



## Pengaruh Media "PATAYA" (Replika Peta Budaya) pada Mata Pelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Nadiatul Adawiyah<sup>1</sup>, Khairun Nisa<sup>2</sup>, Muhammad Makki<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI : <https://doi.org/10.29303/jcar.v5iSpecialIssue.3909>

Received: 03 Maret 2023

Revised: 12 Mei 2023

Accepted: 19 Mei 2023

**Abstract:** Social science subjects are generally more dominated by material that makes students tend to be boring, especially if the material is delivered without the use of media. This will affect student learning motivation which has an impact on learning outcomes. This study aims to determine the effect of using "PATAYA" (Cultural Map Replica) Media in Social Studies Subjects on the Learning Motivation of Grade IV Public Elementary Schools in Cluster III Kopang, Kopang District, Central Lombok Regency, Academic Year 2022/2023. This type of research is an experiment with a Quasi Experimental Design type of Post-Test Only Control Group Design. The population of this study were fourth grade students at Kugus III Kopang Public Elementary School, while the samples were fourth grade students at Kwangpati State Elementary School as the experimental class and fourth grade students at Lendang Ara State Elementary School as the control class. Sampling technique using Purposive Sampling technique. Data analysis begins with the normality test and homogeneity test. Then test the research hypothesis and test further with the effect size test. Data on learning motivation results were analyzed by t-test to determine the research hypothesis. The results of data analysis obtained sig. 2 tailed is  $0.010 < 0.05$  which indicates that there is an effect of using PATAYA media on the learning motivation of fourth grade students of Public Elementary Schools in Cluster III Kopang, Kopang District, Central Lombok Regency, Academic Year 2022/2023. Furthermore, the follow-up test with the effect size test obtained a value of 0.86 including the "large" category. So, based on the results of the study it was found that there was an effect of using PATAYA media in social studies subjects on the learning motivation of Kugus III Kopang Elementary School students.

**Keyword:** PATAYA Media, Social Sciences, Learning Motivation.

**Abstrak:** Mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial pada umumnya lebih didominasi oleh materi yang membuat siswa cenderung membosankan, terlebih jika materi disampaikan tanpa menggunakan media. Hal tersebut akan berpengaruh pada motivasi belajar siswa yang berdampak pada hasil belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan Media "PATAYA" (Replika Peta Budaya) Pada Mata Pelajaran IPS terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri di Gugus III Kopang Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah Tahun Ajaran 2022/2023. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan Quasi Experimental Design tipe Post-Test Only Control Group Design. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Gugus III Kopang, sedangkan sampel yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kwangpati sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Lendang Ara sebagai kelas kontrol. Teknik penentuan sampel menggunakan teknik Purposive Sampling. Analisis data diawali dengan uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya uji hipotesis penelitian dan uji lanjutan dengan uji effect size. Data hasil motivasi belajar dianalisis dengan uji-t untuk

mengetahui hipotesis penelitian. Hasil analisis data didapatkan nilai sig. 2 tailed sebesar  $0,010 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media PATAYA terhadap motivasi belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri di Gugus III Kopang Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah Tahun Ajaran 2022/2023. Selanjutnya uji lanjutan dengan uji effect size diperoleh nilai sebesar 0,86 termasuk kategori "besar". Sehingga, berdasarkan hasil penelitian ditemukan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media PATAYA pada mata pelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa Sekolah Dasar Gugus III Kopang.

**Kata kunci:** Media PATAYA, Ilmu Pengetahuan Sosial, Motivasi Belajar

## PENDAHULUAN

Salah satu bagian dari pendidikan adalah pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Anshori, 2016). IPS merupakan hasil kombinasi atau hasil perpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti: geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi, antropologi, politik (Yuniar, et al., 2015). Ramadhani, et al (2022) menyatakan bahwa pada dasarnya pendidikan IPS berhubungan erat dengan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai-nilai yang memungkinkan siswa berperan serta dalam kelompok masyarakat di mana ia tinggal.

Menurut Suryanto (2018); Tulhariya dan Oktaviyanti (2022) mata pelajaran IPS yang didominasi oleh materi cenderung membosankan sehingga mengakibatkan kejenuhan. Menurut Nuraini (2020) kejenuhan yang di alami siswa dapat menyebabkan usaha belajar yang dilakukan sia-sia yang disebabkan suatu akal yang tidak bekerja sebagaimana mestinya dalam memproses item-item informasi atau pengalaman yang baru diperoleh. Faktor yang dapat menyebabkan siswa mengalami kejenuhan dalam belajar, seperti apabila siswa telah kehilangan motivasi dan kurangnya keterampilan guru dalam menciptakan suasana kelas yang aktif dan melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Maka siswa tersebut telah mengalami kejenuhan yang berasal dari dalam dirinya sendiri (Nurramadhon, 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV SD Negeri Gugus III Kopang diperoleh informasi bahwa, dalam pembelajaran IPS media dan metode yang digunakan guru masih kurang beragam. Sedangkan pada mata pelajaran IPS terkhusus pada materi Keragaman suku bangsa dan agama di negeriku, siswa lebih mudah bosan karena mata pelajaran IPS cenderung lebih banyak materi sehingga membosankan, terlebih jika materi yang disampaikan hanya teori saja. Hal ini dilihat dari hasil belajar PTS siswa kelas IV.

Motivasi siswa tercermin pada gairah dan semangat belajar serta keinginan untuk mencapai hasil belajar yang baik (Yustiqvar, et al., 2019). Menurut Setyaningsih dan Atmaja (2021) motivasi belajar adalah

kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Sejalan dengan itu, untuk merangsang motivasi belajar siswa, perlunya media pembelajaran yang inovatif terkhusus dalam pembelajaran IPS.

Seorang guru harus dapat menyampaikan pembelajaran secara menarik, inovatif, dan dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan agar siswa mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar (Gunawan, et al., 2021). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru pada diri siswa, membangkitkan motivasi, dan memberikan stimulus kepada siswa dan bahkan dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Hadisaputra, et al., 2019).

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi, materi pembelajaran antara pendidik dan siswa di dalam proses pembelajaran (Ramdani, et al., 2023). Media pembelajaran dapat berupa perangkat keras maupun perangkat lunak yang berfungsi membantu pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran dan membantu peserta didik memahami materi pembelajaran sehingga peserta didik termotivasi dalam proses pembelajaran (Gunayasa & Dewi, 2021). Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, Arsyad (2011).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Menurut Lubis (2018) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalkan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan

eksperimen. Tipe penelitian yang digunakan adalah *Post-test Only Control Group Design*. Dalam desain ini baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol dibandingkan. Kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan sedangkan kelas kontrol tidak mendapatkan perlakuan.

Penelitian ini dilaksanakan SD Negeri Di Gugus III Kopang yang berjumlah 6 SD yang berjumlah 134 siswa. Menggunakan kelas IV SDN Lendang Ara sebagai kelas kontrol dan kelas IV SDN Kwangpati sebagai kelas eksperimen. Kelas IV SDN Lendang Ara berjumlah 20 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas IV SDN Kwangpati berjumlah 20 siswa yang dijadikan kelas eksperimen.

Data dalam penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode pengumpulan data angket, observasi dan dokumentasi. Terdapat dua instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1). Lembar Angket (Kuisisioner) Motivasi Belajar Siswa 2). Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran Adapun teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis, dan uji *effect size*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan pemberian materi kedua kelas dengan metode yang berbeda. Peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan media PATAYA, sedangkan kelas kontrolnya menggunakan media LKS. Setelah kedua kelas diberikan pemaparan materi maka peneliti memberikan *post-test* berupa angket motivasi belajar IPS agar peneliti mengetahui motivasi belajar IPS siswa. Angket motivasi belajar yang diberikan untuk mengumpulkan data telah melalui uji ahli dan uji lapangan terlebih dahulu sebagai uji kelayakan soal yang digunakan.

### Data Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Pada tahap pelaksanaan penelitian, peneliti menggunakan lembar angket motivasi belajar siswa dengan tujuan untuk mengamati ketertarikan dan antusias siswa selama proses pembelajaran IPS dengan menggunakan media PATAYA ketika pelaksanaan penelitian pada kelas eksperimen dan LKS ketika pelaksanaan penelitian pada kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1 : Data Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa**

	KELAS	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
MOTIVASI	kelas eksperimen	20	110.65	12.746	2.850
	kelas kontrol	20	101.95	6.581	1.472

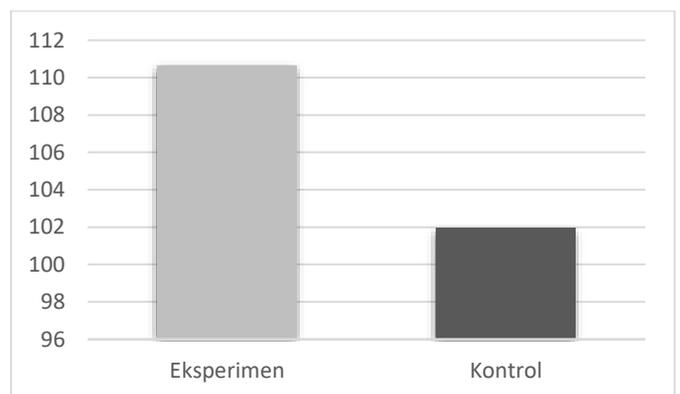
Tabel 1 menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata motivasi belajar kelas kontrol.

Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol disajikan pada Tabel 2.

**Tabel 2 : Data Nilai Post-Test Kelas Eksperimen dan Kontrol**

Kelas	Jumlah Data	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-rata	Standar Deviasi
Eksperimen	20	129	87	110.65	12.74558747
Kontrol	20	121	91	101.95	6.581273273

Berdasarkan Tabel 2 dapat diinterpretasikan dalam diagram yang ditunjukkan pada Gambar 1.



**Grafik 1 Diagram Hasil Post-test Siswa**

Kemudian data-data tersebut dianalisis menggunakan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu sebelum dilakukan uji hipotesis. Untuk menghitung normalitas dalam penelitian ini menggunakan *Shapiro-wilk* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Normalitas

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
EKSPERIMEN	.991	20	.999
KONTROL	.917	20	.087

Berdasarkan Tabel 3 perhitungan uji normalitas data menggunakan bantuan aplikasi SPSS 23 for windows diketahui bahwa nilai signifikansi data sebesar .0.999 untuk kelas eksperimen dan 0.87 untuk kelas kontrol. Jika dibandingkan dengan taraf signifikan 0,05. Nilai signifikan uji normalitas keduanya baik eksperimen maupun kontrol lebih besar dari 0,05. Jika nilai signifikansi lebih besar atau sama dengan 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Untuk menguji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Levene Test*. Kriteria *Levene Test* yaitu jika nilai signifikansi *Levene Test* lebih besar atau sama dengan 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data yang dimiliki homogen secara univariat. Dan jika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data tidak homogen, Payadnya & Jayantika (2018). berikut hasil uji homogenitas menggunakan uji *Levene Statistic* dengan bantuan aplikasi SPSS 23 for windows yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4 : Homogenitas Data

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
MOTIVASI BELAJAR IPS Based on Mean	8.130	1	38	.007
Based on Median	7.841	1	38	.008
Based on Median and with adjusted df	7.841	1	32.428	.009
Based on trimmed mean	8.113	1	38	.007

Berdasarkan tabel 4 diketahui nilai signifikansi (sig) motivasi belajar IPS lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varian motivasi belajar IPS kelas

eksperimen dan kelas kontrol adalah sama atau varian sampel penelitian ini dikatakan homogen.

Maka langkah selanjutnya adalah menguji hipotesis dengan Adapun uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t dua pihak, yaitu menggunakan rumus t-test dengan *polled varian* dengan kriteria pengujian yaitu jika Sig. 2 tailed < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima atau Sig. 2 tailed > 0,05, maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak pada taraf signifikansi 5%. Hasil uji-t dari *posttest* motivasi belajar IPS peserta didik dapat dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 : Data Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
MOTIVASI	Equal variances assumed	8.130	.007	2.712	38	.010	8.700	3.208	2.207	15.193
	Equal variances not assumed			2.712	28.459	.011	8.700	3.208	2.134	15.266

Berdasarkan Tabel 5 dapat diketahui nilai t-hitung sebesar 2,712, dengan derajat kebebasan (df) = 20+20-2 = 38 didapatkan hasil t-tabel sebesar 2,024. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa t-hitung (2712) > t-tabel (2,024) artinya, H<sub>0</sub> ditolak dan H<sub>a</sub> diterima yaitu dapat disimpulkan media PATAYA (Replika Peta Budaya) berpengaruh terhadap motivasi belajar IPS siswa Kelas IV.

Untuk melihat seberapa besar pengaruh pendekatan penggunaan media "PATAYA" (replika peta budaya) pada mata pelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri di gugus III Kopang Kecamatan Kopang diuji dengan menggunakan uji *effect size*, dengan hasil perhitungan nilai *effect size* (ES) di

dapatkan hasil sebesar 0,86 dilihat dari kriteria pengaruh berada pada kisaran nilai 0,80 yang berarti pendekatan penggunaan media "PATAYA" (replika peta budaya) pada mata pelajaran IPS berpengaruh besar terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri di gugus III Kopang Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah Tahun Ajaran 2022/2023.

Hasil uji instrumen untuk tes motivasi belajar IPS siswa kelas IV yang berjumlah 30 butir soal dilakukan di SDN Kwangpati berupa uji validitas dan reliabilitas. Pada hasil uji validitas angket soal motivasi soal pengetahuan menunjukkan bahwa seluruh angket soal dinyatakan valid, semua item soal dijadikan instrument tes untuk mengambil data dengan hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai 0,859 dengan kategori sangat tinggi.

Nilai rata-rata yang diperoleh kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pelaksanaan post-test masing-masing 110,65 dan 101,95. Hal ini menunjukkan bahwa nilai post-test kedua kelas tersebut tidak jauh berbeda. Selain itu, nilai tertinggi post-test untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu masing-masing 129 dan 121 dan nilai terendah kelas eksperimen dan kontrol yaitu masing-masing 87 dan 91 meskipun kedua kelompok diberikan perlakuan yang berbeda terutama pada penggunaan pendekatan pembelajaran. Kelas eksperimen menggunakan pendekatan pembelajaran dengan menggunakan bantuan media PATAYA (Replika Peta Budaya) sedangkan kelas kontrol menggunakan pendekatan konvensional, kedua kelas sama-sama menggunakan metode tanya jawab, diskusi, serta presentasi. dipelajari dengan metode konvensional yang dalam hal ini metode ceramah. Selama proses pembelajaran berlangsung ditemukan perbedaan tingkat antusias antara kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol dikarenakan pada kelas eksperimen siswa dapat melihat dan menentukan langsung letak kebudayaan pada masing-masing suku sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Pada saat pembelajaran dimulai, peneliti memaparkan materi terlebih dahulu serta menunjukan cara kerja dari media PATAYA (Replika Peta Budaya) kemudian setelah penyampaian materi, peneliti langsung memberikan contoh nyata berupa gambar terkait budaya yang ada di NTB diantaranya tarian tradisional, rumah adat, dan pakaian adat serta replika peta Provinsi NTB. Setelah pemaparan materi, peneliti membentuk 3 kelompok yang akan dibagi sesuai dengan jumlah suku yang ada di NTB. Masing-masing kelompok diberikan 1 materi tentang salah satu suku yang ada di NTB kemudian siswa akan mendiskusikan materi yang didapatkan bersama kelompoknya. Kemudian, masing-masing kelompok

mempresentasikan materi tentang kebudayaan dari suku yang didapat serta menunjukan letak kebudayaan tersebut pada replika peta budaya (PATAYA). Sementara menunggu giliran, kelompok lain mencatat hasil diskusi kelompok yang sedang melakukan presentasi.

Proses pembelajaran di kelas eksperimen dilaksanakan dengan menggunakan bantuan media pembelajaran yaitu media PATAYA (Replika Peta Budaya). Sementara pada kelas kontrol peneliti menjelaskan materi yang lebih rinci. Dengan adanya media PATAYA ini dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, hal tersebut sejalan dengan pendapat Nugroho dan Surjono (2019) media PATAYA adalah sebuah media yang merupakan tiruan pulau yang ada di NTB. Media ini bukan hanya memberikan informasi tentang bentuk dan struktur kepulauan tetapi juga memberikan informasi tentang keberagaman budaya masing-masing suku yang ada di pulau tersebut. Sehingga media ini dapat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu dimana pengguna dapat secara aktif berinteraksi dengan media tersebut. Penggunaan media PATAYA dapat membantu guru untuk memaparkan materi pelajaran kepada siswa dengan lebih mudah sehingga transformasi ilmu pengetahuan dapat berjalan lebih efektif.

Menurut Pimpale dan Vadnere (2009) menyatakan bahwa penggunaan media lebih efektif dalam meningkatkan prestasi belajar dibandingkan media cetak. Penggunaannya juga terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran (Mashami & Gunawan, 2018).

## KESIMPULAN

Hasil motivasi belajar IPS peserta didik di kelas IV SDN Kwangpati dengan menggunakan bantuan media pembelajaran berupa Replika Peta Budaya (PATAYA) yaitu 110,65 sedangkan hasil motivasi belajar IPS peserta didik di kelas IV SDN Lendang Ara dengan menggunakan pendekatan konvensional yaitu 101,95 yang dijadikan acuan dalam uji hipotesis .

Sehingga Terdapat pengaruh penggunaan media "PATAYA" (Replika Peta Budaya) pada mata pelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Kwangpati dan SDN Lendang Ara tahun ajaran 2022/2023. Hal ini dibuktikan dengan nilai Sig. 2 tailed  $< 0,05$  yaitu  $0,010 < 0,05$  dengan tarafsignifikan 5%, maka dapat disimpulkan bahwa "Ada pengaruh penggunaan media "PATAYA" (Replika Peta Budaya) pada mata pelajaran IPS terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Di Gugus III Kopang Kecamatan Kopang Kabupaten Lombok Tengah Tahun Ajaran 2022/2023.

---

**REFERENSI**

- Anshori, S. (2016). Kontribusi ilmu pengetahuan sosial dalam pendidikan karakter. *Edueksos Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 3(2).
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Gunayasa, I. B. K., & Dewi, N. K. (2021). Pengembangan Media Photo Story Pada Pembelajaran Sastra Anak Kelas III Sekolah Dasar. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2), 152-159.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Lubis, M. S. (2018). *Metodologi penelitian*. Deepublish.
- Mashami, R. A., & Gunawan, G. (2018). In Influence of Sub-Microscopic Media Animation on Students' Critical Thinking Skills Based on Gender. *Journal of Physics: Conference Series*. 1108(1) 012106.
- Nugroho, I. A., & Surjono, H. D. (2019). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis video materi sikap cinta tanah air dan peduli lingkungan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 29-41.
- Nuraini, N. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPS pada Materi Turunan Fungsi Aljabar dengan Metode Tutor Sebaya. *Journal of Classroom Action Research*, 2(1), 9-14.
- Nurramadhoan, R. (2022). Pengaruh Model Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 4(2), 40-47.
- Pimpale, G. P., & Vadnere, R. V. (2009). Design, Development and Effectiveness of a Digital Interactive Multimedia Package in Astrophysics for Undergraduate Students. Tersedia: ([http://itdl.org/Journal/Aug\\_09/article01.html](http://itdl.org/Journal/Aug_09/article01.html))
- Ramadhani, S., Nursalam, N., & Madani, M. (2022). Penanaman Sikap Sosial melalui Pembelajaran IPS pada Siswa Sekolah Dasar Negeri. *Gema Wiralodra*, 13(1), 181-197.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Jamaluddin, J., & Yustiqvar, M. (2023, April). Increasing student science literacy: Learning studies using Android-based media during the Covid-19 pandemic. In *AIP Conference Proceedings* (Vol. 2619, No. 1). AIP Publishing.
- Setyaningsih, R., & Atmaja, H. E. (2021). Pengaruh motivasi belajar dan media pembelajaran terhadap prestasi belajar mahasiswa fakultas ekonomi universitas tidar di masa pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 6(2), 191-203.
- Suryanto, S. (2018). Meningkatkan Prestasi Belajar Pelajaran Ips Melalui Gabungan Metode Ceramah Dengan Metode Belajar Aktif Model Pengajaran Autentik. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 10(2), 135-146.
- Tulhariya, S., & Oktavianti, I. (2022). Pengaruh Teknik The Power Of Two Terhadap Hasil Belajar IPS. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).
- Yuniar, M., Rakhmat, C. R., & Saepulrohman, A. (2015). Analisis HOTS (High Order Thinking Skills) pada soal objektif tes dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (Ips) Kelas V SD Negeri 7 Ciamis. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 187-195.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.