



RESPON SISWA TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA EKSPLORASI CERDAS PADA MATA PELAJARAN IPAS DI SEKOLAH DASAR

¹Aydhina Alivia Putri, ²Lia Nur Atiqoh Bela Dina, ³Mutiara Sari Dewi

¹²³Universitas Islam Malang

e-mail: 122101013063@unisma.ac.id, lia.nur@unisma.ac.id,
mutiara.sari@unisma.ac.id

Abstract

This study aims to determine students' responses to the application of intelligent exploration map media in science and social studies subjects for grade III semester I. The research method used in this study is quantitative descriptive research. Data collection using test instruments and questionnaires. The target of this study was grade III A students of SDN Sawojajar V Malang with a total of 28 students. To determine students' responses to the application of intelligent exploration map media using a questionnaire instrument. Analysis of student response questionnaires showed that 94% of students stated that the use of intelligent exploration map media can increase students' interest in learning.

Keywords: *IPAS, Learning Media, Smart Exploration Map, Students' Responses*

A. Pendahuluan

Belajar dapat membantu siswa untuk mengembangkan potensi diri dan meningkatkan kualitas hidupnya (Faizah dan Kamal 2024). Belajar adalah suatu kegiatan yang dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dengan proses belajar maka manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Belajar tidak lepas dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar. Salah satu cara agar mencapai tujuan belajar adalah menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Dengan demikian, siswa dan guru dapat memilih dan menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar (Fitra, 2023).

Guru dituntut untuk memiliki media pembelajaran yang mumpuni agar kandungan pelajaran dapat tersampaikan kepada peserta didik dengan baik (Dewi dkk., 2022). Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memegang peran penting dalam menyampaikan materi kepada peserta didik secara efektif. Guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang membantu siswa memahami konsep dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Oleh karena itu, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang mumpuni menjadi kebutuhan utama dalam dunia pendidikan.

Media pembelajaran adalah alat, sarana, perantara, dan penghubung untuk menyebar, membawa atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan gagasan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siswa (Cahyadi, 2019). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat mengembangkan minat serta keinginan yang baru, membangkitkan motivasi bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap pembelajaran (Wulandari dkk., 2023). Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya (Pagarra dkk., 2022).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran baru dalam kurikulum merdeka di Indonesia yang menggabungkan konsep dari bidang ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan sosial. Bertujuan untuk mempelajari tentang alam semesta beserta isinya dan interaksi makhluk hidup yang ada didalamnya. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah dasar dan madrasah ibtidaiyah. IPAS memuat pembelajaran tentang sains dan sosial, yang meliputi kajian tentang alam, teknologi, lingkungan, geografi, sejarah, dan kebudayaan (Suhelayanti dkk., 2023).

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial di kelas III di SDN Sawojajar V berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas III di SDN Sawojajar V (Selasa, 19 November 2024) bahwa siswa kelas III di SDN Sawojajar V memiliki gaya belajar audio visual dan kinestetik. Guru sering kali menggunakan metode ceramah pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat dan motivasi belajar siswa. Minat belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan individu dalam menunjukkan ketertarikan terhadap suatu aktivitas belajar yang berpengaruh terhadap hasil belajar (Chandra dkk., 2023). Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang menentukan hasil belajar peserta didik, seseorang akan mendapat hasil yang diinginkan dalam belajar apabila dalam dirinya terdapat keinginan untuk belajar, motivasi berperan sebagai pendorong untuk pencapaian hasil yang baik (Fernando dkk., 2024).

Sehubungan dengan itu peneliti mengembangkan media pembelajaran peta eksplorasi cerdas pada mata Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas III semester I. Media pembelajaran peta eksplorasi cerdas adalah media berbasis *boardgame*. *Boardgame* merupakan salah satu bentuk permainan yang biasanya ditempatkan pada sebuah bidang datar yang lebar seperti meja yang dapat menunjang untuk bermain bersama (Ningtyas, 2023). Peta eksplorasi cerdas adalah inovasi media pembelajaran yang berbentuk *board game* dan berbasis interaktif dan eksploratif. Peta eksplorasi cerdas adalah media pembelajaran berbentuk peta interaktif yang membuat

siswa menjelajahi topik tertentu.

Peta ini dirancang dengan visual yang sangat menarik dan menimbulkan rasa keingintahuan siswa, terutama pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Keunggulan media permainan papan dibandingkan jenis media yang lainnya adalah mekanisme penggunaannya yang mengharuskan untuk berinteraksi secara langsung dengan media tersebut. Sehubungan dengan itu peta eksplorasi cerdas diharapkan dapat membantu siswa untuk berinteraksi secara aktif dengan yang lain dan dapat memahami mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial dengan lebih mudah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui respon siswa terhadap peta eksplorasi cerdas.

Hal ini dapat dilihat dari beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan media peta eksplorasi cerdas. Menurut Wulandari (2023) penggunaan media ini dapat membantu siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah karena siswa diajak belajar sambil bermain dengan presentase sebesar 80% dengan kategori sangat baik. Sedangkan dalam penelitian Ningrum (2020) menyatakan bahwa penggunaan media peta ini dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran dengan presentase sebesar 92% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya penelitian dari Widyaningrum (2024) juga mengembangkan boardgame tentang aksara jawa untuk meningkatkan minat belajar siswa di mata pelajaran bahasa jawa materi aksara jawa dengan presentase sebesar 85% dengan kategori sangat baik.

Penggunaan peta eksplorasi cerdas sebagai media pembelajaran memberikan banyak manfaat, seperti meningkatkan daya ingat, melatih keterampilan berpikir kritis, serta menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan. Oleh karena itu, media ini sangat cocok digunakan dalam pembelajaran di tingkat sekolah dasar, khususnya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan dalam kurikulum.

B. Metode

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah mendeskripsikan, meneliti dan menjelaskan sesuatu yang dipelajari apa adanya, dan menarik kesimpulan dari fenomena yang dapat diamati dengan menggunakan angka-angka (Dianni dkk., 2023). Sampel penelitian ini adalah siswa kelas III A SDN Sawojajar V Malang dengan jumlah 28 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen angket. Angket ini terdiri dari 3 aspek penilaian dan 8 soal. Peneliti menggunakan angket berupa pertanyaan yang digunakan untuk mengidentifikasi respons siswa terhadap penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan.

Analisis data angket penilaian siswa terhadap media pembelajaran yang

dikembangkan menggunakan cara skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono 2020). Berikut merupakan tabel skala *Likert* :

Tabel 1. Pedoman Skor Penilaian oleh Mahasiswa

Keterangan	Skor
Sangat Baik (SB)	5
Baik (B)	4
Cukup (C)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Selanjutnya angket yang diperoleh dari respon siswa dihitung menggunakan direkapitulasi dan dilakukan perhitungan tiap butir pernyataan menggunakan rumus berikut.

$$p = \frac{\sum x}{\sum x1} x 100\%$$

Keterangan:

p = Persentase kevalidan/kemenarikan

$\sum x$ = Jumlah jawaban validator

$\sum x1$ = Jumlah nilai ideal dalam suatu item

100% = Konstanta

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, maka dilakukan interpretasi skor angka menjadi suatu kategori (Sembiring dkk., 2024). Kategori tersebut adalah sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang baik seperti diberikan pada tabel berikut.

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Skor

Tingkat	Kriteria
80,00%- 100,00%	Sangat Baik
61,00% - 80,00%	Baik
41,00% - 60,00%	Cukup Baik
21,00% - 40,00%	Kurang Baik
00,00 % - 20,00%	Sangat Kurang Baik

C. Hasil dan Pembahasan

Respon merupakan kecenderungan seseorang untuk melakukan sikap tertentu baik itu yang bersifat positif maupun negatif ¹. Respon juga dapat diartikan sebagai tanggapan ataupun balasan dari suatu peristiwa atau tragedi. Pada tahap ini membahas mengenai respon siswa setelah menggunakan peta eksplorasi cerdas. Berikut merupakan hasil angket dari respon siswa :

Tabel 2. Hasil Respon Siswa

Unsur Penilaian	Σx	%
Media Pembelajaran		
1. Media peta eksplorasi cerdas membantu saya memahami materi IPAS dengan mudah.	137	97%
2. Konten dalam peta eksplorasi sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas.	133	95%
3. Informasi yang disajikan dalam media peta jelas dan mudah dimengerti.	131	93%
Kemenarikan Media		
4. Tampilan media peta eksplorasi cerdas menarik dan menyenangkan untuk dilihat.	133	95%
5. Warna, gambar, dan desain dalam media peta membuat saya lebih tertarik belajar.	130	92%
6. Aktivitas dalam peta eksplorasi seru dan menyenangkan untuk dilakukan	133	95%
Interaktivitas		

7.	Media peta eksplorasi cerdas mudah digunakan tanpa bantuan orang lain	125	87%
8.	Fitur interaktif dalam media peta membantu saya lebih memahami materi IPAS.	136	96%
9.	Saya merasa puas dengan pengalaman menggunakan media peta eksplorasi ini	132	94%
10.	Media peta eksplorasi membantu saya meningkatkan kemampuan berpikir kritis	131	93%
Interaktivitas			
11	Saya merasa lebih mudah memahami hubungan antara konsep-konsep IPAS menggunakan peta ini.	132	94%
12.	Media ini membuat saya lebih percaya diri dalam mempelajari materi IPAS.	135	95%
Jumlah		1.588	94%

Berdasarkan tabel 3, respon siswa terhadap media pembelajaran peta eksplorasi cerdas menunjukkan di angka 94%. Artinya pemakaian media pembelajaran peta eksplorasi cerdas dalam kategori sangat baik. Dalam hal ini juga menunjukkan bahwa minat dan motivasi belajar siswa kelas III terhadap Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial meningkat.

Pada item pertanyaan pertama mendapatkan skor 97%. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran peta eksplorasi cerdas dapat membantu siswa memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial semester I dengan sangat baik. Meningkatkan pemahaman siswa adalah suatu proses atau tindakan yang bertujuan untuk memperbaiki dan memperluas pemahaman siswa terhadap suatu konsep, topik, atau materi pelajaran tertentu (Mika dkk., 2023). Penggunaan peta eksplorasi cerdas dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial karena menyajikan materi secara interaktif, visual, dan kontekstual, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan menghubungkan konsep dengan kehidupan nyata.

Pada item pertanyaan kedua mendapatkan skor 95%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran peta eksplorasi cerdas sudah sesuai dengan materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial semester I kelas III. Tenaga pendidik perlu memahami pendidik penggunaan media pembelajaran dengan menyesuaikan materi yang akan di ajarkan (Safitri dan Kabiba, 2020). Peta eksplorasi cerdas sesuai dengan

materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial kelas 3 semester 1 karena dirancang berdasarkan kurikulum yang berlaku serta mencakup konsep-konsep yang diajarkan dengan cara yang interaktif dan mudah dipahami.

Pada item pertanyaan ketiga mendapatkan skor 93%. Hal tersebut menunjukkan bahwa informasi yang terdapat di media pembelajaran peta eksplorasi cerdas mudah untuk dipahami oleh siswa dengan sangat baik. Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Hasan dkk., 2021). Informasi dalam media peta eksplorasi cerdas dapat membuat siswa memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial karena disajikan secara visual, interaktif, dan kontekstual, sehingga memudahkan mereka dalam menghubungkan konsep dengan kehidupan sehari-hari.

Pada item pertanyaan keempat mendapatkan skor 95%. Hal tersebut menunjukkan bahwa tampilan media pembelajaran peta eksplorasi cerdas sangat menarik perhatian siswa untuk belajar Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif (Hasan dkk., 2021). Tampilan media peta eksplorasi cerdas dapat membuat siswa tertarik karena didesain dengan visual yang menarik, warna yang mencolok, serta fitur interaktif yang membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Pada item pertanyaan kelima mendapat skor 92%. Hal tersebut menunjukkan bahwa warna, gambar, dan desain dalam media peta mempunyai peranan urgent sebagai aspek yang meningkatkan ketertarikan siswa atas pembelajaran yang sedang berlangsung. Eksistensi visualisasi dalam sebuah pembelajaran dianggap sebagai upaya strategis yang mendorong siswa menjadi lebih optimal dalam memahami materi ajar. Elemen visual sebagai media pembelajaran secara tidak langsung dapat mendorong terciptanya peningkatan daya tarik siswa atas materi ajar, dengan demikian siswa akan lebih termotivasi bersemangat dalam belajar. Dilain sisi, dengan visualisasi yang interaktif dan estetis pada media pembelajaran basis peta juga dapat memicu terciptanya suasana belajar yang inklusif, kondusif dan tidak membosankan (Saputra 2024).

Pada item pertanyaan keenam mendapatkan skor 95%. Hal tersebut menunjukkan bahwa aktivitas pada media pembelajaran peta eksplorasi cerdas sangat menyenangkan saat digunakan oleh siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang menarik dan mengasyikan (Daniyati dkk., 2023). Peta eksplorasi cerdas dapat membuat siswa

senang saat menggunakannya karena menyajikan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan penuh tantangan sehingga mereka merasa seperti sedang bermain sambil belajar.

Pada item pertanyaan ketujuh mendapatkan skor 87%. Hal tersebut menunjukkan bahwa mayoritas siswa merasa bahwa media peta eksplorasi cerdas mudah digunakan tanpa membutuhkan bantuan orang lain. Kondisi ini adalah wujud nyata jika desain yang telah terkemas melalui fitur-fitur canggih media yang telah dirancang intuitif, dapat mendorong siswa untuk dapat beradaptasi memahami materi secara mandiri. Media pembelajaran berbasis peta digital secara langsung dapat membantu siswa untuk dapat mencerna materi konteks geografi dengan lebih optimal sehingga dapat memicu kemandirian belajar siswa. (Ningrum dkk., 2022).

Pada item pertanyaan kedelapan mendapatkan skor 96%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran peta eksplorasi cerdas ini sangat membantu siswa untuk saling berinteraksi dengan satu sama lain. Pembelajaran lebih menekankan pada keterlibatan siswa dalam proses belajar secara aktif, sehingga siswa dapat memperoleh pengalaman langsung dan terlatih untuk dapat menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang dipelajarinya (Dina dkk., 2020). Peta eksplorasi cerdas dapat membuat siswa lebih interaktif karena mereka bisa berpartisipasi aktif dalam belajar melalui fitur-fitur seperti menjelajahi peta, menyelesaikan tantangan, dan berinteraksi dengan berbagai elemen edukatif.

Pada item pertanyaan kesembilan mendapatkan skor 94%. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa puas ketika mendapatkan pengalaman belajar dengan menggunakan media belajar basis peta eksplorasi cerdas. Kondisi ini mengindikasikan jika media belajar ini cukup inovatif dan berkemampuan dalam mengoptimalkan kepuasan belajar siswa. Media pembelajaran dirancang dengan tepat sesuai dengan karakter siswa maka secara langsung akan mendukung dan membantu guru selama proses penyampaian materi ajar kepada siswa, sehingga pada akhirnya materi dapat tersampaikan secara maksimal sekaligus menjadikan pembelajaran lebih variatif dan tidak monoton (Nakula dkk., 2025).

Pada item pertanyaan kesepuluh mendapatkan skor 93%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran peta eksplorasi cerdas dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Adanya ketrampilan berfikir kritis dapat menyebabkan siswa bijaksana mengambil keputusan dan solusi dalam kehidupannya (Sastradewi 2022). Peta eksplorasi cerdas dapat membuat siswa berpikir secara kritis karena mendorong mereka untuk menganalisis informasi, memecahkan masalah, mengevaluasi hubungan antar konsep, serta mengajukan dan menjawab pertanyaan secara reflektif.

Pada item pertanyaan kesebelas mendapatkan skor 94%. Hal tersebut

menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merasa lebih mudah paham akan hubungan antara konsep- konsep IPAS dengan basis peta eksplorasi cerdas. Kondisi ini mengindikasikan jika media tersebut dinilai cukup solutif memfasilitasi pemahaman siswa dalam konteks keterkaitan antar konsep dalam pembelajaran IPAS. Pemanfaatan peta sebagai media interaktif dalam pembelajaran secara tidak langsung dapat memicu peningkatan pemahaman siswa atas materi ajar yang disampaikan oleh guru khususnya dalam konteks konsep geografi, sejarah, ataupun budaya. Dengan demikian siswa dapat mencapai hasil belajar secara maksimal (Khotimah & Ula 2023).

Pada item pertanyaan ke duabelas mendapatkan skor 95%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran peta eksplorasi cerdas dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Siswa yang percaya diri yakin pada kemampuannya dan menggali potensinya untuk meraih penghargaan, baik dari diri sendiri maupun orang lain (Jelita dan Sholehuddin, 2024). Peta eksplorasi cerdas dapat membuat siswa lebih percaya diri karena memberikan pengalaman belajar interaktif yang mendorong mereka untuk mengeksplorasi materi, menemukan jawaban sendiri, mengomunikasikan pemahaman mereka dengan lebih yakin, dan mereka juga bebas untuk berpendapat.

D. Simpulan

Media pembelajaran Peta Eksplorasi Cerdas pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk siswa kelas III semester I memberikan hasil yang sangat positif. Hal ini terbukti dari hasil angket respon siswa yang menunjukkan rata-rata persentase sebesar 94%, termasuk dalam kategori sangat baik. Media ini tidak hanya disukai, tetapi juga terbukti efektif dalam menunjang proses pembelajaran. Siswa menunjukkan antusiasme tinggi, merasa lebih termotivasi, aktif, dan terlibat dalam proses belajar, serta lebih mandiri dan mampu bekerja sama dalam kelompok. Kondisi ini sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kolaborasi, kemandirian, dan kemampuan berpikir kritis.

Sebagai media pembelajaran, Peta Eksplorasi Cerdas tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna. Kehadirannya memberikan dampak signifikan terhadap motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Keberhasilan ini menjadi dorongan bagi pengembang media untuk terus berinovasi dan menciptakan media pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik, agar proses pembelajaran tidak berlangsung secara monoton dan tetap sesuai dengan gaya belajar siswa masa kini.

Meskipun mendapat respon yang sangat baik, pengembangan media ini tetap perlu ditingkatkan, khususnya dalam aspek substansi materi. Materi yang disajikan

hendaknya dilengkapi dengan sumber-sumber yang lebih valid, aktual, dan terpercaya agar benar-benar mendukung ketercapaian kompetensi kurikulum. Oleh karena itu, pengembang perlu melakukan analisis kebutuhan secara menyeluruh, melibatkan masukan dari para ahli dan pengguna utama, serta terus melakukan evaluasi berbasis data empiris. Dengan pendekatan ini, Peta Eksplorasi Cerdas berpotensi menjadi media pembelajaran unggulan yang berdampak jangka panjang dalam mendukung keberhasilan pendidikan.

Daftar Rujukan

- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>.
- Cahyadi, Ani. "Pengembangan Media Dan Sumber Belajar: Teori Dan Prosedur." *Laksita Indonesia*, 2019, 3.
- Chandra, Mutiara Putri, Muhammad Alridho Lubis, Program Studi, and Universitas Jambi. "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Dengan Penerapan Layanan Informasi Menggunakan Media Audio Visual Pasca Covid" 6, no. 2 (2023): 109–19.
- Dewi, Mutiara Sari, and Arief Nikmatullah, Fatimah, Rahman, Miftah Ardiansyah. "Analisis Respon Siswa Dan Guru Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Online Pada Pelajaran Al-Qur'an Hadist Di Madrasah Aliyah Negeri (Man) Kota Batu" 8 (2022): 17–31.
- Dian Fitra. "Kurikulum Merdeka Dalam Pendidikan Modern." *Jurnal Inovasi Edukasi* 6, no. 2 (2023): 149–56. <https://doi.org/10.35141/jie.v6i2.953>.
- Dina, Lia Nur Atiqoh Bela Dina, Novadita Agustin, Maulidia Sukma, and Ari Kusumawati. "Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Tematik Berbasis Ramah Anak Pada Masa Pandemi COVID-19." *Konferensi Nasional Pendidikan Islam*, 2020, 298–306. <http://conference.unisma.ac.id/index.php/KNPI/1/paper/view/1075>.
- Faizah, Haizatul, and Rahmat Kamal. "Belajar Dan Pembelajaran." *Jurnal Basicedu* 8, no. 1 (2024): 466–76. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>.
- Florens Dianni, Nurhabiba, Misdalina Misdalina, Tanzimah. "KEMAMPUAN HIGHER ORDER THINKING SKILL (HOTS) DALAM PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI SD 19 PALEMBANG." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09 (2023): 1–13.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Jelita, Sindy Kinanty, and Sholehuddin. "Upaya Guru Pembimbing Untuk Meningkatkan

- Kepercayaan Diri Siswa.” *Seminar Nasional Dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ*, 2024, 800–809.
- Khairiyah, Ummu, and Silviana Nur Faizah. “Respon Siswa Terhadap Penggunaan Modul Tematik Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis.” *Elementeris : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Islam* 2, no. 1 (2020): 1. <https://doi.org/10.33474/elementeris.v2i1.4903>.
- Khotimah, Khusnul, and Daniy Miftahul Ula. “Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial.” *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial* 01, no. 11 (2023): 40–50.
- Mika Astria, Br Sembiring, Nurliani, Siregar Bangun. “Penggunaan Media Pembelajaran Video Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Kelas Vi Sd Negeri 060894 Medan.” *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* 6, no. 2 (2023): 2341–53.
- Nakula, Jurnal, Pusat Ilmu, Ilmu Sosial, Inayah Maulaya, Muhammad Fariz Irfiyan, Mila Khoiru Zulfa, Muhammad Nofan, et al. “Eksplorasi Penggunaan Peta Digital Dalam Konsep Pemahaman Geografi Lokal Siswa Sekolah Dasar (SD) Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara , Indonesia Metode Pembelajaran Geografi Yang Lebih Menarik Dan Efektif Bagi Siswa SD .” *Jurnal Nakula : Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Ilmu Sosial* 3, no. 1 (2025): 301–10.
- Ningrum, Sisi Septiya, Tin Rustini, and Yona Wahyuningsih. “Penggunaan Media Peta Dalam Membantu Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas 5 SD Pada Materi Kondisi Geografis Indonesia.” *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 9, no. 3 (2022): 471–80. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v9i3.53454>.
- Ningtyas, Septiana Ika. “Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa.” *Research and Development Journal of Education* 9, no. 2 (2023): 871. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>.
- Pagarra, Hamzah, Ahmad Syawaluddin, Wawan Krismanto, and Sayidiman. *Media Pembelajaran. Badan Penerbit UNM*, 2022.
- Safitri, Apriani, and Kabiba Kabiba. “Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV Di SD Negeri 3 Ranomeeto.” *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan* 20, no. 1 (2020): 334–46. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v20i1.4139>.
- Saputra, Erwin Eka. “PERAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA VISUAL DALAM DASAR.” *JSES: Jurnal Sultra Elementary School* 5, no. 1 (2024): 40–53.
- Sastradewi, Ni Made Putri. “Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa Melalui Multimedia Interaktif Berbasis Problem Solving Pada Muatan Pelajaran IPA.” *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan* 2, no. 1 (2022): 10–19. <https://doi.org/10.23887/jmt.v2i1.44855>.
- Sembiring, Tamaulina Br., Irmawati, Muhammad Sabir, and Indra Tjahyad. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. 2024, 2024.

Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*, 2020.

Suhelayanti, Syamsiah Z, and Ima Rahmawati. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS)*. Penerbit Yayasan Kita Menulis, 2023.

Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam. “Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *ALFIHRIS : Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>.