



Diterima Redaksi	Direvisi Terakhir	Diterbitkan <i>Online</i>
29 Mei 2024	11 Juni 2024	15 Juni 2024
DOI: <a href="https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i1.2546">https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v7i1.2546</a>		

## **PENGEMBANGAN MEDIA PETA KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MI MATHLA'UL ANWAR**

Farah Rafidah

Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasannudin Banten, Indonesia

E-mail: [farahraff72@gmail.com](mailto:farahraff72@gmail.com)

**Abstrak:** Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kesulitan siswa dalam mengingat kembali materi yang telah disampaikan oleh guru. Hal ini salah satunya disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang tersedia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media Peta Keragaman Budaya Indonesia pada materi Indonesia Kaya Budaya. Metode yang digunakan adalah metode *Research and Development* dengan model ADDIE yaitu dengan tahapan analisis, desain, *development*, implementasi dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, observasi, angket, diuji cobakan dengan 33 siswa. Hasil penelitian media pembelajaran mendapatkan 98,8% dari ahli media dan 95% dari ahli materi, tingkat keefektifan diambil dari angket respon mendapatkan penilaian 87,21%, kemudian mendapat penilaian 84,4 % dari guru kelas. Sedangkan untuk mengukur peningkatan Hasil Belajar dilakukan dengan *pretest* dan *posttest*. Dilihat dari ketuntasan belajar siswa, memperoleh nilai N-Gain 0,78 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dan media Peta Keragaman Budaya Indonesia ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata Kunci:** Hasil Belajar, Media Peta Keragaman Budaya Indonesia, *Research and Development*.

**Abstract:** *This research is motivated by the difficulty of students in remembering the material that has been conveyed by the teacher. This is partly due to the limited learning media available. This study aims to develop Indonesian Cultural Diversity Map media on the material of Indonesia Rich in Culture. The method used is the Research and Development method with the ADDIE model, (analysis, design, development, implementation and evaluation) The data collection techniques used are interviews, questionnaire observations, tested with 33 students The results of learning media research get 98.8% from media experts and 95% from material experts the level of effectiveness taken from the response questionnaire gets 87.21%, then gets an assessment of 84.4% from the class teacher. Meanwhile, to measure the increase in Learning Outcomes, it is done with pretest and posttest. Judging from the completeness of student learning, the N Gain value is 0.78, which shows an increase in learning outcomes and the Indonesia Cultural Diversity Map media is feasible to use as a learning media and is able to improve student learning outcomes.*





**Keywords:** *Study Result, Indonesia Cultural Diversity Map Media, Research and Development.*

## **Pendahuluan**

Tujuan pendidikan adalah untuk membantu siswa menjadi siap untuk tanggung jawab masa depan mereka dengan memberikan mereka arahan, instruksi, dan pelatihan. Sistem Pendidikan Nasional diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”(Depdiknas, 2003)

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah mata pelajaran yang diajarkan di madrasah atau pendidikan umum lainnya. pendidikan IPS merupakan paduan dari berbagai bidang ilmu sosial, bertujuan untuk membentuk kepribadian siswa agar dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan sosial mereka (Widodo et al., 2020). Di sisi lain, anak-anak justru melihat IPS sebagai topik yang menantang dan membosankan karena banyaknya informasi yang harus dihafal tentang keragaman budaya masyarakatku, Indonesia. Namun, ada jangka waktu tertentu, oleh karena itu guru harus mahir dalam memilih metode yang tepat, cocok untuk menyajikan konten.

Menurut Hamalik, media pembelajaran dapat memberikan dampak psikologis yang positif pada siswa, memotivasi mereka untuk berperan aktif dalam pembelajarannya sendiri, dan memunculkan ide-ide baru di kelas (Nurrita, 2018). Sependapat dengan Supartini yang berpendapat bahwa pesan- pesan pembelajaran akan lebih mudah ditangkap jika disampaikan melalui media, karena pengetahuan dan isi yang “disampaikan secara lisan belum tentu dapat dipahami sepenuhnya oleh siswa”(Riyanti & Jarmita, 2021). Piaget menemukan bahwa anak-anak yang usianya berkisar antara tujuh hingga sebelas tahun mengalami kesulitan memahami konsep- konsep abstrak (Mu'min, 2013). Siswa kelas empat SD/MI berada pada tingkat operasional tertentu dan memerlukan pelatihan khusus yang ekstensif, termasuk pengajaran penggunaan media digital dan manual.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan peta sebagai gambar atau representasi pada suatu benda yang menggambarkan letak suatu ciri seperti tanah, air, sungai, gunung, dan lain sebagainya (Kamus Besar Bahasa Indonesia, n.d.). Media peta Keragaman budaya inadalah merupakan media Interaktif yang menampilkan peta Indonesia yang dibuat dengan *Powerpoint* interaktif yang mencakup berbagai aspek budaya Indonesia, seperti arsitektur tradisional, pakaian, musik, tari, masakan, dan senjata. Sedangkan Menurut Dewi, PowerPoint merupakan perangkat lunak yang populer karena sejumlah alasan, termasuk kemudahannya dan membantu pengorganisasian konten selama presentasi (Dewi & Manuaba, 2021).



Hasil wawancara dengan pengajar kelas empat di MI Math'lahu Anwar Kademangan menunjukkan bahwa kurangnya paparan media kepada siswa merupakan hambatan utama dalam pemahaman kurikulum IPS mereka, Selain itu, ada pula siswa yang kurang memperhatikan pelajaran bahkan mengganggu konsentrasi teman sekelasnya. Terlebih lagi, banyak dari mereka kesulitan untuk memahami dan mempertahankan konsep-konsep yang dipelajari di kelas, terutama ketika menyangkut kekayaan keragaman budaya masyarakat Indonesia—kelompok yang beragam yang mencakup berbagai pulau, kelompok etnis, tarian, rumah adat.

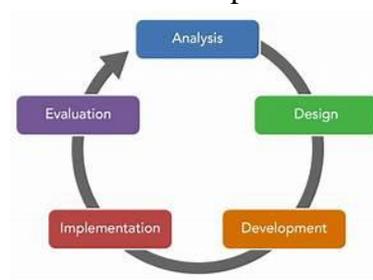
Sesuai dengan paparan diatas, peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan judul “Pengembangan Media Peta Keragaman Budaya Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS (R&D di kelas IV MI Mathla’ul Anwar Kademangan Kota Tangerang Selatan)”. Karena media pendidikan di sekolah-sekolah di Indonesia sangat sedikit, sebagian siswa masih suka bermain di kelas, dan sebagian lagi kesulitan memperhatikan dan mengingat apa yang telah dipelajari di kelas, khususnya mata pelajaran IPS.

### Metode Penelitian

Teknik penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan ini dirancang untuk menciptakan produk tertentu dan mengevaluasi kemanjurannya. Pendekatan pengembangan ADDIE lima langkah digunakan oleh para peneliti. Itu singkatan dari Analisis, Desain, *Development* (Pengembangan), Implementasi, dan Evaluasi. Reiser dan Mollenda menciptakan model ini (Sugiyono, 2021).

Tujuan dari pengembangan peta media yang menampilkan keragaman budaya Indonesia mengarah pada pemilihan metodologi dan konsep ini. Selanjutnya produk tersebut di uji cobakan untuk memastikan produk tersebut layak dan valid dengan melihat seberapa baik hasil belajar siswa setelah memanfaatkan media peta keragaman budayaindonesia.

**Gambar 1.** Tahapan ADDIE





## Hasil dan Pembahasan

Penelitian Media Peta Keragaman Budaya Indonesia Ini bertujuan untuk menghasilkan Suatu Produk media pembelajaran IPS. Dengan bantuan Media Peta Keberagaman Budaya Indonesia, kita dapat meningkatkan Hasil pembelajaran siswa kelas empat. Penelitian Menggunakan *Reaserch and developmet* dengan model ADDIE. Berikut hasil dari setiap tahapan pengembangan media Peta Keberagaman Budaya Indonesia:

### 1. *Analysis (Analisis)*

Data dan informasi yang dikumpulkan sejauh ini berasal dari wawancara dan observasi kelas dengan siswa kelas empat MI Mathla'ul Anwar Kademangan. Langkah-langkah berikut membentuk analisis ini, yang berupaya mengekstraksi data dan informasi dari produk yang sedang dikembangkan:

- a. Analisis Kebutuhan Siswa, Pada tahap analisis ini dilakukan dengan mengumpulkan data kebutuhan siswa terhadap media Peta Keragaman Budaya Indonesia dengan melakukan observasi pada proses pembelajaran dan wawancara dengan guru kelas IV MI Mathla'ul Anwar Kademangan.
- b. Analisis Materi Pembelajaran, Menentukan apa yang dibutuhkan siswa dan apa yang diperlukan untuk pendidikan mereka merupakan bagian penting dari setiap analisis materi pembelajaran.

### 2. *Design (Desain)*

Setelah menganalisis materi dan kebutuhan siswa, tahap selanjutnya adalah tahap design, pada tahapan ini peneliti merancang suatu media pembelajaran Peta Keragaman Budaya Indonesia yang digunakan untuk pembelajaran IPS, adapun tahapan perancangan yaitu: 1) pemilihan materi, 2) pembuatan modul ajar, 3) Pembuatan Evaluasi, 3) Pemilihan Media, 4) perancangan awal.

### 3. *Development (Pengembangan)*

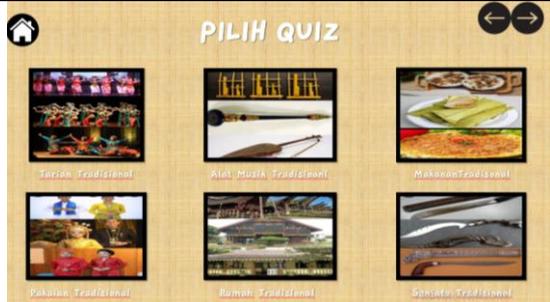
Pada tahap ini, peneliti mengembangkan media pembelajarn yang telah di desain, berikut adalah rancangan media Peta Keragaman Budaya Indonesia pada materi Indonesia Kaya Budaya:

**Tabel 1.** Tabel rancangan awal dan isi media peta keragaman budaya Indonesia



Keterangan	Gambar
Cover media peta keragaman budaya indonesia	
Tampilan menu utama media peta keragaman budaya indonesia	
Tampilan materi media peta keragaman Budaya Indonesia	
Tampilan pulau yang ada di indonesia dan 34 provinsi	
Tampilan materi tiap provinsi	



Tampilan pilihan Quiz	
Tampilan Apabila menjawab salah	
Tampilan Apabila menjawab benar	

Media tersebut kemudian dilanjutkan ke tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi, setelah valid dilanjutkan dengan uji coba kepada kelas IV MI Mathla'ul Anwar. Validasi media Peta Keragaman Budaya Indonesia dilakukan pada ahli media dan ahli materi, rumusnya sebagai berikut:

$$Xi = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

$Xi$  = presentase nilai akhir,

$\sum x$  = skor mentah (jumlah skor jawaban responden)

$n$  = skor ideal (jumlah skor jawaban tertinggi).

Hasil perhitungan yang diperoleh dari presentase kemudian ditentukan dengan tingkat kelayakan dari produk media pembelajaran yang dikembangkan.



**Tabel 2** Kriteria Tingkat Kelayakan

Keterangan	Kategori
86% - 100%	Sangat Baik
76% - 85%	Baik
50% - 75 %	Cukup
26% - 49%	Kurang
0% - 25%	Sangat Kurang

a. validasi media

validasi dilakukan oleh Dosen UIN Sultan Maulana Hassanudin Banten, Ibu Wulan Fauziah, M.Pd.

**Tabel 3.** Hasil Validasi ahli media

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Desain cover					✓
2.	Pemilihan desain cover					✓
3.	Pemilihan font					✓
4.	Pemilihan gambar cover					✓
5.	Media dapat dipelihara/ dikelola dengan mudah					✓
6.	Kesesuaian desain cover dengan isi					✓
7.	Kemenarikan desain cover					✓
8.	Ukuran dan bentuk tulisan					✓
9.	Warna tulisan					✓
10.	Komposisi warna dengan <i>backround</i>					✓
11.	Kemenarikan tampilan					✓
12.	Kesesuaian gambar					✓
13.	Ukuran gambar					✓
14.	Penempatan gambar					✓
15.	Kejelasan Gambar					✓
16.	Pemilihan dan penggunaan efek suara					✓
17.	Volume suara				✓	
Jumlah		84				
Rata-rata		4,94				
Presentase nilai (Total Skor:Skor Maksimal × 100%)		98,8 %				



Berdasarkan hasil Perhitungan diatas, memperoleh nilai 98,8%. Hasil presentasi tersebut masuk pada katategori “sangat baik”, dengan begitu media Peta Keragaman Budaya Indonesia layak diuji cobakan disekolah.

b. validasi materi

validasi dilakukan oleh Dosen UIN Sultan Maulana Hassanudin Banten, Bapak Oman Farhurohman, M.Pd.

**Tabel. 4** Hasil validasi ahli materi

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian media dengan capaian pembelajaran					✓
2.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran					✓
3.	Media dapat mendorong aktivitas siswa					✓
4.	Kelengkapan dan kejelasan contoh					✓
5.	Kejelasan materi dengan media pembelajaran					✓
6.	Penggunaan media dapat memudahkan memahami materi					✓
7.	Media peta keragaman budaya indonesia mudah dipahami siswa					✓
8.	Media mudah digunakan oleh guru				✓	
9.	Media mudah digunakan oleh siswa				✓	
10.	Kemampuan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa				✓	
11.	Kebermanfaatan materi					✓
12.	Variasi soal					✓
Jumlah		57				
Rata - rata		4,75				
Presentase nilai (Total Skor:Skor Maksimal × 100%)		95%				

Berdasarkan hasil Perhitungan diatas, memperoleh nilai 95%. Hasil presentasi tersebut masuk pada katategori “sangat baik”, dengan begitu media Peta Keragaman Budaya Indonesia layak diuji cobakan disekolah.

c. Angket Guru kelas

Pengisian angket dilakukan oleh ibu Kamilah, S.Pd.I, Selaku guru kelas IV

**Tabel 5.** Angket Responden Guru Kelas



No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Desain cover menarik				✓	
2.	Kejelasan alur materi				✓	
3.	Kesesuaian penggunaan Bahasa				✓	
4.	Kalimat yang digunakan sederhana				✓	
5.	Kesesuaian media peta keragaman budaya dengan kompetensi dasar				✓	
6.	Kesesuaian media peta keragaman budaya dengan tujuan pembelajaran					✓
7.	Kesesuaian media peta keragaman budaya dengan tingkat kognitif siswa				✓	
8.	Kesesuaian media peta keragaman budaya dengan materi					✓
9.	Kemudahan mamahami materi dengan menggunakan media peta keragaman budaya				✓	
Jumlah		38				
Rata –rata		4,22				
Presentase nilai (Total Skor:Skor Maksimal × 100%)		84,4 %				

Berdasarkan hasil Perhitungan diatas, memperoleh nilai 84,4 %. Sesuai dengan kriteris, hasil presentasi tersebut masuk pada katategori “baik”.

#### **4. Implementation (Implementasi)**

Pada tahapan implementasi ini bertujuan untuk melihat perubahan terhadap hasil belajar siswa, melalui pembelajaran sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media. Tahapan yang dilakukan pada kegiatan implementasi ini adalah, peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas IV yang berjumlah 33 siswa yang berlokasi di MI Mathla’ul Anwar Kademangan.

#### **5. Evaluation (Evaluasi)**

Akhirnya proses pengembangan model ADDIE mencapai tahap evaluasi. Peneliti mengevaluasi kemajuan pengembangan media pembelajaran pada tahap ini. Reaksi siswa terhadap tayangan media Peta Keberagaman Budaya Indonesia menjadi bagian evaluasi, kuesioner dibagikan kepada siswa sebagai bagian dari proses pengumpulan data.

**Tabel 6.** Hasil Respon Siswa



Responden	Skor Butir Pernyataan									Jumlah	Skor Max
	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
Responden 1	4	5	5	5	4	4	4	4	4	39	45
Responden 2	4	5	4	5	3	4	4	4	4	37	45
Responden 3	4	5	5	5	4	4	4	4	5	40	45
Responden 4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	38	45
Responden 5	5	4	5	4	3	4	4	4	5	38	45
Responden 6	4	4	5	4	4	4	4	5	4	38	45
Responden 7	3	5	5	4	3	4	5	3	4	36	45
Responden 8	5	4	5	4	5	5	5	5	5	43	45
Responden 9	5	5	5	4	4	5	3	4	5	40	45
Responden 10	5	5	4	4	4	3	3	4	4	36	45
Responden 11	3	4	4	4	3	3	4	4	5	34	45
Responden 12	4	5	4	4	4	4	4	4	4	37	45
Responden 13	4	5	4	4	4	4	4	4	4	37	45
Responden 14	4	5	4	4	4	4	4	4	5	38	45
Responden 15	4	4	4	4	4	4	5	5	5	39	45
Responden 16	5	5	4	5	5	5	5	5	5	44	45
Responden 17	5	5	5	5	4	5	5	5	5	44	45
Responden 18	4	5	5	5	5	4	4	4	4	40	45
Responden 19	5	5	5	5	5	5	4	5	5	44	45
Responden 20	4	4	4	4	5	5	5	4	4	39	45
Responden 21	3	4	3	5	4	4	5	5	5	38	45
Responden 22	5	4	4	4	4	3	4	4	4	36	45
Responden 23	4	4	4	3	4	4	5	4	4	36	45
Responden 24	3	4	4	4	5	5	5	5	5	40	45
Responden 25	3	4	5	5	5	5	5	4	4	40	45
Responden 26	4	4	5	5	4	4	4	4	5	39	45
Responden 27	4	4	4	4	4	5	5	5	4	39	45
Responden 28	5	4	5	5	5	5	5	5	5	44	45
Responden 29	5	5	5	5	5	4	5	5	5	44	45
Responden 30	3	5	4	4	4	4	4	4	4	36	45
Responden 31	4	5	4	4	5	5	5	5	5	42	45
Responden 32	4	5	4	5	5	5	5	5	5	43	45
Responden 33	5	4	4	4	4	4	4	4	4	37	45
Jumlah	137	149	146	144	139	141	145	144	150	1295	1485
Skor Maksimal	165	165	165	165	165	165	165	165	165	165	165
%	83.03	90.30	88.48	87.27	84.24	85.45	87.88	87.27	90.91	87.21	

Berdasarkan hasil perhitungan rumus diatas, diperoleh presentase 87,21 %. Sesuai dengan kriteria kualifikasi skor presentase tingkat pencapaian 87,21 % berada pada kualifikasi skor “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa respon siswa terhadap evaluasi yaitu sangat baik, terhadap media Peta Keragaman Budaya Indonesia.

## 6. Hasil Belajar

Setelah penilaian media Peta Keragaman Budaya Indonesia, peneliti selanjutnya mengukur hasil belajar siswa setelah penggunaan media Peta Keragaman Budaya Indonesia. Untuk mengukur hasil belajar siswa, peneliti menggunakan soal *pre-test* dan *post-test*, *pre-test*. Uji coba dilakukan menggunakan rumus N-gain pada siswa kelas IV MI, berikut hasil *pre test* dan *post-test*. Adapun rumus N-gain yang digunakan sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{sposttest - Spretest}{SMI - Spretest}$$



Keterangan:

N-Gain : Jumlah Peningkatan Kemampuan Siswa

Pretest : Jumlah Hasil *Pre-trst*

Posttest : Jumlah Hasil *Post-test*

SMI : Skor Maksimal

**Tabel 7.** Kriteria Peningkatan Hasil Belajar

No	Nilai	Kriteria
1.	$N - gain \geq 0,7$	Tinggi
2	$0,3 \leq N - gain \leq 0,7$	Sedang
3.	$N - gain \leq 0,3$	Rendah

**Tabel 8.** Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Responden	Nilai		N-gain
	Pretest	Posttest	
Responden 1	50	85	0.70
Responden 2	75	100	1.00
Responden 3	50	80	0.60
Responden 4	70	95	0.83
Responden 5	60	85	0.63
Responden 6	30	80	0.71
Responden 7	35	90	0.85
Responden 8	50	85	0.70
Responden 9	55	100	1.00
Responden 10	55	85	0.67
Responden 11	45	75	0.55
Responden 12	40	85	0.75
Responden 13	30	75	0.64
Responden 14	65	100	1.00
Responden 15	60	90	0.75
Responden 16	60	95	0.88
Responden 17	65	100	1.00
Responden 18	55	80	0.56
Responden 19	60	85	0.63
Responden 20	50	95	0.89
Responden 22	55	95	0.90
Responden 23	45	85	0.67
Responden 24	70	100	0.73
Responden 25	40	80	1.00
Responden 26	60	100	0.67
Responden 27	60	100	1.00
Responden 28	60	90	1.00
Responden 29	40	75	0.75



Responden 30	55	100	0.58
Responden 31	40	80	1.00
Responden 32	80	95	0.75
Responden 33	35	75	0.62
Rata-rata	55.18	88.64	0.78

Berdasarkan tabel diatas, dilakukanya uji coba menggunakan rumus N-gain pada kelas IV MI, hasil pre-test dan post-test berjumlah 0,78 (masuk dalam kategori tinggi). Dalam hal ini media Peta Keragaman Budaya Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS

### **Kesimpulan**

Berdasarkan Penelitian tersebut dapat disimpulkan, Hasil uji validasi media termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai sebesar 98,8% dan untuk uji validasi materi yang juga termasuk kategori sangat baik mendapatkan nilai 95% dan untuk hasil angket respon guru kelas memperoleh nilai 84,4 % hasil presentasi tersebut masuk pada kategory baik. Keefektifaan diambil dari angket respon siswa dengan perhitungan hasil memperoleh 87,21% dan termasuk sangat baik. Peningkatan Hasil belajar siswa diambil dari uji coba produk dengan melaksanakan pretest dan posttest pada 33 orang siswa kelas IV MI Mathla'ul Anwar Kademangan Kota Tangerang Selatan. Presentase yang diperoleh siswa sebesar 0,78 yang berarti terdapat peningkatan tinggi. Berdasarkan pemaparan tersebut, media Peta Keragaman Budaya Indonesia dapat dijadikan media pembelajaran alternatif dalam membantu siswa dalam pembelajaran dan memahami suku dan budaya di Indonesia yang dinyatakan valid

### **Daftar Pustaka**

- Depdiknas. (2003). *Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Dewi, N. L. P. S., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 76–83.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, K. (n.d.). *Kamus versi online/daring (Dalam Jaringan)*. <https://kbbi.web.id/peta>
- Mu'min, S. A. (2013). Teori Pengembangan Kognitif Jian Piaget. *Jurnal AL-Ta'dib*, 6(1), 89–99. <https://ejournal.iainkendari.ac.id>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil



- Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Riyanti, M., & Jarmita, N. (2021). Pengembangan Media Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Materi Unsur-Unsur Bangun Datar. *Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(01), 73–88. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/primary/article/view/4698>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *ENTITA: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185–198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>