

---

## Analisis Kepraktisan Pengembangan Media Ajar IPS Berbasis Video Interaktif

Irma Sofiasyari<sup>1\*</sup>, Isna Amanaturrahmah<sup>2</sup>, Aan Yuliyanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Institut Pangeran Dharma Kusuma, Indramayu, Indonesia

\*Corresponding author: irmasofiasyari14@gamil.com

---

### ABSTRACT

*Innovative and interactive learning media are important for teachers to use. This is because it can encourage students to be more active. However, findings in the field of social studies learning are still focused on teachers. Teachers have not used teaching media and are more focused on the textbooks that are already available. Therefore, innovative teaching media is needed so that it can encourage students to be more active and their grades to increase. The research aims to test the practicality of interactive video-based social studies teaching media. This research is part of Borg and Gall's development research, namely the product practicality testing stage. The product developed is in the form of a learning video. The learning videos that have been developed are carried out with product validation tests and continued with practicality tests. The practicality test was carried out using a small scale trial, by distributing questionnaires. The results of the questionnaire distribution were then revised according to the suggestions given. Data was generated from a questionnaire given to 15 class IV students at SDN Majalengka A and two teachers from SD Majalengka A. The results of the research showed practical teacher responses with a percentage of 88%. Likewise, the practical student response was 87.06%. The results of the practicality test show that interactive video-based social studies teaching media, namely cultural map media, is practically used in social studies learning in class IV elementary schools.*

**Keywords:** Teaching Materials; Cultural Map; Social Study; Primary School

---

### ABSTRAK

Media pembelajaran yang inovatif dan interaktif penting untuk digunakan oleh guru. Hal ini dikarenakan dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif. Namun, temuan di lapangan pembelajaran IPS masih terpusat pada guru. Guru belum menggunakan media ajar dan lebih terfokus pada buku ajar yang sudah tersedia. Maka dari itu diperlukan media ajar yang inovatif sehingga dapat mendorong siswa menjadi lebih aktif dan nilai pun meningkat. Penelitian bertujuan untuk menguji kepraktisan media ajar IPS berbasis video interaktif. Penelitian ini merupakan bagian dari penelitian pengembangan Borg and Gall yaitu tahap uji kepraktisan produk. Produk yang dikembangkan berupa video pembelajaran. Video pembelajaran yang sudah dikembangkan, dilakukan uji validasi produk dan dilanjutkan uji kepraktisan. Uji kepraktisan dilakukan dengan uji coba skala kecil, dengan menyebarkan angket. Hasil penyebaran angket kemudian direvisi sesuai dengan saran yang diberikan. Data dihasilkan dari angket yang diberikan kepada 15 siswa kelas IV SDN Majalengka A dan dua orang guru dari SD Majalengka A. Hasil penelitian menunjukkan respon guru praktis dengan persentase 88%. Begitu pun respon siswa praktis dengan persentase 87,06%. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ajar IPS berbasis video interaktif yaitu media peta budaya praktis digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Media Ajar; Peta Budaya; Pembelajaran IPS; Sekolah Dasar

---

### Pendahuluan

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial memberikan para siswa pengetahuan dan keterampilan menjadi warga negara yang baik. Sejatinya, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan disiplin ilmu yang berasal dari studi manusia sebagai bagian dari masyarakat dan menjadi disiplin ilmu tersendiri saat ini (Larson, 2017). Mata pelajaran tersebut mengakomodir pengetahuan, kepedulian sosial, dan keterampilan bagi pribadi, masyarakat, serta bangsa atau negara. Mata pelajaran tersebut bermanfaat memperbaiki karakteristik para siswa (Syaumi *et al.*, 2022). Anak-anak usia sekolah dasar khususnya memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang

bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan siswa berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran (Yuliyanto *et al.*, 2023).

Mata pelajaran IPS memiliki beragam tujuan untuk melatih para siswa menjadi warga negara yang demokratis, bertanggungjawab, dan cinta damai (Melindawati, & Jannah, 2019). Belajar IPS melatih para siswa untuk berkomunikasi satu sama lain dengan saling berbagi beragam sudut pandang dan analisis yang mendalam tentang beragam masalah dan isu sosial (Saxe, 2018). Mata pelajaran tersebut juga melatih kecerdasan dan kemampuan fisik siswa untuk mengidentifikasi dan menentukan solusi dari berbagai masalah atau isu sosial tersebut (Bahri, 2017).

Berdasarkan fakta-fakta tentang pembelajaran IPS, maka pembelajaran IPS sangat penting bagi siswa terutama siswa Sekolah Dasar. Bagi siswa, mata pelajaran IPS dapat mendorong mereka belajar tentang hidup bermasyarakat dan berdampingan dengan lingkungan. Oleh karena itu, guru yang mengajarkan materi IPS harus mampu mendukung pelajaran tersebut dengan menggunakan beragam media, mulai dari cetak, elektronik, sosial, maupun berbasis pengalaman kehidupan nyata (Jumriani *et al.*, 2021). Namun, berdasarkan hasil pengamatan pendahuluan oleh peneliti, tanggal 1 Agustus 2022, di SDN Majalengka A, peneliti menemukan guru tidak menggunakan media yang inovatif. Guru masih terfokus pada satu sumber ajar yaitu buku pegangan yang sudah disediakan oleh pihak sekolah. Dampak negatif dari penerapan tersebut adalah pembelajaran menjadi membosankan, sehingga siswa lebih sering mengobrol bersama teman satu bangkunya dibandingkan dengan memperhatikan guru pada saat menjelaskan materi. Dampak lainnya yaitu, terdapat nilai dari beberapa siswa yang tidak mampu mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hasil pretest peneliti mendapati 20 siswa dari 30 siswa atau 66.6% memperoleh nilai dibawah 70. Persentase tersebut masih sangat jauh dari 85% yang merupakan batas keberhasilan kelas (Mulyasa, 2014).

Kenyataan tersebut harus segera mendapatkan perhatian dan perbaikan. Para guru harus berinovasi untuk menerapkan pengajaran dengan memanfaatkan teknologi sesuai dengan era revolusi 4.0. Era ini mensyaratkan guru untuk membiasakan menerapkan teknologi selama proses belajar mengajar sebab kehidupan nyata memerlukan manusia yang mampu mengintegrasikan pengetahuan, kemampuan, dan literasi digital dan komputerisasi (Khang, Jadhav and Birajdar, 2023). Oleh karena itu, guru pun harus terbiasa menerapkan teknologi selama proses belajar-mengajar (Maysitoh, & Agung, 2018; Fajrianti, & Meilana, 2021).

Guru dapat menggunakan beragam teknologi sebagai media pembelajarannya. Salah satu contohnya adalah penerapan teknologi informasi (Ramdani *et al.*, 2023). Media tersebut dapat mendorong para siswa belajar secara bebas dari beragam sumber. Media berbasis teknologi informasi juga dapat mempercepat *sharing* tujuan pembelajaran (Fitriyani, Supriatna and Sari, 2021). Media pembelajaran adalah suatu alat, cara dan teknik yang dapat digunakan untuk mengefektifkan komunikasi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran di sekolah (Syarif, Rinjani, & Husna, 2023). Media pembelajaran harus dibuat menarik dan sesuai dengan materi, sehingga pembelajaran tidak bosan dan monoton (Oktaviani, & Amini, 2023). Salah

satu media dengan memanfaatkan teknologi yang dikembangkan adalah media ajar IPS berbasis video interaktif, yang diberi nama media peta budaya. Media dengan beragam interaksi dan informasi seputar keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Media tersebut bersifat interaktif sebab siswa dapat berinteraksi dengan media. Pada media tersebut, siswa dapat melihat peta Indonesia dan menekan tombol interaktif setiap provinsi. Di setiap tombol tersebut terdapat rincian suku bangsa, bahasa daerah, lagu di setiap daerah, rumah adat, pakaian adat, kesenian daerah dan alat musik.

Keunggulan lain dari media yang dikembangkan ini adalah menu penugasan dengan ragam tugas pertanyaan tentang keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Tugas tersebut bermanfaat untuk menggugah rasa ingin tahu para siswa sebagai bekal memecahkan masalah dan meningkatkan keterampilan memecahkan beragam masalah sosial di lingkungan mereka. Media peta budaya juga memberikan beragam fitur baru mulai dari materi, lagu daerah, kuis interaktif, dan kuis mandiri berbasis pembelajaran inkuiri. Pembelajaran dengan menggunakan peta budaya dapat juga memuat rumah adat, alat musik daerah, serta pakaian adat daerah (Dewi, R. Rizal, & Kurniawan, 2015). Pada media peta budaya ini, terdapat 10 soal. Soal-soal tersebut juga dapat dirancang fokusnya, misal agar membahas tentang budaya di Sumatera (Megawaty *et al.*, 2021). Secara umum media peta yang dikombinasikan dengan budaya sekitar juga dapat mempermudah para siswa untuk segera mengetahui letak secara pasti budaya-budaya tersebut (Nava *et al.*, 2022). Cara ini juga memungkinkan para siswa untuk memprediksi daerah mana saja yang mungkin masih memiliki budaya serupa sehingga mereka benar-benar mengembangkan tahap berpikir analitis mereka.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu, kebaruan dari penelitian ini adalah mengembangkan media yang menyajikan materi pembelajaran yang dilengkapi dengan gambar, penjelasan dan lagu, kuis interaktif dan menyesuaikan dengan model pembelajaran inkuiri, maka dari itu media peta budaya dapat mempermudah siswa untuk belajar dan memahami materi pembelajaran. Artikel pada penelitian ini merupakan lanjutan dari artikel sebelumnya. Adapun tujuan penulisan artikel adalah untuk menguji kepraktisan media ajar IPS berbasis video interaktif tersebut.

## Metode Penelitian

Penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan Borg and Gall, adapun fokusnya yaitu pada uji kepraktisan produk (Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, 2003). Video pembelajaran telah dilakukan uji validasi produk, dilanjutkan dengan uji kepraktisan melalui uji coba skala kecil. Uji coba skala kecil bertujuan untuk mendapatkan data kepraktisan video pembelajaran, dengan melakukan pembagian angket. Hasil dari penyebaran angket tersebut kemudian dilakukan revisi sesuai dengan saran yang diberikan. Hasil angket ini berupa skor yang diubah menjadi bentuk persentase.

Penelitian dilakukan dalam waktu dua minggu, setiap pertemuan berdurasi 35 menit. Partisipan terdiri dari dua orang guru dan 15 siswa dari SDN Majalengka A. Data respon penggunaan video pembelajaran diberikan berupa angket. Berikut data respon angket kepraktisan video pembelajaran pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Kisi-kisi instrumen angket respon video pembelajaran

Aspek	Indikator	Nomor Soal
Efektif	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi, dapat digunakan pada pembelajaran kelompok, kuis dapat membantu proses evaluasi	1, 2, 3
Interaktif	Semua tombol dapat digunakan dengan baik, huruf dan gambar yang ditampilkan mudah terbaca, nilai yang ditampilkan sesuai dengan perhitungan	4, 5, 6
Efisien	Media pembelajaran mudah digunakan dimana saja, media pembelajaran mudah dipelajari	7, 8
Kreatif	Penyajian soal dalam bentuk teka-teki silang dapat menarik siswa untuk menyelesaikannya, media pembelajaran membantu siswa menjadi aktif di kelas	9, 10

Untuk mengolah data kepraktisan dari angket yaitu sebagai berikut (Nurhusain and Hadi, 2021).

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase keterlaksanaan pembelajaran

f = jumlah skor rata-rata yang diperoleh

N = jumlah skor maksimal

100% = konstanta

Adapun penafsiran terhadap analisis data responden pada Tabel 2. (Nurhusain and Hadi, 2021).

**Tabel 2.** Kriteria kepraktisan

No	Persentase (%)	Kategori
1	$P \geq 100$	Sangat praktis
2	$80 \leq P < 90$	Praktis
3	$70 \leq P < 80$	Cukup praktis
4	$60 \leq P < 70$	Kurang praktis
5	$P < 60$	Tidak praktis

## Hasil dan Pembahasan

Kepraktisan media ajar IPS berbasis video interaktif yang dikembangkan dinilai berdasarkan respon yang diperoleh dari guru dan siswa. Angket disebarakan kepada dua orang guru kelas IV di SDN Majalengka A dan kepada 15 orang siswa kelas IV di SDN Majalengka A. Adapun hasilnya adalah sebagai berikut:

### 1. Respon guru terhadap media ajar IPS berbasis video interaktif

Respon guru dapat dilihat berdasarkan angket yang diberikan. Aspek yang dinilai mencakup 10 aspek, diantaranya aspek efektif, interaktif, efisien dan kreatif. Hasil respon

angket selanjutnya dilakukan analisis. Berikut hasil respon guru yang disajikan dalam Tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil angket guru

No	Aspek	Indikator	Skor rata-rata
1	Efektif	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi	4
2		Media dapat digunakan pada pembelajaran kelompok	4
3		Kuis dapat membantu proses evaluasi	4
4	Interaktif	Semua tombol dapat digunakan dengan baik	5
5		Huruf dan gambar yang ditampilkan mudah terbaca	5
6		Nilai yang ditampilkan sesuai dengan perhitungan	4
7	Efisien	Media pembelajaran mudah digunakan dimana saja	4,5
8		Media pembelajaran mudah dipelajari	4
9	Kreatif	Penyajian soal dalam bentuk teka-teki silang dapat menarik siswa untuk menyelesaikannya	4,5
10		Media pembelajaran membantu siswa menjadi aktif di kelas	5
<b>Rata-rata Kesimpulan</b>			<b>88 Praktis</b>

Hasil angket respon dua orang guru, dapat disimpulkan praktis, dengan persentase sebesar 88%. Saran yang diberikan yaitu peneliti diharapkan dapat disosialisasikan kepada guru kelas lain sehingga guru mengenal dan menjadi terbiasa untuk menggunakan media yang berbasis video interaktif. Selain itu juga dapat diujikan di sekolah lainnya.

## 2. Respon siswa terhadap media ajar IPS berbasis video interaktif

Respon siswa juga dapat dilihat berdasarkan angket yang diberikan. Terdapat 15 orang siswa yang mengisi angket. Adapun aspek yang dinilai mencakup 10 aspek, diantaranya aspek efektif, interaktif, efisien dan kreatif. Hasil respon angket selanjutnya dilakukan analisis. Berikut hasil respon siswa yang disajikan dalam Tabel 4.

**Tabel 4.** Hasil angket siswa

No	Aspek	Indikator	Skor rata-rata
1		Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi	4
2	Efektif	Media dapat digunakan pada pembelajaran kelompok	3,94
3		Kuis dapat membantu proses evaluasi	4,2
4		Semua tombol dapat digunakan dengan baik	4,74
5	Interaktif	Huruf dan gambar yang ditampilkan mudah terbaca	4,94
6		Nilai yang ditampilkan sesuai dengan perhitungan	4,06
7	Efisien	Media pembelajaran mudah digunakan dimana saja	4,4
8		Media pembelajaran mudah dipelajari	4
9		Penyajian soal dalam bentuk teka-teki silang dapat menarik siswa untuk menyelesaikannya	4,44
10	Kreatif	Media pembelajaran membantu siswa menjadi aktif di kelas	5
<b>Rata-rata Kesimpulan</b>			<b>87,06 Praktis</b>

Hasil angket respon dari 15 orang siswa, dapat disimpulkan praktis, dengan persentase sebesar 87,06%. Berdasarkan hasil analisis yang diperoleh dari angket yang diisi oleh siswa menunjukkan bahwa siswa merespons dengan baik terhadap media ajar IPS berbasis video interaktif.

Hasil penelitian berupa angket yang disebar kepada guru dan siswa menunjukkan hasil praktis. Hal ini disebabkan karena media yang dikembangkan memiliki keunggulan seperti mampu menyajikan beragam informasi tentang keragaman suku dan budaya Indonesia. Media tersebut memuat peta Indonesia. Siswa cukup menekan tombol pada setiap provinsi untuk memuat tampilan informasi tentang suku bangsa, bahasa daerah, lagu di setiap daerah, rumah adat, pakaian adat, kesenian daerah dan alat musik, seperti pada Gambar 1. Media tersebut juga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini disebabkan kemampuan media menampilkan beragam informasi termasuk informasi spesifik tentang budaya suatu daerah atau provinsi (Wibisono, 2021). Maka dari itu, melalui media ini dapat membantu siswa menjadi lebih fokus dan memahami materi yang disampaikan (Aprianti, Rakhmat, & Indihadi, 2023).



Gambar 1. Penjelasan materi

Media juga dapat digunakan pada pembelajaran kelompok. Pada media peta budaya menampilkan tugas kelompok yang dapat dikerjakan oleh siswa. Melalui bantuan media tersebut dapat memudahkan guru pada saat pembagian tugas kelompok, seperti pada Gambar 2. Kegiatan pembelajaran kelompok dapat memiliki manfaat yang baik bagi siswa. Seperti adanya antusias pada siswa, interaksi yang terjalin antar anggota kelompok, kerja sama, usaha dan juga partisipasi siswa dapat terjadi peningkatan (Wahyuni, 2022). Selain itu, melalui media ini dapat menumbuhkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif (Budianti, & Azisabdul, 2023).



Gambar 2. Penugasan kelompok

Media yang peneliti kembangkan memiliki kuis sebagai alat evaluasinya sementara penugasannya berupa pertanyaan. Pertanyaan-pertanyaan tersebut membahas seputar keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Siswa, saat mengerjakan pertanyaan atau penugasan tersebut terdorong rasa ingin tahu. Kedrick, Schrater and Koutstaal (2023) menjelaskan rasa ingin tahu muncul dari pertanyaan yang mungkin berasal dari dalam diri atau pihak luar. Pada kasus ini, pertanyaan tersebut dilakukan oleh pihak luar yaitu guru agar para siswa memiliki rasa ingin tahu. Setelah rasa ingin tahu tersebut tumbuh, maka siswa dapat melatih kemampuan memecahkan masalah seperti pada Gambar 3. Penugasan juga disajikan dalam bentuk teka teki, sehingga dapat menarik siswa. Sesuai dengan pernyataan berikut bahwa siswa sekolah dasar menyukai permainan yang menyenangkan. Siswa dapat terlibat selama proses pembelajaran, juga memberikan pengalaman secara langsung dan proses pembelajaran pun menjadi menyenangkan (Vioreza *et al.*, 2022).



Gambar 3. Kuis

Aspek penilaian yang kedua yaitu aspek interaktif. Pada aspek ini, media yang digunakan memiliki tombol-tombol interaktif yang berfungsi dengan baik, mulai dari tombol rincian, tombol kembali, tombol selanjutnya, tombol Index dan tombol home seperti pada Gambar 4. Tombol ini dapat memudahkan pengguna untuk mengakses pada media. Mudah-mudahan siswa menggunakan media pembelajaran ini mengakibatkan siswa menjadi tertarik dan berkesan untuk menggunakan media (Norlaila Che Murat, Rosseni Din, & Huzaimi Alias, 2020). Selain itu, media pembelajaran yang tepat dapat menunjang keberhasilan belajar (Setiyaningsih, Yuwana, & Hendratno, 2023).



Gambar 3. Jenis tombol

Huruf yang digunakan yaitu *times new roman* dengan ukuran 12, sehingga informasi dalam media peta budaya terbaca dengan jelas. Selain itu media peta budaya juga menyajikan materi dengan bantuan gambar. Gambar dapat membuat informasi menjadi lebih mudah dipahami. Gambarnya pun disajikan berwarna, sehingga menjadi lebih menarik. Seperti

pernyataan berikut bahwa media pembelajaran termasuk interaktif apabila adanya interaksi dan siswa menjadi lebih aktif melalui tulisan, gambar, suara, animasi dan video penjelasan materi (Maulidiyah, Wahyuni, & Ridho, 2022). Adanya gambar juga dapat memudahkan materi yang diajarkan dibandingkan membaca tulisan panjang (Furenes, Kucirkova, & Bus, 2021; Haryati, Suhayati, & Ummami, 2022). Selain itu, pada kuis yang disajikan, nilai yang diperoleh dapat ditampilkan sesuai dengan perhitungan. Nilai yang secara langsung ditampilkan dapat membantu guru dalam mengolah nilai dan siswa pun menjadi tahu secara langsung nilai yang diperoleh oleh siswa.

Aspek penilaian yang ketiga yaitu aspek efisien. Media peta budaya merupakan media yang mudah digunakan dimana saja. Media ini bisa diakses melalui laptop maupun smartphone. Selain itu media pembelajaran juga mudah untuk dipelajari. Sesuai dengan pernyataan bahwa adanya perkembangan teknologi mengakibatkan adanya multimedia pembelajaran interaktif yang dapat memudahkan kegiatan pembelajaran, sehingga materi dapat diakses dimana saja (Alqadri, Iriani, & Hamid, 2021). Media pembelajaran dilengkapi dengan bantuan juga sehingga dapat memudahkan pengguna media peta budaya, seperti Gambar 4.



**Gambar 4.** Bantuan

Aspek penilaian yang keempat yaitu kreatif. Pada penelitian ini, media yang digunakan memanfaatkan beragam pertanyaan tentang keragaman suku bangsa dan budaya Indonesia. Manfaat dari penerapan pertanyaan-pertanyaan tersebut adalah untuk menggugah rasa ingin tahu para siswa sehingga mereka dapat memecahkan masalah di lingkungan mereka. Keterbaruan yang muncul dalam pemanfaatan media ini adalah sajian kuis interaktif dan mandiri. Kedua kuis tersebut menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan ragam pertanyaan teka-teki silang agar para siswa aktif berpartisipasi. Partisipasi yang tinggi menandakan pusat pembelajaran adalah siswa sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan komunikasi baik verbal maupun non-verbal terhadap guru maupun rekan sejawat (Maulidiyah, Wahyuni, & Ridho, 2022).

## Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil uji kepraktisan diperoleh respon guru praktis dengan persentase 88%. Begitu pun dengan respon siswa praktis dengan persentase 87,06%. Maka dari itu media ajar IPS berbasis video interaktif yang dinamakan media peta budaya praktis digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru untuk mengaplikasikan media dalam proses pembelajaran dan peneliti selanjutnya dapat melanjutkan penelitian untuk menguji

kepraktisan dengan skala besar dan dapat dilakukan penelitian yang sejenis pada mata pelajaran juga kelas lain.

### Daftar Pustaka

- Alqadri, S.N.Z., Iriani, R. and Hamid, A. (2021) 'Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan Articulate Storyline dengan Model Pembelajaran Auditory, Intellectually dan Repetition (AIR) pada Materi Larutan Penyangga', *Journal of Chemistry And Education*, 4(3), pp. 108-115.
- Aprianti, R., Rakhmat, C. and Indihadi, D. (2023) 'Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema Organ Gerakan Hewan di Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), pp. 398-407. doi:10.31949/jee.v6i2.5315.
- Bahri, S. (2017) 'Pengembangan Kurikulum Dasar Dan Tujuannya', *Jurnal Ilmiah Islam Futura*, 11(1), pp. 15-34. doi:https://doi.org/10.22373/Jiif.V11i1.61.
- Budianti, Y. and Azisabdul, D. (2023) 'Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), pp. 1149-1161. doi:10.31949/jee.v6i3.6296.
- Dewi, A.R., R.Rizal and Kurniawan (2015) 'Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar', *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(4), pp. 471-480.
- Fajrianti, R. and Meilana, S.F. (2021) 'Pengaruh penggunaan media animaker terhadap hasil belajar peserat didik pada mata pelajaran ips sekolah dasar', *Jurnal basicedu*, 5(6), p. 6349\_6356.
- Fitriyani, Y., Supriatna, N. and Sari, M.Z. (2021) 'Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar', *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(1), pp. 97-109. doi:10.33394/jk.v7i1.3462.
- Furenes, M.I., Kucirkova, N. and Bus, A.G. (2021) 'A comparison of children's reading on paper versus screen: a meta-analysis', *Review of Educational Research*, 91(4), pp. 483-517. doi:10.3102/0034654321998074.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. (2003) *Educational Research: An Introduction (7th Edition)*, Pearson Education.
- Haryati, Suhayati, L. and Ummami, R.T. (2022) 'Buku Cerita Dwi Bahasa: Upaya Meningkatkan Kosakata dan Pelafalan Bahasa Inggris Anak di TPA Al-Ikhlas Pondok Aren', *Jurnal Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat UNSIQ*, 9(3), pp. 255-263.
- Jumriani et al. (2021) 'Telaah Literatur; Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013', *Jurnal Basicedu*, 5(4), pp. 2027-2035. Available at: <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Kedrick, K., Schrater, P. and Koutstaal, W. (2023) 'The multifaceted role of self-generated question asking in curiosity-driven learning', *Cognitive Science*, 47(4), p. e13253. doi:https://doi.org/10.1111/cogs.13253.
- Khang, A., Jadhav, B. and Birajdar, S. (2023) *Industry revolution 4.0: workforce competency models and designs*, CRC Press. doi:10.1201/9781003357070-2.
- Larson, B.E. (2017) *Instructional strategies for middle and high school social studies : methods, assessment, and classroom management*. Second. New York.
- Maulidiyah, U., Wahyuni, S. and Ridho, Z.R. (2022) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Siswa Smp Kelas VII Pada Materi Pencemaran Lingkungan', *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 12(2), pp. 115-124. doi:10.24929/lensa.v12i2.239.
- Maysitoh and Agung, D.F. (2018) 'Pendidikan kejuruan di era Industri 4.0: tantangan dan peluang karier', *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3, pp. 89-96.

- doi:<http://dx.doi.org/10.23916/08403011>.
- Megawaty, D.A. *et al.* (2021) 'Aplikasi Permainan Sebagai Media Pembelajaran Peta Dan Budaya Sumatera Untuk Siswa Sekolah Dasar', *Jurnal Komputasi*, 9(1), pp. 58-66. doi:10.23960/komputasi.v9i1.2779.
- Melindawati, S. and 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.
- Mulyasa, E. (2014) *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nava, F.P. *et al.* (2022) 'Promoting the heritage of the city of San Cristobal de Laguna through a temporal link with a 16th century map', *Virtual Archaeology Review*, 13(26), pp. 62-75. doi:10.4995/VAR.2022.15322.
- Norlaila Che Murat, Rosseni Din and Huzaimi Alias (2020) 'Kesediaan Pelajar Tingkatan 6 Menggunakan Aplikasi Mudah Alih Pendidikan (Form Six Student 'S Readiness in Using Portable Education Application)', *Journal of Personalized Learning*, 3(1), pp. 79-86.
- Nurhusain, M. and Hadi, A. (2021) 'Desain Pembelajaran Statistika Terapan Berbasis Kasus Berkualitas Baik (Valid, Praktis, dan Efektif) untuk Mahasiswa Pendidikan Matematika', *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 3(2), pp. 105-119. doi:10.31605/ijes.v3i2.951.
- Oktaviani, C. and Amini, R. (2023) 'Pengembangan Media Pembelajaran Pop Up Book Berbasis Model ARIAS di Kelas III Sekolah Dasar', *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), pp. 612-617. doi:10.31949/jee.v6i2.5380.
- Ramdani, A. *et al.* (2023) 'Increasing student science literacy: Learning studies using Android-based media during the Covid-19 pandemic', in *In AIP Conference Proceedings (Vol. 2619, No. 1)*. AIP Publishing.
- Saxe, D.W. (2018) *On the alleged demise of social studies: the eclectic curriculum in times of standarization - a historical sketch*. Eric.ed.gov.
- Setiyaningsih, S., Yuwana, S. and Hendratno (2023) 'Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Setelah Menggunakan Media Animasi Audio Visual Dongeng Binatang Berbasis Canva', *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), pp. 618-624. doi:10.31949/jee.v6i2.5452.
- Syarif, F.U., Rinjani, E.D. and Husna, A. (2023) 'Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Plotagon Pada Materi Memaparkan Informasi Dari Teks Narasi Sejarah', *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), pp. 276-286. doi:10.31949/jee.v6i2.5110.
- Syaumi, I.K. *et al.* (2022) 'Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran IPS di SD', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), pp. 4277-4281.
- Vioreza, N. *et al.* (2022) 'Analisis Ketersediaan Bahan Ajar Berbasis Kearifan Lokal dalam Menumbuhkan Ecoliteracy', *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), pp. 147-156.
- Wahyuni, F. (2022) 'Hubungan Antara Kohesivitas Kelompok dengan Social Loafing pada Tugas Kelompok yang Dilakukan Mahasiswa Universitas Negeri Padang', *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 4(3), pp. 194-200. doi:10.38035/rrj.v4i3.468.
- 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), pp. 542-559. doi:10.17977/um064v1i42021p542-559.
- Yuliyanto, A. *et al.* (2023) *Model-Model Pembelajaran untuk Sekolah Dasar*. Edited by A.A. Rochim. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.