Copyright © 2024 The Author(s)
Didaktika: Jurnal Kependidikan Vol.13 No. 001 Spesial Issue Desember 2024

Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar

Lia Widiastuti[1], I Wayan Lasmawan[2], I Wayan Kertih[3]
[1,2,3]Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia

[1]liawidia21@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis implementasi media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS di SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kajian pustaka untuk memperoleh media-media pembelajaran IPS di sekolah dasar yang berbasis teknologi. Hasil penelitian ini memaparkan mengenai artikel-artikel yang terpublikasi dalam rentang waktu lima tahun terakhir dan diterbitkan di ejurnal bereputasi sinta, terdapat sembilan artikel mengenai media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS, dalam penelitian ini memaparkan mengenai pengembangan media video pembelajaran, LKPD, multi media interaktif berbasis *articulate storyline*, *game* edukasi, pengembangan e-modul, dan pengembangan bahan ajar berbasis digital. Simpulan yakni artikel-artikel yang terpublikasi dalam rentang waktu lima tahun terakhir dan diterbitkan di ejurnal bereputasi sinta, diperoleh sembilan artikel mengenai media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS, dalam penelitian ini memaparkan mengenai pengembangan media video pembelajaran, LKPD, multi media interaktif berbasis *articulate storyline*, game edukasi, pengembangan e-modul, dan pengembangan bahan ajar berbasis digital. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS di jenjang sekolah dasar.

Kata kunci: media pembelajaran, IPS, SD

Pendahuluan

Media pembelajaran di sekolah dasar sangat dibutuhkan untuk membantu proses pembelajaran, di era teknologi media pembelajaran dapat diciptakan dengan penggunaan teknologi, media pembelajaran dapat membantu guru untuk memvisualisasi sesuatu yang abstrak menjadi konkret, namun di sekolah dasar guru kurang mampu menciptakan media pembelajaran. Media memiliki keistimewaan tersendiri terhadap proses pembelajaran. Proses pembelajaran terhadi karena adanya komunikasi multi arah yakni antar manusia (antara guru dan siswa). Peran media dari aspek aspek guru (pembelajar) media berperan membantu guru dalam proses pembelajaran (Anugrahana, 2020; Nirmayani & Yudiana, 2023)

Selama pandemi kebijakan dilaksanakan secara daring, guru yang akan sukses dalam menerapkan pembelajaran daring adalah guru yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik (Assidiqi & Sumarni, 2020) . Pembelajaran IPS terkesan monoton dan pengetahuan hanya berpusat pada guru sehingga tidak mengherankan apabila banyak siswa SD merasa bosan terhadap pembelajaran IPS. Pelajaran IPS sangat penting karena pelajaran IPS di SD sangat penting karena didalamnya memuat materi yang mempersiapkan serta mendidik siswa untuk hidup dan memahami dunianya. Bercermin dari hal diatas maka diperlukan adanya sumber dan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mendukung tercapainya penyampaian materi pembelajaran IPS di SD (Taseman et al., 2021). Dengan berbasis ICT, diharapkan media pembelajaran IPS SD mampu menumbuhkan semangat dalam mendalami materi IPS sehingga tujuan pembelajaran dapat

tercapai dengan optimal (Nirmayani & Yudiana, 2023). Penggunaan efektif dalam peningkatan kualitas proses pengajaran, yang tentunya dapat meningkatkan taraf hasil belajar siswa. Media pendidikan adalah bentuk komunikasi (tulisan dan lisan) yang dapat menyampaikan isi sumber belajar kepada peserta didik (individu atau kelompok) (Siregar et al., 2024)

Kendala dalam pembelajaran IPS adalah guru kurang mampu mengopraiksan beragam aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran teknologi (Siregar et al., 2024). Guru kurang memiliki minat untuk mencoba membuat media pembelajaran berbasis teknologi, dan pembelajaran IPS diajarkan dengan hafalan. Peserta didik tidak dapat diibaratkan sebagai botol kosong yang hanya butuh di isi dengan muatan-muatan informasi saja yang dianggap perlu oleh guru, hanya dengan duduk-duduk mendengar, mencatat, dan menghafal apa yang di sampaikan oleh guru. Realita tersebut jelas tidak dibenarkan, karena hal itu dapat menjadikan peserta didik pasif dan hanya statis menyaksikan ceramah dari guru. Selain itu, kenyataan tersebut tentunya juga akan berimbas pada menurunnya prestasi belajar peserta didik (Jufriadi et al., 2022). Padahal dalam pembelajaran IPS di kelas tinggi banyak ditemui berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat menjadi salah satu referensi guru dalam menerapkannyapada proses pembelajaran IPS yang akan dilaksanakan contohnya: media Animasi dalam CD Interaktif, multimedia Interaktif, Audio-Visual, *Articulate Storyline*, Infografis, dan Media Pembelajaran menggunakan *Aplikasi Sway* (Heryani et al., 2022).

Urgensi penelitian ini adalah untuk memberikan kajian atau pilihan media yang tepat untuk mata pelajaran IPS SD. Oleh sebab itu penelitian ini mengkaji penelitian terhadulu yang telah terpublikasi di ejurnal selama lima tahun terakhir yang membahas mengenai media pembelajaran IPS berbasis teknologi, tujuan penelitian ini untuk menganalisis media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Penelitian ini didukung oleh penelitian terahulu yakni kesulitan guru dalam menggunakan media pembelajaran terdapat pada aspek kecakapan menggunakan media dan penunjang penggunaan media melalui hasil persentase 59% dan 46,67% dengan kategori cukup sulit (CS) beracuan dengan persentase dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, guru menyatakan mengalami kesulitan dalam menggunakan sumber dan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS . Urgensi dari penelitian ini adalah agar guru sekolah dasar dapat memahami pentingnya media pembelajaran berbasis teknologi dan pembelajaran IPS tidak berupa hafalan semata (Taseman et al., 2021).

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kajian pustaka untuk memperoleh media-media pembelajaran IPS di sekolah dasar yang berbasis teknologi. Pemilihan kajian kepustakaan digunakan agar guru di jenjang sekolah dasar dapat memperoleh bahan bacaan atau pilihan media yang tepat untuk pembelajaran IPS. Tinjauan pustaka memuat ulasan dan analisis kepada berbagai literatur terkait serta dipublikasi sebelumnya (Taseman et al., 2021). Dalam penelitian kajian Pustaka ini dilakukan tahapan seperti: Merumuskan pertanyaan penelitian serti apa saja media pembelajaran di IPS di sekolah dasar yang berbasis teknologi, Mengumpulkan bahan: mengidentifikasi sumber dan unit analisis yang relevan yang diperoleh melalui artikel terindeks sinta dan terdaftar di google schoolar, analisis deskriptif: mengevaluasi materi yang dikumpulkan, memilih kategori: mengidentifikasi kategori dan ruang lingkup penelitian, evaluasi material: menilai kategori dan dimensi yang telah ditentukan untuk memperoleh temuan penelitian, dan melaporkan temuan (Rahmanto et al., 2023)

Copyright © 2024 The Author(s)

Hasil

Hasil penelitian ini memaparkan mengenai artikel-artikel yang terpublikasi dalam rentang waktu lima tahun terakhir dan diterbitkan di ejurnal bereputasi sinta, terdapat sembilan artikel mengenai media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS, dalam penelitian ini memaparkan mengenai pengembangan media video pembelajaran, LKPD, multi media interaktif berbasis articulate storyline, game edukasi, pengembangan e-modul, dan pengembangan bahan ajar berbasis digital. Berikut ini dipaparkan mengenai hasil penelitian.

Tabel 1. Media Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar berbasis Teknologi

No	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian	Kajian terhadap penelitian
1	Pengembagan media pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi pada Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku (Alfianti et al., 2020)	Pengembangan video pembelajaran	media video animasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS pada tema indahnya keragaman di negeriku.	Dari penelitian ini diperoleh kajian bahwa media video animasi dapat dijadikan media pembelajaran berbasis tematik dan di khususkan pada pembelajaran IPS dijenjang sd
2	Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPS (Puspitasari et al., 2024)	Pengembangan LKPD	penggunaan media LKPD sangat layak digunakan	LKPD yang dikemas menggunakan aplikasi canva sehingga guru dapat dengan mudah membuat LKPD dan LKPD ini sangat mudah untuk diakses sehingga penggunaan LKPD sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS SD

No	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian	Kajian terhadap penelitian
3	Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri (Selsabila & Pramudiani, 2022)	Pengembangan Media interaktif	media pembelajaran interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi digital pada pembelajaran IPS kelas IV	Media pembelajaran interaktif articulate storyline dapat diinsersi dengan literasi digital, selain belajar IPS pada media ini dapat meninglkatkan literasi digital siswa
4	Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara (Anugrah et al., 2022)	Pengembangan e-game	media pembelajaran Wordwall berbasis game edukasi layak digunakan dalam pembelajaran IPS.	Games edukasi wordwall sangat mudah diakses dan digunakan oleh guru, penggunaan media berbasis games dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, interaksi dalam pembelajaran menjadi multi arah, dan pembelajaran IPS menjadi lebih menyenangkan
5	Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran IPS Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD/MI (Anugrah et al., 2022)	Pengembangan multi media interaktif	Multimedia interaktif berkontribusi pada efektivitas dan interaktivitas pembelajaran sumber daya alam	Penggunaan multi media interaktif pada materi sumber daya alam memaparkan mengenai sumber daya alam yang ada diindonesia sehingga

Copyright © 2024 The Author(s)

No	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian	Kajian terhadap penelitian
				aktivitas siswa dalam belajar menjadi lebih interaktif
6	Pengembangan Multimedia Berbasis Android ASEAN Tour Pada Pembelajaran IPS Di SD Kelas VI (Anugrah et al., 2022)	Pengembangan multimedia berbasis android	multimedia interaktif berbasis android ASEAN TOUR dapat diimplementasikan untuk memberikan minat belajar pelajar kelas 6 Sekolah Dasar pada materi karakteristik geografis dan kehidupan sosial budaya, ekonomi, politik di wilayah ASEAN.	Multimedia interaktif berbasis android mengenai materi ASEAN memfasilitasi gaya belajar siswa secara visual sehingga siswa dapat melihat karakteristik anggota asean dan gaya belajar audio visual siswa menjadi terfasilitasi
7	Strategi Kreatif Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Based Learning pada Muatan IPS (Manurung et al., 2024)	Pengembangan e-game	pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis game pada IPS efektif meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa.	Karakteristik siswa sekolah dasar yang senang bermain dan begerak sangat tepat dilaksanakan dengan media berbasis games edukasi, siswa menjadi antusias dan pembelajaran lebih interaktif

No	Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Hasil Penelitian	Kajian terhadap penelitian
8	Pengembangan modul online untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)(Arriany et al., 2020)	Pengembangan e-modul	modul online masuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Hasil uji keterbacaan dengan menggunakan fog-index juga menunjukkan teks pada modul online pembelajaran IPS mudah untuk dipahami. Hasil uji lapangan dengan menggunakan perhitungan t-test menunjukkan terdapat perbedaan signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan modul dengan kata lain modul online untuk pembelajaran IPS dinilai efektif dan dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa.	Adanya modul online menyebabkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, siswa dapat membaca modul dimana saja dan kapan saja, modul online dapat siswa instal melalui gawai yang tidak menghabiskan memori yang banyak
9	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Materi IPS (Nurhafsah et al., 2024)	Pengembangan bahan ajar berbasis digital	bahan ajar digital IPS memenuhi kriteria sangat valid, praktis, dan efektif. Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang penting dalam konteks pembelajaran berbasis digital materi IPS	Bahan ajar digital dapat dijadikan bahan bacaan bagi siswa, bahan bacaan ini tidak hanya dapat dibaca di sekolah melainkan dapat dibaca dimana saja dan kapan saja.

Pada temuan penelitian-penelitian terdahulu ini memperoleh hasil penelitian bahwa media pembelajaran sangat penting dalam proses penyampaian materi, siswa lebih tertarik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan media pembelajaran berbasis

Copyright © 2024 The Author(s)

teknologi, selain itu dengan media pembelajaran IPS berbasis teknologi siswa mampu melatih kecakapan digital seperti mengoprasikan komputer, mengoprasikan gawai untuk keperluan tugas, dan mampu berpikir lebih kritis dibandingkan hanya diberikan materi berupa lisan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian ditemukan media-media pembelajaran yang tepat diterapkan dalam pembelajaran IPS yakni media media video pembelajaran, LKPD, multi media interaktif berbasis *articulate storyline*, game edukasi, pengembangan e-modul, dan pengembangan bahan ajar berbasis digital. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS di jenjang sekolah dasar. Penelitian terdahulu memaparkan bahwa media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik memang sangat diperlukan, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan zaman juga merupakan faktor yang sangat penting dipertimbangkan bagi tenaga pendidik untuk menciptakan atmosfer dalam pembelajaran (Aji Silmi & Hamid, 2023; Belva Saskia Permana et al., 2024). Menyusun media pembelajaran harus memperhatikan aspek validitas dan kepraktisan yang diuji oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa (Ramadhani & Wardani, 2024). Penggunaan media pembelajaran dari hasil penelitian terdahulu memaparkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis teknologi mampu meningkatkan hasil belajar, minat belajar, dan motivasi belajar. Pada aspek peningkatan hasil belajar guru dapat mempergunakan media pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adanya media pembelajaran peserta didik menjadi benar-benar ikut terlibat langsung dan aktif dalam pembelajaran. Proses tersebut dapat membangkitkan motivasi peserta didik untuk belajar sehingga peserta didik mau berusaha lebih ketika menemui berbagai masalah dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Lestari, 2023; Pranoto, 2022).

Guru sangat penting dalam menyampaikan materi dengan bantuan media atau sarana yang proporsional dengan karakteristik peserta didik di sekolah dasar, sehingga media tersebut dibuat atau diciptakan untuk mewujudkan minat siswa agar ia tertarik mengikuti setiap tahapan proses pembeajaran. Hal ini ditujukan menjadi salah satu sarana untuk mendorong timbulnya motivasi belajar siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman belajar dengan mudah tanpa disadari dan dapat tercapainya sebuah tujuan pembelajaran (Novianti et al., 2022), dalam pembelajaran IPS media pembelajaran dapat membantu meningkatkan motivasi belajar, dengan media pembelajaran siswa termotivasi dalam ketika mengerjakan soal, begitupula dalam pembuatan tugas, siswa dapat mengerjakan tugas dengan sesuai keinginan dan kreativitasnya sendiri melalui pemanfaatan fitur-fitur video yang akan meningkatkan motivasi siswa dalam mengerjakan tugas (Dewi et al., 2023; Nainggolan et al., 2023).

Media merupakan alat atau wahana komunikasi yang bisa membangkitkan minat siswa dan peningkatan proses belajar di dalamnya dengan cara memberikan rangsangan terhadap pikiran, emosi, dan motivasi peserta didik. Peserta didik akan senantiasa belajar lebih efektif dan menampilkan dirinya lebih baik sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai berkat adanya penggunaan media yang kreatif dan mendia pembelajaran efektif meningkatkan minat belajar siswa yang ditampilkan denga peserta didik tersebut teratrik dan senang mengikuti pembelajaran di kelas (Sidabutar et al., 2023). Media pembelajaran berperan penting dalam peningkatan minat belajar peserta didik di jenjang sekolah dasar, adanya media dalam proses pembelajaran dapat berimplikasi pada tiga hal, antara lain pada diri guru, pada diri siswa dan pada proses pembelajaran (Ariani & Suciptaningsih, 2023; Ramadhani & Wardani, 2024)

Kesimpulan

Simpulan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar yang dapat diimpelentasikan dan diciptakan oleh guru sekolah dasar adalah media video pembelajaran, LKPD, multi media interaktif berbasis *articulate storyline*, game edukasi, pengembangan e-modul, dan pengembangan bahan ajar berbasis digital. Media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar, motivasi, dan hasil belajar dalam pembelajaran IPS di jenjang sekolah dasar. Disarankan terdapat pelatihan pembuatan media pembelajaran yang dilakukan oleh pakar pendidikan, relawan dibidang teknologi, dinas pendidikan, dan kementerian untuk meningkatkan kecakapan guru dalam menyusun media berbasis digital.

References

Aji Silmi, T., & Hamid, A. (2023). Urgensi Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Inspiratif Pendidikan*, *12*(1), 69–77. https://doi.org/10.24252/ip.v12i1.37347

Alfianti, A., Taufik, M., Hakim, Z. R., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku. *Indonesia Journal of Elementary Education*, *2*(1), 1–12. https://jurnal.umt.ac.id/index.php/IJOEE/article/view/2927

Anugrah, A., Istiningsih, S., Zain, M. I., & Kunci, K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. *PENDAGOGIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, *2*(3), 208–216.

Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *10*(3), 282–289. https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p282-289

Ariani, N. D., & Suciptaningsih, O. A. (2023). Analisis Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *Vol. 5*(6), 2834. https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/5990/pdf

Arriany, I., Ibrahim, N., & Sukardjo, M. (2020). Pengembangan modul online untuk meningkatkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, *7*(1), 52–66. https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.23605

Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). Pemanfaatan platform digital di masa pandemi covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 301. https://proceeding.unnes.ac.id/index.php/snpasca/article/download/601/519

Belva Saskia Permana, Lutvia Ainun Hazizah, & Yusuf Tri Herlambang. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, *4*(1), 19–28. https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702

Dewi, I. G. K. K., Kertih, I. W., & Maryati, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran IPS berbasis Platform TikTok untuk Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMP. *Media Komunikasi FPIPS*, *22*(2), 131–140. https://doi.org/10.23887/mkfis.v22i2.65019

Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, *31*(1), 17. https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1977

Jufriadi, A., Huda, C., Aji, S. D., Pratiwi, H. Y., & Ayu, H. D. (2022). Analisis Keterampilan Abad 21 Melalui Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, *7*(1), 39–53. https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2482

Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di

Copyright © 2024 The Author(s)

Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *16*(1), 73–80. https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081

Manurung, M. N. U., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2024). Strategi Kreatif Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Based Learning pada Muatan IPS. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, *4*(1), 51–60. https://doi.org/10.23887/jmt.v4i1.65296

Nainggolan, M. G., Ayunda, R., Hasibuan, W. A., & Antika, W. (2023). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Audio Visual. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, *7*(2), 126–130. https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p126-130

Nirmayani, L. H., & Yudiana, I. K. E. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Ict Pada Mata Pelajaran Ips Sd. *Jurnal Ilmiah PGSD*, *1*(1), 96. http://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/pgsd/index

Novianti, N., Maula, L. H., & Amalia, A. R. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Takbar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(2), 1682–1693. https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1407

Nurhafsah, N., Idawati, I., & Nawir, M. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Pada Materi IPS. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, *4*(1), 150–162. https://doi.org/10.51574/jrip.v4i1.1321

Pranoto, C. (2022). Penggunaan Media Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas V Di Sdn Mojorejo 01 Kecamatan Junrejo Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya …*, *1*(3), 654–677. http://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/79%0Ahttps://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/download/79/78

Puspitasari, K., Rohmah, M., & Afifah, S. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran IPS. *JECO: Journal of Economic Education and Eco-Technopreneurship*, *2*(2), 64–72. https://doi.org/10.30599/jeco.v2i2.583

Rahmanto, A. A., Salshabella, D. C., & Rahmawati, D. R. (2023). *Tinjauan Pustaka Media Pembelajaran Interaktif Di Pendidikan Indonesia* (pp. 145–159). https://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/1057/777

Ramadhani, A., & Wardani, S. F. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal On Teacher Education*, *5*(3), 38–46. https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/view/23657/18832

Selsabila, V., & Pramudiani, P. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Literasi Digital Pada Pembelajaran IPS bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Jurnal Paedagogy*, *9*(3), 458. https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5372

Sidabutar, Y. A., HS, D. W. S., Tambunan, M. A., Purba, N., & Sihombing, L. N. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Smarthphone dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, *9*(2), 567. https://doi.org/10.32884/ideas.v9i2.1254

Siregar, R. Z., Raini, F. T., Hana, N., Sakinah, A., & Kharunissa. (2024). Kesulitan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Inovatif pada Pembelajaran IPS Kelas V SD Negeri 101873 Desa Baru Kec. Batang Kuis Rizky. *Journal Of Education*, *06*(04), 21529–21534. https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/6139/4996

Taseman, Mayari, A., Ummah, D. N., & Hasanah, B. (2021). Efektivitas Pembelajaran IPS Berbasis ICT Melalui TVRI Di Tengah Pandemi Covid-19. *BADA'A: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *3*(1), 1–17. https://doi.org/10.37216/badaa.v3i1.357

---Halaman ini sengaja dikosongkan---