

**PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS V**

Septriyani Gebi¹, Khoirul Mardongan², Rahmi Julianda, Edy Kusyanto⁴

Email : septriyani17@yahoo.com

^{1,2,3,4}STKIP Rokania-Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Abstrak

Jenis penelitian ini memakai metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan dalam mendiskripsikan penggunaan media ular tangga dalam menambah hasil belajar murid pada mata pelajaran IPS kelas V SD, penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua kali pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari empat tahap yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Jumlah subjek sebanyak 19 orang, terdiri dari 9 laki-laki dan 10 perempuan. Metode yang dipakai menjadi metode utama adalah observasi dan tes. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa lewat media permainan ular tangga terjadi peningkatan hasil belajar siswa IPS. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS meningkat melalui pemanfaatan media permainan ular tangga. Nilai rata-rata hasil belajar murid pada pertemuan pertama yaitu 53% sedangkan pertemuan kedua menjadi 81,14%. Persentase penjumlahan dari kedua pertemuan sebesar 28,14%. Dari hasil penelitian itu bisa ditarik simpulan bahwa ada kemajuan aktivitas murid dan pendidik serta hasil belajar murid sesudah diberlakukannya media permainan ular tangga pada mata pelajaran IPS.

Kata Kunci: Media, Permainan Ular Tangga, Hasil Belajar Siswa, IPS

Abstract

This type of research uses Classroom Action Research (CAR) which aims to portray the utilization of snakes and stepping stools media in further developing understudy learning results in friendly investigations subjects for 5th grade primary school, this exploration was led in two gatherings. Each gathering comprises of four phases, specifically, arranging, activity, perception, and reflection. The quantity of subjects was 19 individuals, comprising of 9 men and 10 ladies. The technique utilized as the principle strategy is perception and tests. The outcomes showed that through the snake and stepping stool game media there was an increment in friendly investigations understudy learning results. The outcomes showed that understudy learning results in friendly examinations subjects expanded using snakes and stepping stools game media. The normal worth of understudy learning results at the primary gathering was 53% while the subsequent gathering was 81.14%. The level of the amount of the two gatherings was 28.14%. From the consequences of these examinations, it very well may be inferred that there was an increase in the activities of students and teachers as well as student learning outcomes after the application of the snake and ladder game media in social studies subjects.

Keywords: Media, Snakes and Ladders Game, Student Learning Outcomes, Social Studies

PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan dasar pada mata pelajaran matematika berguna dalam menumbuhkan kemampuan relasional memakai angka dan gambar serta ketajaman menemukan yang menjelaskan dan mengatasi masalah dalam keseharian. Seseorang juga diperlukan untuk menggabungkan pembelajaran aritmatika yang menyenangkan, menguji dan imajinatif sehingga pembelajaran dapat dicapai (Swalaganata, 2018). Untuk memahami hal tersebut, diperlukan perangkat/bantuan media secara keseluruhan, yaitu media pembelajaran yang substansial dan spesifik.

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian pokok dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang dapat digabungkan dengan pesan-pesan yang akan disampaikan kepada siswa sebagai alat, selain itu media pembelajaran adalah suatu tata cara untuk menambah kualitas tentang hasil belajar dan berkomunikasi dengan siswa agar lebih efektif (Hasiru et al., 2021). Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pendidikan dan pembelajaran menjadi sangat penting. Media ular tangga adalah permainan anak-anak berbentuk papan yang dimainkan oleh dua orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil, sejumlah "tangga" atau "ular" digambar di beberapa kotak yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ini diciptakan pada tahun 1870 (Novita et al., 2020)

Pencapaian target pembelajaran sangat bergantung pada guru dan siswa. Pendidik sebagai instruktur harus memiliki pilihan untuk membuat model pengaturan, mengawasi pembelajaran dan pembelajaran yang bermanfaat, dan mempelajari hasil belajar (Setyosari, 2017). Sementara itu, siswa sebagai individu yang ditampilkan berperan sebagai individu yang mengalami sistem pembelajaran, mencapai hasil belajar dan menggunakan hasil belajar untuk kepentingannya. Setiap mata pelajaran memiliki tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Apalagi dalam menyajikan materi pembelajaran, tentunya akan sangat berbeda baik dalam hal metode penyampaian, pemanfaatan model, dll yang diidentikkan dengan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran (Nugroho, 2017). Pelajaran matematika dikenal sangat menantang, baik dialami siswa dalam pembelajaran, maupun dialami oleh pengajar dalam menyajikannya, sehingga seorang guru dan siswa harus benar-benar merencanakan segala sesuatunya agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan tepat (Firliani et al., 2019).

Alasan pendidikan IPS dibuat dengan alasan bahwa pendidikan IPS menjadi suatu disiplin ilmu. Dengan cara ini, pelatihan ujian sosial harus mengacu pada tujuan instruksi publik. Dengan cara ini, tujuan dari pelatihan ujian sosial adalah untuk mendorong kemampuan siswa untuk mendominasi disiplin sosiologi untuk mencapai tujuan instruktif yang lebih tinggi (Supriatna, 2010). Kemampuan pelajaran IPS di sekolah dasar adalah untuk menumbuhkan sikap objektif tentang kekhasan ramah serta pengetahuan dalam peningkatan budaya Indonesia dan wilayah lokal dunia dalam rentang waktu yang signifikan (Havizul, 2020). Sedangkan motivasi di balik mata pelajaran UAN di sekolah dasar adalah untuk mengambil data penting dan kemampuan penting bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari biasa dan memiliki pilihan untuk menumbuhkan pemahaman tentang kemajuan budaya Indonesia sejak dulu, sehingga siswa memiliki kebanggaan sebagai individu Indonesia dan cinta tanah air (Sabrina et al., 2017).

Tugas sekolah merupakan landasan edukatif kedua yang tugasnya memberikan bantuan kepada keluarga dalam memberdayakan, merencanakan pembangunan, dan memanfaatkan kemampuan unik yang didorong oleh siswa untuk menyelesaikan pekerjaan hidup sebagai manusia, sebagai penduduk, atau sebagai manusia. Sekolah adalah fondasi instruktif formal, yang menyiratkan bahwa mereka dibatasi oleh aturan eksplisit yang harus dipahami dan diterapkan. Di sekolah, siswa sebagian besar tidak dikoordinasikan oleh orang tuanya, namun pengajar adalah wali (Saharuddin, 2020).

Kesalahan dalam kerangka pembelajaran adalah tidak adanya pemanfaatan media pembelajaran, baik yang tersedia di sekolah maupun yang diatur oleh guru (Tarsini & Ningsih, 2021). Seorang pendidik harus memiliki keputusan untuk memilih dan memanfaatkan media pembelajaran

yang cocok dalam kerangka pembelajaran dengan percaya pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai yang mengarah pada pengembangan siswa dalam pertimbangan siswa mengenai penjelasan guru, ditandai dengan pemikiran yang tegas, bekerja dalam kelompok, dan berlatih. dalam mengelola masalah atau pertanyaan. Rendahnya hasil belajar siswa, seperti yang dicapai siswa kelas V SD, dapat dilihat dari pengalaman peneliti menjadi wali kelas, penyebab rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari tidak adanya pertimbangan dan pemenuhan siswa selama pembelajaran IPS. Hal ini ditunjukkan dengan tidak adanya kegembiraan siswa dalam ilustrasi tersebut, misalnya (1). membuat marah para sahabatnya saat perumpamaan sedang berlangsung, (2). kurang energik dalam mengikuti ilustrasi, sibuk sendiri, saat instruktur menjelaskan contoh, (3). merasa senang dengan yang kurang berharga, (4). tindakan rendah ketika pendidik mengajukan pertanyaan hanya beberapa mengangkat tangan mereka. (5). Kondisi kelas yang mengganggu.

Kapasitas pendidik sangat penting, khususnya sebagai pembantu yang lewat dan bergerak menunjukkan materi sebagai informasi, sedangkan siswa bekerja sebagai pengambil informasi. Materi tayangan yang disampaikan pendidik merupakan data yang harus diperhatikan siswa untuk dipersepsikan, disamakan, dan digunakan sebagai modal dalam menyelesaikan (Lumbantoruan, 2021) Beijaard dalam Makovec (2018) menyatakan bahwa karakter ahli instruktur terdiri dari tiga elemen, yaitu spesifik mata pelajaran yang mereka didik, hubungan mereka dengan siswa, dan pekerjaan atau asal usul pekerjaan mereka.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan adalah semacam Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah penelitian yang diarahkan oleh instruktur sebagai tim dengan spesialis di ruang belajar, di sekolah atau di tempat di mana analis mendidik dengan niat penuh untuk meningkatkan atau mengembangkan lebih lanjut sistem pembelajaran. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah gerakan survei masalah pembelajaran di ruang belajar melalui refleksi diri dan mencoba untuk menyelesaikannya melalui menyelesaikan berbagai kegiatan yang diatur dalam keadaan asli dan meruntuhkan dampak apa pun dari kegiatan ini (Fransisca et al., 2020). Penelitian ini dimanfaatkan untuk lebih mengembangkan pembelajaran dan memperoleh hasil belajar yang ideal. Masalah PTK dipicu oleh masalah pembelajaran di wali kelas, misalnya rendahnya kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan, kurangnya inspirasi siswa dalam pembelajaran, dan pertanyaan-pertanyaan pendidik yang jarang dijawab. Jelas, para ahli sedang mencari akar masalah dan mencari cara untuk memperbaiki masalah yang terjadi, seperti halnya mencoba untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa yang masih rendah pada kegiatan penelitian.

Penelitian ini dilaksanakan secara bertahap, karena itu penelitian ini dilakukan secara bersiklus. Dalam PTK, setiap siklusnya memiliki pelaksanaan berupa pola yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pengambilan data pada pertemuan pertama dilaksanakan dengan dua pertemuan yaitu pertemuan pertama dilakukan pada hari Senin, pada tanggal 11 Oktober 2021 sedangkan pada pertemuan kedua dilakukan pada hari Selasa, pada tanggal 12 Oktober 2021. Alokasi waktu dilakukan pada pertemuan pertama yaitu 2 jam pembelajaran sedangkan alokasi waktu pada pertemuan kedua yaitu 2 jam pembelajaran.

Pada tahap penyusunan, khususnya memilih metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai tugas pendidik memperbaiki permasalahan yang muncul selama pembelajaran, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), LKS, menata gadget media permainan ular dan kursi lompat yang terdiri dari pion, dadu, karpet permainan ular. tangga, dan kartu soal, unit penilaian, dan instrumen berbagi data. Atas ke bawah, dan latihan terakhir dengan langkah pembelajaran memanfaatkan media permainan ular dan kursi pantul yang terdapat pada contoh denah, khususnya menyampaikan materi pembelajaran secara eksplisit, mengatur kumpul, mengedarkan lembar kerja dan mengkoordinasikan pekerjaan, menyajikan dan menjelaskan permainan ular dan kursi lompat, mengkoordinir siswa dalam bermain liku-liku ular, memberikan penghargaan, menawarkan bantuan materi pembelajaran, dan memberdayakan siswa, serta memberikan evaluasi pembelajaran. Kemudian, pada saat itu, pada tahap

insight, khususnya berfokus pada pelaksanaan latihan pembelajaran dengan menyelesaikan lembar penegasan untuk pelaksanaan persiapan instruktur dan siswa, seperti halnya mengisi catatan lapangan. Tahap terakhir, terutama refleksi, adalah mengarahkan latihan untuk mensurvei semua informasi dan data dari data (Sukron & Ricky, 2020)

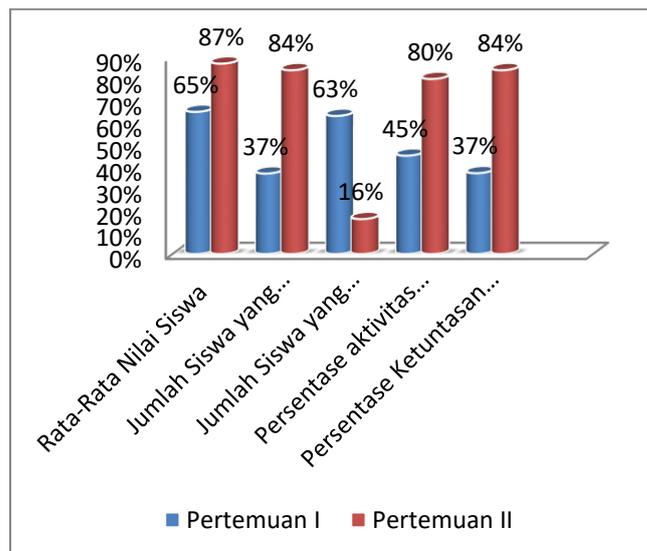
Tinjauan ini menggunakan beberapa instrumen, yaitu lembar observasi kinerja guru dan kegiatan siswa untuk memutuskan pelaksanaan guru dan latihan siswa ketika melaksanakan kegiatan, tes hasil belajar siswa sebagai pertanyaan pilihan ganda dan artikel untuk memutuskan seberapa banyak siswa memahami materi pembelajaran, kemudian, pada saat itu, desain catatan lapangan. merekam jalannya kegiatan pemberian dari gerakan dasar hingga tindakan terakhir, dan memenuhi aturan bagi para pendidik dan siswa agar mereka dapat mengetahui reaksi-reaksi untuk terbiasa menggunakan media permainan ular tangga dan bangku loncatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Optimalisasi proses dan hasil belajar mengacu pada upaya agar kerangka pembelajaran dapat berlangsung dengan baik sehingga siswa dapat mencapai hasil belajar yang sesuai dengan strukturnya. Akhirnya, merapikan siklus dan hasil belajar adalah pekerjaan untuk lebih mengembangkan kerangka belajar dengan tujuan agar siswa mencapai siklus dan hasil belajar. Tercapainya hasil belajar yang ideal adalah tercapainya proses belajar yang optimal pula. Sesuai dengan itu, bersama-sama maka kerjasama dan hasil belajar yang besar, mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, sampai pada tahap penilaian harus siap dan dilakukan secara tepat juga. Pemanfaatan ular tangga dalam matematika harus dikaitkan dengan strategi pembelajaran yang dapat membangkitkan dan memotivasi siswa untuk belajar.

Dalam proses pengajaran dan pembelajaran, dalam beberapa hal penting adanya hubungan yang langsung antara siswa dan pengajar sehingga media pembelajaran memiliki posisi penting yang diandalkan untuk mengaitkan gagasan tentang kemampuan siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh siswa. pendidik. Pemanfaatan media pembelajaran sangat berkaitan dengan perluasan pemikiran yang masuk akal dalam pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran oleh pendidik sangat bergantung pada pengalaman belajar yang lebih bermakna, bekerja dengan siklus bersama antara siswa dan pengajar., siswa secara individu, dan memajukan pengalaman belajar siswa. Ini diterima untuk memiliki pilihan untuk mengubah lingkungan hanya belajar bagaimana menjadi dinamis melalui berbagai aset pembelajaran yang tersedia.

Data yang diperoleh dari penelitian pertemuan pertama dan pertemuan kedua disajikan dalam bentuk diagram batang. Instrument penelitian ini berupa tes tertulis. Seperti yang ditunjukkan oleh Siregar (Demonika et al., 2020) “tes tersusun adalah tes di mana pertanyaan dan jawaban disusun, termasuk banyak keputusan, lisan, valid dan palsu, dan penggambaran”. Dalam ulasan ini, tes yang disusun adalah sebagai pilihan ganda. Perbandingan hasil penelitian pertemuan I dan pertemuan ke II dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini:



Gambar 1

Diagram Batang Perbandingan Hasil Pertemuan I dan Pertemuan II

Berdasarkan diagram batang di atas hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan I yaitu dengan rata-rata nilai siswa sebesar 65%, jumlah siswa yang tuntas sebesar 37%, jumlah siswa yang tidak tuntas sebesar 63%, persentase aktivitas siswa 45%, dan persentase ketuntasan siswa sebesar 37%. Sedangkan pertemuan II yaitu dengan rata-rata nilai siswa sebesar 87%, jumlah siswa yang tuntas sebesar 84%, jumlah siswa yang tidak tuntas sebesar 16%, persentase aktivitas siswa 80%, sedangkan persentase ketuntasan siswa 84%.

Dalam menentukan tingkat prestasi belajar menggunakan putaran ular tangga, peneliti memberikan standar kecepatan yang mengacu pada aturan transformasi untuk tingkat persepsi normal latihan siswa dan latihan guru seharusnya baik dengan asumsi efek samping dari siswa latihan pembelajaran dan instruktur menampilkan latihan menggunakan media ular dan bangku loncatan pada setiap penanda memperoleh nilai rata-rata di atas 51%. Jika masih ada beberapa petunjuk yang nilainya belum sampai pada norma yang telah ditentukan, maka pada saat itu, latihan pembelajaran siswa dan instruktur yang menunjukkan latihan sebenarnya perlu ditingkatkan. Berikut ini tabel hasil belajar siswa dengan ular tangga pada pertemuan ke I :

Tabel 1
Hasil Belajar Siswa Dengan Media Ular Tangga Pertemuan per I

Statistik	Nilai
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	0
Rata-rata nilai siswa	65
Jumlah siswa yang tuntas	7 Orang
Jumlah siswa yang belum tuntas	12 Orang

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dan perlunya perbaikan dan peningkatan. Dari 19 siswa hanya 37% atau hanya sebanyak 7 orang siswa yang memperoleh nilai di atas KKM, sedangkan 63% atau 12 siswa yang lain masih memperoleh nilai dibawah KKM. Hasil di atas belum optimal karena dalam penelitian ini, peneliti menetapkan target sebanyak 80% siswa memperoleh nilai di atas KKM.

Dalam pertemuan ke II peneliti memberikan materi yang menggunakan media dan alat peraga sehingga siswa lebih mudah memahami dan cepat dalam memahami materi yang disampaikan. Adapun hasil tes akhir pertemuan ke II yaitu sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Belajar Siswa Dengan Media Ular Tangga

Statistik	Nilai
Nilai Tertinggi	100
Nilai terendah	20
Rata-rata nilai siswa	87
Jumlah siswa yang tuntas	16 Orang
Jumlah siswa yang belum tuntas	3 Orang

Dilihat dari tabel di atas, cenderung terlihat adanya peningkatan hasil belajar siswa. Nilai normal siswa pada tes terakhir pada pertemuan kepala sekolah mencapai 65%. Sedangkan pada tes terakhir angkatan berikutnya mencapai 87%, tingkat siswa yang mencapai nilai KKM meningkat. Dari 19 siswa tersebut, 84% atau lebih dari 16 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKM, sedangkan 16% atau 3 siswa yang sebenarnya tidak mencapai nilai KKM.

Dari table di atas juga dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan pada aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru serta peningkatan hasil belajar siswa pada tes terakhir pada pertemuan ke II yang telah mencapai target indikator keberhasilan yang ditetapkan. Hal ini sesuai dengan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu >72 .

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penggunaan media permainan ular tangga untuk emningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SD, maka dapat diselesaikan sebagai berikut:

1. Penggunaan media permainan ular tangga pada pembelajaran IPS kelas V SD dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan peningkatan persentase aktivitas belajar siswa dari pertemuan ke I yaitu 45% sedangkan pertemuan ke II sebesar 80%. Dengan menggunakan media permainan ular tangga ini siswa aktif dalam pembelajaran IPS serta cepat dalam memahami materi yang disampaikan pada setiap aktifitas pembelajaran di dalam kelas.
2. Nilai rerata hasil belajar siswa pada pertemuan kepala sekolah adalah 65% sedangkan pada pertemuan berikutnya adalah 87%. Tingkat jumlah dua pertemuan adalah 22%.
3. Jumlah siswa yang menyelesaikan media permainan ular tangga bertambah dengan jumlah siswa pertama jumlah siswa yang menyelesaikan 37% atau 7 orang, sedangkan pada pertemuan kedua jumlah siswa yang menyelesaikan 84% atau lebih. dari 16 mahasiswa.
4. Pemanfaatan media permainan ular tangga dalam pembelajaran IPS siswa kelas 5 SD dapat lebih mengembangkan hasil belajar yang terlihat dari peningkatan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebesar 80% dengan tingkat ketuntasan pada pertemuan utama mencapai 37% dan pertemuan berikutnya mencapai 84%.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan diatas, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas, peneliti menyarankan kepada beberapa pihak terkait pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media permainan ular tangga agar dapat diterapkan dengan lebih baik. Bagi siswa yaitu agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran maupun diskusi kelompok; bagi guru yaitu guru diharapkan lebih detail dalam memilih media yang cocok digunakan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung; bagi sekolah yaitu memberikan motivasi dan binaan yang bersifat skolastik untuk melakukan kewajibannya sebagai pendidik untuk secara konsisten memiliki pilihan untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran; Bagi pengamat, pemanfaatan media permainan ular tangga diandalkan untuk menambah tambahan eksplorasi lebih lanjut dengan memanfaatkan media pembelajaran yang beragam.

2. Pembelajaran IPS dengan memanfaatkan media permainan ular tangga sangat bagus dalam mengembangkan lebih lanjut hasil belajar dan belajar siswa, maka pemanfaatan media permainan ular tangga sangat mungkin untuk diterapkan disekolah SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Demonika, S. D., Mustadi, A., & Rezkillah, I. I. (2020). Implementasi Tematik Integratif Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i6.13630>
- Firliani, Ibad, N., H, N. D., & Nurhikmayati, I. (2019). Teori Thronidike Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Matematika. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Fransisca, R., Wulan, S., & Supena, A. (2020). Meningkatkan Percaya Diri Anak dengan Permainan Ular Tangga Edukasi. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i2.405>
- Hasiru, D., Badu, S. Q., & Uno, H. B. (2021). Media-Media Pembelajaran Efektif dalam Membantu Pembelajaran Matematika Jarak Jauh. *Jambura Journal of Mathematics Education*. <https://doi.org/10.34312/jmathedu.v2i2.10587>
- Havizul, H. (2020). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR MENGGUNAKAN MODEL DDD-E. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*. <https://doi.org/10.31571/sosial.v6i2.1202>
- Lumbantoruan, W. (2021). Peran Pendidik Kristen terhadap Dampak New Morality dari Era Digital. *SIKIP: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*. <https://doi.org/10.52220/sikip.v2i1.78>
- Novita, L., Sundari, F. S., & Rabani, K. R. (2020). Penerapan Media Game Ular Tangga Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v8i2.12329>
- Nugroho, P. (2017). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN IPS TERPADU BERBASIS LINGKUNGAN. *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*. <https://doi.org/10.17977/jip.v22i2.8732>
- Sabrina, R., Fauzi., F., & Yamin., M. Y. M. (2017). FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS V SD NEGERI GAROT GEUCEU ACEH BESAR. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Saharuddin, M. (2020). Strategi Pembelajaran IPS : Konsep dan Aplikasi. In *Pendidikan*.
- Setyosari, P. (2017). MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF DAN BERKUALITAS. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*. <https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Sukron, M., & Ricky, Z. (2020). PENINGKATAN KARAKTER PESERTA DIDIK (RELIGIUS, JUJUR, DAN (DISIPLIN) MELALUI PENCAK SILAT. *DE_JOURNAL*, 1(1), 1–9. https://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal/article/view/31
- Supriatna, N. (2010). *Pendidikan IPS SD*. Universitas Pendidikan Indonesia Press.
- Swalaganata, G. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Game Aritmatika (GAMETIKA) Menggunakan Adobe Flash CS6. *Jurnal Tadris Matematika*. <https://doi.org/10.21274/jtm.2018.1.1.65-76>
- Tarsini, T., & Ningsih, T. (2021). INTEGRASI PEMBELAJARAN IPS DAN IPA KELAS IV DI MADRASAH IBTIDAIYAH PEMBINA PENGAMALAN AGAMA (MI P2A) MERI KUTASARI PURBALINGGA. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*. <https://doi.org/10.36312/jime.v7i3.2274>