



Pengembangan Media Pembelajaran Catur Belajar Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran IPS Sekolah Dasar

Siti Aisah^{1*}

¹PGSD/FKIP/Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Email: aisyahhh0506@gmail.com

Abstract. *This study aims to describe the feasibility of learning chess media in the implementation of learning and to describe the effectiveness of learning chess media in increasing students' understanding of elementary school social studies material. The research method used is the Research and Development Borg and Gall model which was adapted from Sugiyono. The research subjects were the 4th grade students of SDN Sukamurni, totaling 10-12 people. Methods of data collection using questionnaires and tests, while the data analysis technique uses product data analysis and effectiveness analysis. The results showed that there were 70% of students who had grades at ≥ 80 or about 70% of the 20 students. The remaining six students who have a score of ≤ 60 . Before the use of chess media learning in the learning process. After the use of learning chess media in the implementation of learning, there are 17 students or about 85% who get a score of ≥ 80 . The remaining 3 students get a score of ≤ 60 .*

Keywords: *Chess Learning; Development; Product Feasibility; Social Studies Learning.*

Abstrak. *Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan media catur belajar dalam pelaksanaan pembelajaran dan mendeskripsikan efektifitas media catur belajar dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi IPS sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu Research and Development model Borg and Gall yang diadaptasi dari Sugiyono. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas 4 SDN Sukamurni yang berjumlah 10-12 orang. Metode pengumpulan data menggunakan angket dan tes, sedangkan teknik analisis datanya menggunakan analisis data produk dan analisis keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 70% siswa yang memiliki nilai di ≥ 80 atau sekitar 70% dari 20 siswa. Sisanya enam orang siswa yang memiliki nilai ≤ 60 . Sebelum digunakannya media catur belajar dalam proses pembelajaran. Setelah digunakannya media catur belajar dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat 17 siswa atau sekitar 85% yang mendapatkan nilai ≥ 80 . Sisanya sebanyak 3 orang siswa yang mendapatkan nilai ≤ 60 .*

Kata Kunci: *Pengembangan; Catur Belajar; Kelayakan Produk; Pembelajaran IPS.*

PENDAHULUAN

Semenjak tersebarnya pandemi *coronavirus-19* yang menyerang berbagai wilayah, pendidikan menjadi sedikit terhambat. Untuk itu guru harus mampu berpikir kritis dalam mengatasi permasalahan yang muncul. Dalam hal ini guru harus mampu memberikan pembelajaran dalam jaringan. Akan tetapi kurang berjalan secara efektif, sehingga pembelajaran dalam jaringan (daring) dibarengi dengan pembelajaran luar jaringan (luring) dengan membuat kelompok-kelompok kecil di daerah-daerah tertentu yang bukan merupakan zona merah. Sehubungan dengan hal ini pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sedikit terhambat. Walaupun sudah ada pembelajaran yang dilakukan secara luring pendidikan masih belum stabil. Tingkat pemahaman siswa mengenai materi pelajaran masih kurang baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Yunni Yuagita (2013) yang berjudul “Penggunaan Media Gambar dengan Penerapan Metode Diskusi dalam Materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam untuk Kegiatan Ekonomi di Lingkungan Setempat untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” yang dilakukan di SD Negeri Padamulya kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media gambar dengan penerapan metode diskusi berpengaruh terhadap motivasi belajar, hal ini terlihat dari persentase penilaian pada setiap siswa dari setiap siklusnya yaitu tindakan siklus I sebesar 55,5%, tindakan siklus II sebesar 88,8%, dan tindakan siklus III 95,3%. Adapun pada aspek keaktifan siklus I mencapai 61,1%, siklus II mencapai 94,4%, dan siklus III mencapai 97,2%. Pada aspek ketepatan siklus I mencapai 52,7%, siklus II mencapai 83,3%, siklus III mencapai 94,4%. Pada aspek keterlibatan siklus I mencapai 47,2%, siklus II mencapai 86,1%, dan siklus III mencapai 94,4%. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Media Gambar dengan Penerapan Metode Diskusi berpengaruh terhadap pemahaman belajar Ilmu Pengetahuan Sosial pada siswa kelas IV SD Negeri Padamulya kecamatan Tanjungmedar Kabupaten Sumedang.

Menurut W.J.S Poerwodarminto dalam kamus Bahasa Indonesia, pemahaman berasal dari kata “Paham” yang artinya mengerti benar tentang sesuatu hal (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007: 3). Akan tetapi pengertian ini bersifat operasional yang diartikan sebagai melihat suatu hubungan ide tentang suatu persoalan. Sesuatu itu dipahami selagi fakta-fakta mengenai persoalan itu dikumpulkan. Dari hasil wawancara kepada guru kelas IV SDN Sukamurni ditemukan permasalahan bahwa adanya kesulitan yang dialami siswa dalam memahami materi sumber daya alam dan pemanfaatannya. Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran untuk siswa kelas IV di SDN Sukamurni, yaitu menggunakan media pembelajaran Catur Belajar. Media pembelajaran Catur Belajar tersebut digunakan untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa kelas IV di SDN Sukamurni sehingga pemahaman siswa dapat sejalan dengan tujuan pembelajaran IPS di SD.

Media Catur Belajar merupakan media diorama yang berbentuk 3D. Diorama adalah sebuah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya (Hujair Ah. Sanaky: 114). Media catur belajar ini berisi miniatur-miniatur sumber daya alam yang terdiri dari dataran tinggi, rendah dan pesisir pantai. Berbentuk persegi panjang yang menyerupai papan catur yang memiliki ruang setinggi 7 cm jika papan catur di tutup. Penggunaan media catur belajar dapat mendukung dalam pembelajaran saat ini, terutama dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD, karena penggunaannya yang efektif pada materi sumber daya alam dan manfaatnya. Selain itu media ini juga menggunakan waktu yang efisien dalam pembuatannya dan tempat serta bahan yang digunakan mudah ditemukan. Sehingga bisa diterima dengan baik oleh siswa dan penyampaian materi yang dilakukan melalui media catur belajar dapat diingat kembali oleh siswa. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan kelayakan media catur belajar menurut ahli, guru dan siswa dan mendeskripsikan efektifitas Media Catur Belajar dalam meningkatkan pemahaman siswa pada materi IPS di kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (RnD). Sedangkan desain penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dari Borg and Gall yang dikutip oleh Sugiyono. Uji coba produk akan diteliti oleh dosen ahli media, dosen ahli materi serta guru kelas IV Sekolah Dasar. Sehingga peneliti akan mendapat arahan, saran serta masukan untuk memperbaiki kekurangan produk. Adapun uji coba lapangan dilakukan pada siswa kelas IV SDN Sukamurni untuk mengetahui kelayakan media dalam proses pembelajaran menggunakan desain eksperimen (before-after).

Subjek penelitian ini pada satu kelompok belajar kelas IV SDN Sukamurni yang berjumlah 10-12 orang yang dilakukan secara luring dengan protokol kesehatan yang berlaku. Adapun objek penelitiannya yaitu media pembelajaran catur belajar pada materi sumber daya alam dan pemanfaatannya pada materi IPS kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Uji coba produk dilakukan di SDN Sukamurni pada satu kelompok belajar dan sesuai dengan protokol kesehatan

yang berlaku. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen dengan teknik tes dan nontes, yaitu angket dan tes. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data produk untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan, analisis keefektifan yang dilakukan dengan menggunakan tes pemahaman konsep, dan menghitung persentase banyaknya siswa yang mempunyai pemahaman konsep minimal pada kategori tinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian dan pengembangan media catur belajar pada mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar ini diawali dengan studi pendahuluan yaitu dengan observasi yang tidak terstruktur dan wawancara yang terstruktur di SDN Sukamurni. Dari hasil observasi yang tidak terstruktur dan wawancara yang terstruktur diperoleh permasalahan guru belum menghadirkan media pembelajaran yang inovatif seperti memanfaatkan bahan-bahan yang tersedia di alam dan belum menghadirkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa pada saat proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. Guru hanya menggunakan buku paket sebagai penunjang proses pembelajaran, hal tersebut membuat siswa tidak tertarik untuk mendengarkan pembahasan yang disampaikan oleh guru.

Dari hasil studi pendahuluan dapat diketahui sekolah membutuhkan media pembelajaran yang inovatif yang menarik minat siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. Setelah melakukan identifikasi masalah melalui observasi tidak terstruktur, wawancara terstruktur, analisis kebutuhan guru, dan analisis kebutuhan siswa, peneliti berinovasi membuat suatu produk media pembelajaran yang mudah untuk digunakan dan siswa dapat menggunakannya berkali-kali. Media yang digunakan merupakan jenis media diorama yang berbentuk 3D yaitu media catur belajar. Alasan menggunakan media ini karena mempunyai keunggulan yang dapat mendukung proses pembelajaran siswa menjadi lebih baik dan lebih efektif. Penggunaan media catur belajar ini tidak sulit, karena di dalamnya terdapat miniatur-miniatur sumber daya alam yang membuat siswa menjadi lebih tertarik dan senang dalam penggunaannya.

Gambar 1.1 Tampilan Media Catur Belajar



Pada hasil pengembangan ini, peneliti melakukan validasi media yang telah dibuat kepada ahli media dan ahli materi. Validasi bertujuan untuk mengetahui kevalidan atau kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti sebelum diuji cobakan.

Tabel 1.1 Hasil Penilaian Validasi Materi.

No.	Komponen	Rata-rata Skor	Jumlah Skor	Kategori
1.	Komponen Isi dan Tujuan	3,9	59	Baik

Hasil penilaian dari ahli materi mendapatkan rata-rata persentase 3,9% dengan kategori “baik” artinya media pembelajaran catur belajar yang dikembangkan oleh peneliti tidak diperlukan revisi produk dalam perbaikan materi oleh peneliti.

Tabel 2.1 Hasil Penilaian Validasi Media.

No.	Komponen	Rerata Skor	Jumlah Skor	Kategori
1.	Komponen karakteristik media	3,6	18	Baik
2.	Komponen kesesuaian	4,4	49	Sangat Baik

Hasil penilaian dari ahli media mendapatkan rata-rata persentase 3,6% untuk komponen karakteristik media dengan kategori “baik” dan untuk komponen kesesuaian mendapatkan persentase 4,4% dengan kategori “sangat baik”. Artinya media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti tidak diperlukan revisi produk dalam perbaikan media oleh peneliti. Hasil penelitian produk media pembelajaran catur belajar pada mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi dapat disimpulkan bahwa persentase rata-rata yang diperoleh termasuk kategori “sangat baik” sehingga produk yang dikembangkan oleh peneliti layak untuk diuji cobakan. Selanjutnya untuk mengetahui diterima atau tidaknya media pembelajaran catur belajar pada kelas IV sekolah dasar yaitu dapat dilihat berdasarkan hasil tanggapan guru dan respon siswa.

Tabel 3.1 Hasil Penilaian Validasi Praktisi (Guru Kelas).

No.	Komponen	Rerata Skor	Jumlah Skor	Kategori
1.	Komponen Isi dan Tujuan	4,8	73	Sangat Baik
2.	Komponen Karakteristik Media	4,8	24	Sangat Baik
3.	Komponen Kesesuaian	4,7	52	Sangat Baik

Hasil penilaian dari praktisi atau guru kelas terhadap media pembelajaran catur belajar pada mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar mendapatkan rata-rata persentase 4,8% untuk komponen isi dan tujuan serta karakteristik media dengan kategori “sangat baik” dan rata-rata persentase 4,7% untuk komponen kesesuaian dengan kategori “sangat baik”. Artinya media yang dikembangkan oleh peneliti praktis dan dapat diterima oleh guru.

Tabel 4.1 Hasil Angket Respon Siswa.

No.	Komponen	Rerata Skor	Jumlah Skor	Kategori
1.	Komponen Isi dan Tujuan	4,2	212	Sangat Baik
2.	Komponen Karakteristik Media	4,4	70	Sangat Baik
3.	Komponen Kesesuaian	4,3	155	Sangat Baik

Hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran media catur belajar pada mata pelajaran IPS kelas IV sekolah dasar mendapatkan rata-rata persentase 4,2% untuk komponen isi dan tujuan dengan kategori “sangat baik”, komponen karakteristik media mendapatkan rata-rata persentase 4,4% dengan

kategori “sangat baik”, dan komponen kesesuaian mendapatkan rata-rata persentase 4,3% dengan kategori “sangat baik”. Artinya media yang dikembangkan oleh peneliti praktis dan dapat diterima oleh siswa.

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak, dikatakan secara rasional karena validasi disini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran lapangan belum fakta lapangan. (Sugiyono, 2015: 414). Kelayakan suatu produk pengembangan media catur belajar dinilai berdasarkan tiga aspek, aspek kelayakan isi dan tujuan, karakteristik media, dan aspek kesesuaian. Kualitas isi dan tujuan meliputi kelengkapan bahan pembelajaran, ketepatan dalam pembelajaran dan karakteristik materi pembelajaran.

Kelengkapan bahan pembelajaran terdiri dari empat pernyataan, ketepatan dalam pembelajaran terdiri dari lima pernyataan, dan karakteristik materi pembelajaran terdiri dari enam pernyataan. Jumlah keseluruhan pernyataan adalah 15 pernyataan untuk ahli praktisi materi. Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 59 termasuk ke dalam klasifikasi baik(A), sedangkan skor yang diperoleh dari praktisi materi adalah 73 termasuk klasifikasi sangat baik(A). Rata-rata nilai yang diperoleh dari ahli dan praktisi materi adalah 66 dengan kriteria sangat baik (A).

Berdasarkan hasil konversi skor nilai minimal masuk dalam kategori A (sangat baik) adalah $X > 63$, sedangkan kategori B (baik) $51 < X \leq 63$. Penilaian dari ahli termasuk kategori B (baik) sebab nilainya di bawah 63 dan di atas 51. Pada praktisi materi nilainya melebihi 63, yaitu 73 sehingga termasuk ke dalam kategori A (sangat baik). Begitu juga dengan rata-rata nilai ahli dan praktisi, nilainya lebih besar dari 63. Media dikatakan efektif apabila penilaian yang diberikan oleh ahli dan praktisi memperoleh kriteria sangat baik (Ibrahim, 2017). Kelebihan media catur belajar menurut praktisi, penyajian materi sudah menarik dan bagus. Indikatornya sudah sesuai. Bagi ahli materi, materi yang disampaikan sudah cukup dan sesuai.

Penilaian dari ahli dan praktisi media yang meliputi komponen karakteristik dan komponen kesesuaian. Komponen karakteristik media penilaiannya hanya kesederhanaan dengan jumlah pertanyaan sebanyak lima. Karakteristik media hasil validasi ahli media termasuk ke dalam klasifikasi baik dengan perolehan skor 18, sedangkan skor yang diperoleh dari praktisi media adalah 24, termasuk klasifikasi sangat baik. rata-rata nilai yang diperoleh adalah 21 dengan klasifikasi sangat baik. Komponen karakteristik media akan dikatakan sangat baik, jika $X > 20,9$, dikarenakan rata-rata dan penilaian dari ahli serta praktisi berada di atas 20,9 maka termasuk ke dalam klasifikasi sangat baik.

Komponen kesesuaian teknis hasil validasi ahli media termasuk ke dalam klasifikasi sangat baik (A) dengan perolehan skor 49, sedangkan skor yang diperoleh dari praktisi media adalah 52, termasuk klasifikasi sangat baik (A). Rata-rata yang diperoleh dari hasil penilaian ahli dan praktisi media adalah 50,5 dengan klasifikasi sangat baik (A). Kriteria A (Sangat baik) diperoleh jika $X > 46,1$ dan kategori B (baik) didapat jika $37,3 < X \leq 46,1$, sedangkan untuk kategori C (cukup) nilainya $28,6 < X \leq 37,3$. Mengenai penggunaan media pembelajaran, terdapat beberapa ketentuan yang harus dipertimbangkan. Media yang digunakan harus membawa hasil dalam meningkatkan pemahaman siswa (Rusman, 2013: 170).

Respon siswa terkait penggunaan produk pengembangan media catur belajar memberikan kategori baik (B) pada komponen isi dan tujuan, sangat baik (A) untuk komponen karakteristik media, dan sangat baik (A) terhadap komponen kesesuaian. Kelayakan isi dan tujuan memperoleh nilai 53, untuk mendapatkan kategori baik maka $51 < X \leq 63$. Karakteristik media memperoleh nilai 17,5, konversi skornya $X > 16,76$ untuk memperoleh kategori sangat baik. Komponen kesesuaian memperoleh nilai 38,75, konversi skornya $X > 37,3$ untuk memperoleh kategori baik (B). Menurut Dariyanto (2016: 70) manfaat dari multimedia ini akan dirasakan oleh guru dan peserta didik, jika pemilihan pengembangan dan penggunaannya tepat dan baik. Manfaat tersebut meliputi, proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, alokasi waktu berkurang, kualitas belajar peserta didik dapat meningkat, dan pelaksanaannya tidak terikat ruang dan waktu, selain itu adanya peningkatan sikap belajar siswa.

Produk yang telah divalidasi dan layak digunakan menurut validator, selanjutnya diuji cobakan di lapangan. Uji coba dilakukan pada 20 orang siswa kelas IV. Uji coba dilakukan selama 2×35 menit di SDN SUKAMURNI. Guru membantu dalam mengumpulkan siswa saat akan melakukan pengambilan data. Sebelum menggunakan media catur belajar, siswa dibagi menjadi 4 kelompok belajar, dengan jumlah siswa satu kelompok sebanyak 5 orang. Saat penggunaan media catur belajar siswa begitu antusias dan tertarik akan penggunaan media catur belajar. Respon siswa dalam pembelajaran pun sangat baik. Sebelum materi disampaikan penguji bertanya mengenai materi yang disampaikan beberapa siswa terlihat bingung saat menjawab pertanyaan. Setelah penggunaan media catur belajar siswa dapat menjawab setiap pertanyaan penguji dengan tepat. Materi yang disampaikan yaitu macam-macam sumber daya alam dan pemanfaatannya.

Setelah dilakukannya uji coba produk siswa diminta untuk mengisi soal sebagai tolak ukur akan pemahaman. Dari data yang didapatkan sebelum uji coba 70% siswa memahami materi macam-macam sumber daya alam dan pemanfaatannya. Setelah dilakukannya uji coba produk dan post-tes pada siswa, sebanyak 85% siswa dapat memahami materi macam-macam sumber daya alam dan pemanfaatannya. Sesuai dengan data yang telah dianalisis, terdapat 70% siswa yang memiliki nilai ≥ 80 atau sekitar 70% dari 20 siswa. Sisanya enam orang siswa yang memiliki nilai ≤ 60 . Sebelum digunakannya media catur belajar dalam proses pembelajaran. Setelah digunakannya media catur belajar dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat 17 siswa atau sekitar 85% yang mendapatkan nilai ≥ 80 . Sisanya sebanyak 3 orang siswa yang mendapatkan nilai ≤ 60 . Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media catur belajar dapat meningkatkan pemahaman siswa pada materi sumber daya alam dan pemanfaatannya.

SIMPULAN DAN SARAN

Kelayakan pengembangan media *Catur Belajar* pada materi “sumber daya alam dan pemanfaatannya” dapat dilihat berdasarkan penilaian ahli, praktisi dan respon siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan. Nilai yang diperoleh dari ahli dan praktisi pada kelayakan isi dan tujuan adalah 66 dengan kategori sangat baik (A), Karakteristik media atau kualitas instruksional adalah 21 dengan kategori sangat baik (A), dan kesesuaian teknis adalah 50,5 dengan kategori sangat baik (A). Pada respon siswa, hasil yang diperoleh pada kelayakan isi dan tujuan adalah 53 dengan kategori sangat baik (A), karakteristik media dan kualitas instruksional adalah 17,5 dengan kategori sangat baik (A), dan kesesuaian teknis adalah 38,75 dengan kategori baik (B).

Efektifitas penggunaan media pembelajaran *catur belajar* pada materi “sumber daya alam dan pemanfaatannya” menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji coba produk di lapangan. Sebelum penggunaan media pembelajaran *catur belajar* hanya 70% siswa memahami materi sumber daya alam dan pemanfaatannya. Setelah digunakannya media catur belajar dalam proses pembelajaran sebanyak 85% siswa mampu memahami materi tersebut. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media catur belajar pada proses pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa. Keterbatasan dalam penelitian ini diantaranya: guru kelas belum mengetahui media *catur belajar*; jarak tempuh ke sekolah yang lumayan jauh, memakan waktu 45-50 menit perjalanan.

DAFTAR RUJUKAN

- Abidin, Y., Mulyati, T., & Yunansah, H. (2017). Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis. Jakarta: Bumi Aksara.
- Amirono, & Daryanto. (2016). Evaluasi & Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Anas Sudijono. (1996). Pengantar Evaluasi Pendidikan Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

- Andrianti, D. (2016). *Metode Penelitian: Universitas Terbuka*.
- Ekantini, A. (2020). "Efektivitas Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran IPA di Masa Pandemi *Covid-19*: Studi Komparasi Pembelajaran Luring dan Daring pada Mata Pelajaran IPA SMP". *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 5 (November 2020), 187–193.
- Falahudin, I. (2014). "Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran". *Jurnal Lingkar Widya Swara*, Edisi 1 No. 4.
- Gunawan, R. (2016). *Pendidikan IPS: Alfabeta*.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development)*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.
- Hanafi. 2017. "Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan". *Jurnal Kajian Keislaman*. Vol 4, No. 2.
- Marisa, Pribadi, B. A., Noviyanti, M., Ario, & Andayani. (2017). *Komputer dan Media Pembelajaran: Universitas Terbuka*.
- Mulyana, E. (2014). "Model Pembelajaran Generatif Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS pada Peserta Didik". *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Vol.23, No. 2, 30-31.
- Ngalimun. (2018). *Evaluasi dan Penilaian Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu.
- Sa'bani, A. M., Nugraha 2, A., & Lidinillah, D. A. M. (2017). "Penggunaan Media Diorama pada Pembelajaran Subtema Ayo Cintai Lingkungan di Sekolah Dasar". *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 4, No. 1, 31-32.
- Sardjiyo, Sugandi, D., & Ischak. (2014). *Pendidikan IPS di SD: Universitas Terbuka*.
- Siyoto, S., & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian (1st ed.)*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan: Alfabeta*.
- Tafonao, T. (2018). "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol.2 No.2, 104-107.
- Wahab, A. A., & dkk. (2014). *Konsep Dasar IPS: Universitas Terbuka*.
- Widoyoko, E. P. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon Pendidik)*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR.