatkan capaian belajar siswa yang signifikan.

Pada hasil uji independent sample t-test, peneliti mendapatkan hasil sig = 0.000. Hasil tersebut menandakan penggunaan media pembelajaran peta budaya berpengaruh yang signifikan terhadap hasil pembelajaran siswa berupa keragaman bangsa Indonesia. Temuan serupa yang menunjukkan keunggulan penerapan peta budaya juga dapat diamati pada penelitian Indarti & Erita (2021) bahwa penggunaan peta budaya dapat memfasilitasi pemahaman siswa sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang meningkat.

SIMPULAN

Hasil dari penelitian menerangkan bahwa penerapan media pembelajaran peta budaya berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman bangsa Indonesia. Berdasarkan uji statistic, rata-rata hasil posttest siswa lebih tinggi daripada rata-rata pretest siswa, oleh karena itu, penerapan media pembelajaran peta budaya dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keberagaman bangsa Indonesia.

Adapun keterbatasan dari penelitiannya, pertama penelitian dirancang dengan menerapkan model one group pretest-posttest design. Menyebabkan hasil penelitian tidak dapat serta merta digunakan untuk mengeneralisasikan temuan. Oleh karena itu, peneliti menyarankan para peneliti di masa depan untuk menggunakan lebih dari satu kelompok sehingga penelitian yang dilakukan bersifat penelitian *true experimental research*. Keterbatasan kedua adalah jumlah sampel yang sedikit. Peneliti menyarankan peneliti di masa depan untuk menggunakan jumlah sampel yang diteliti lebih banyak, agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-modul interaktif berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 433–441.
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2021). Pengaruh penggunaan media animaker terhadap hasil belajar peserat didik pada mata pelajaran ips sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6349_6356.
- Hidayat, W. A., & Nyoto, H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis video pembelajaran tematik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas 1 sd. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(1), 1452–1464.
- Indarti, D. M., & Erita, Y. (2021). Pengembangan media pembelajaran peta budaya berbantuan aplikasi kine master pada pembelajaran tematik terpadu di kelas iv sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1), 3150–3159.
- Kurnia, D., & Hidayat, Y. (2021). Sport education terhadap sport orientasi siswa menengah kejuruan. *Musamus: Journal of Physical Education and Sport*, 04(01), 48–56. <https://doi.org/10.35724/mjpes.v>
- Maysitoh, & Agung, D. F. (2018). Pendidikan kejuruan di era Industri 4.0: tantangan dan peluang karier. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3, 89–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23916/08403011>
- Melindawati, S., Apfani, S., & Suryani, A. I. (2021). Pengaruh model problem-based learning (pbl) berbantuan media audio visual terhadap keterampilan berfikir kritis mahasiswa pada pembelajaran konsep dasar ips di STKIP Adzkie. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 125. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v5i2.114255>
- Melindawati, S., & Jannah, H. (2019). Pengaruh model pembelajaran bamboo dancing terhadap hasil belajar ips kelas v sekolah dasar negeri 50, Kuranji, Padang. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3.

-
- Mistina, L., Noviana, E., & Alpusari, M. (2022). Media pembelajaran sejarah proklamasi Indonesia berbasis macromedia flash di kelas vi sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 81–91. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jippsd.v6i1>
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nasrul, N. (2017). Penggunaan model cooperative learning tipe student team achievement division untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran ips di kelas iii sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1, 71–77.
- Trimukti Iswari, H., Sumardi, S., & Giyartini, R. (2021). Studi literatur: peta sebagai media pembelajaran keragaman budaya Indonesia. *Pedadikatika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 265–275.
- West, P. W. (2016). Simple random sampling of individual items in the absence of a sampling frame that lists the individuals. *New Zealand Journal of Forestry Science*, 46(1), 1–7. <https://doi.org/10.1186/s40490-016-0071-1>
- Wibisono, M. N. (2021). Perancangan sistem informasi pondasi: peta online budaya Indonesia sebagai model media pembelajaran interaktif lagu daerah. *JoLLA: Journal of Language, Literature, and Arts*, 1(4), 542–559. <https://doi.org/10.17977/um064v1i42021p542-559>
- William, & Hita. (2019). Mengukur tingkat pemahaman pelatihan powerpoint menggunakan quasi-experiment one-group pretest-posttest. *JSM STMIK Mikroskil*, 20(1), 71–80.
- Zaenatun, A., Setiani, A. A., Farrah, R., Widyastuty, R., & Aeni, A. N. (2021). Pengaruh pembelajaran terpadu terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 183–194.