



INOVASI PEMBELAJARAN IPS SD

Suratno, Esty Setyo Utaminingsih, Rodika Adi Lesmana, dkk.

Editor :
Suratno
Esty Setyo Utaminingsih
Rodika Adi Lesmana
Idammatussilmi
Sarida Nur Asani





INOVASI PEMBELAJARAN IPS SD

Buku Inovasi Pembelajaran IPS SD merupakan kumpulan solusi dari berbagai permasalahan pembelajaran IPS yang ada di sekolah dasar. Buku ini menawarkan berbagai inovasi pembelajaran dengan model yang menuntun peserta didik menjadi aktif, kreatif, berpikir kritis, kolaboratif, komunikatif, dan inovatif yang tentunya ini sesuai dengan karakter peserta didik yang di harapkan pada pendidikan abad ke-21.

Buku ini menyajikan tiga belas inovasi pembelajaran yang solutif. Inovasi pembelajaran yang dikolaborasikan dengan media pembelajaran yang menarik, disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, sehingga pembelajaran akan menjadi sebuah proses yang menyenangkan.

INOVASI PEMBELAJARAN IPS SD

Suratno

Esty Setyo Utaminingsih

Rodika Adi Lesmana

Idammatussilmi

Ayu Setiyaningrum

Sarida Nur Asani

Belita Yoan Intania

Myo Opidianto

Almira Jovankova Yunan

Lathifa Izza Arifani

Aisya Puspa Anggita

Alifia Shafa Maharani

Valentia Febriyanti



eureka
media aksara

PENERBIT CV.EUREKA MEDIA AKSARA

INOVASI PEMBELAJARAN IPS SD

Penulis : Suratno; Esty Setyo Utaminingsih; Rodika
Adi Lesmana; Idammatussilmi; Ayu
Setiyaningrum; Sarida Nur Asani; Belita Yoan
Intania; Myo Opidianto; Almira Jovankova
Yunan; Lathifa Izza Arifani; Aisya Puspa
Anggita; Alifia Shafa Maharani; Valentia
Febriyanti

Editor : Suratno
Esty Setyo Utaminingsih
Rodika Adi Lesmana
Idammatussilmi
Sarida Nur Asani

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Herlina Sukma

ISBN : 978-623-151-345-8

No. HKI : EC00202366559

Diterbitkan oleh : **EUREKA MEDIA AKSARA, JULI 2023**
ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH
NO. 225/JTE/2021

Redaksi:

Jalan Banjaran, Desa Banjaran RT 20 RW 10 Kecamatan Bojongsari
Kabupaten Purbalingga Telp. 0858-5343-1992

Surel : eurekaediaaksara@gmail.com

Cetakan Pertama : 2023

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

PRAKATA

Salah satu cara meningkatkan mutu pendidikan ialah dengan melakukan sebuah inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran penting dilakukan secara terus menerus mengikuti perkembangan zaman. Seorang guru yang kreatif ialah guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, dengan dipadukan berbagai model, media, pendekatan, teknik, dan metode belajar yang beragam. Perpaduan dari berbagai model, metode, media, dll dapat dikatakan sebagai inovasi dalam pembelajaran.

Inovasi pembelajaran di sekolah diantaranya ialah melakukan inovasi pada model pembelajaran IPS. Tujuan dari pembelajaran IPS ialah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya maupun orang di sekitar. Inovasi dari model pembelajaran IPS diharapkan mampu memberikan inspirasi bagi guru sekolah dasar untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik, aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Buku berisi tentang inovasi pembelajaran IPS Sekolah Dasar yang bermakna ini, dipadukan dengan berbagai macam media pembelajaran, model, metode, dan pendekatan yang telah disesuaikan penulis dengan masalah yang dihadapi oleh siswa pada setiap tingkat kelas. Diharapkan dengan adanya buku ini, mampu memberikan motivasi lebih kepada pendidik dan calon pendidik agar mampu menciptakan inovasi pembelajaran yang lain.

Semarang, 12 Januari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB 1 MODEL DESIGN THINKING UNTUK PROTOTYPING PROYEK BERDASARKAN ANALISIS HUBUNGAN ANTARA PERMASALAHAN DAN POTENSI	1
A. Pendahuluan.....	1
B. Model Design Thinking	2
C. Konsep Design Thinking	5
D. Tahap Design Thinking	6
E. Contoh Penerapan.....	7
BAB 2 MODEL INVESTIGASI KELOMPOK BERBANTUAN MEDIA “DATAR” BAGI PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PEMBELAJARAN IPS KELAS IV.....	9
A. Pendahuluan.....	9
B. Model Pembelajaran Investigasi Kelompok.....	13
C. Pengembangan Media Pembelajaran “Datar” (Roda Pintar)	15
D. Keterampilan Berpikir Kritis	16
E. Penerapan Model Investigasi Kelompok Berbantuan Media Roda Pintar (Datar)	17
F. Penutup	23
BAB 3 MODEL PEMBELAJARAN BERGAYENG DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MENGANALISIS INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN TERHADAP PEMBANGUNAN SOSIAL, BUDAYA, DAN EKONOMI MASYARAKAT INDONESIA KELAS V SD.....	25
A. Pendahuluan.....	25
B. Model Pembelajaran Paired Storytelling.....	28
C. Strategi Pembelajaran Joyfull Learning.....	29
D. Media Pembelajaran Boneka Tangan	30
E. Keterampilan Menganalisis.....	31

	F. Sintaks Model Pembelajaran “Bergayeng”	33
	G. Penerapan Model Pembelajaran “Bergayeng”	35
	H. Penutup.....	38
BAB 4	PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE NUMBER HEAD TOGETHER (NHT) BERBANTUAN ROULETTE “BANGSOSBUD” UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V	39
	A. Pendahuluan	39
	B. Model Kooperatif Tipe Number Head Together (NHT).....	43
	C. Pembangunan Sosial Budaya.....	48
	D. Media Roulette Bangsosbud	49
	E. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Berbantuan Permainan Roulette “Bangsosbud” Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pembangunan Sosial Budaya ...	51
	F. Penutup.....	55
BAB 5	PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA SCRAPBOOK UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI UPAYA MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN.....	56
	A. Pendahuluan	56
	B. Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament ..	59
	C. Media Scrapbook	62
	D. Pembelajaran IPS SD.....	63
	E. Penerapan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Dengan Media Scrapbook	64
	F. Penutup.....	69
BAB 6	DESAIN PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA E-KOMIK BERBASIS PIXTON PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI ASEAN KELAS VI.....	71
	A. Pendahuluan	71
	B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Make A Match</i> ..	75
	C. Media Pembelajaran E-Komik Berbasis Pixton	77
	D. Pembahasan.....	78

E. Desain Pengembangan Model <i>Make A Match</i> Berbantuan E-Komik Berbasis Pixton.....	80
F. Penutup	86
BAB 7 PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPS DENGAN MODEL ROLE PLAYING DI KELAS IV SD	87
A. Pendahuluan.....	87
B. Media Komik Digital.....	91
C. Mata Pelajaran IPS.....	92
D. Model <i>Role Play</i>	92
E. Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (<i>Role Playing</i>)	93
F. Penerapan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPS Dengan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> di Kelas IV SD.....	96
G. Sintaks Penggunaan Media Komik Digital pada Mata Pelajaran IPS dengan Model Pembelajaran <i>Role Playing</i> di Kelas IV SD	100
H. Penutup	104
BAB 8 PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN DENGAN MEDIA FLIPBOOK UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI SOSIALISASI	105
A. Pendahuluan.....	105
B. Model <i>Role Playing</i> Tipe Bermain Peran	108
C. Media <i>Flipbook</i>	109
D. Pembelajaran IPS SD	110
E. Pembahasan	111
F. Penutup	115
BAB 9 PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL BERBANTUAN POWER POINT PADA MATA PELAJARAN IPS.....	116
A. Pendahuluan.....	116
B. Pembahasan	119
C. Penutup	123

BAB 10 IMPLEMENTASI MODEL BERMAIN PERAN PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI DI KELAS V SEKOLAH DASAR	125
A. Pendahuluan	125
B. IPS dan Model Pembelajaran Bermain Peran.....	127
C. Penerapan Model Bermain Peran dalam Pembelajaran IPS.....	129
D. Penutup.....	131
BAB 11 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI DIGITAL MELALUI PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD	132
A. Pendahuluan	132
B. Media Pembelajaran	135
C. Aplikasi Digital berbasis Android.....	136
D. Problem Based Learning	137
E. IPS SD.....	138
F. Karakteristik Anak.....	139
G. Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Digital	139
H. Hasil Uji Validasi Ahli.....	144
I. Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Digital	145
J. Analisis SWOT Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Digital	146
K. Penutup.....	147
BAB 12 IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MENGUNAKAN MEDIA FLIPBOOK MATA PELAJARAN IPS KELAS IV.....	148
A. Pendahuluan	148
B. Model Pembelajaran Problem Based Learning	151
C. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	154
D. Media <i>Flipbook</i>	155
E. Mata Pelajaran IPS	156

F. Implementasi Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i> dengan Menggunakan Media <i>Flipbook</i> Mata Pelajaran IPS Kelas IV	157
G. Penutup	160
BAB 13 MEMBANGUN KARAKTER SISWA MELALUI PENDEKATAN COOPERATIVE LEARNING BERBANTUAN VIDEO SIRAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR.....	162
A. Pendahuluan.....	162
B. Pengertian Pendidikan Karakter.....	164
C. Fungsi Pendidikan Karakter.....	166
D. Nilai-Nilai Pendidikan Karakter	166
E. Pendidikan IPS di Sekolah Dasar.....	167
F. Model <i>Cooperative Learning</i> Bermuatan Karakter.....	168
G. Video Siraya sebagai Sarana Pembelajaran Pembentukan Karakter	169
H. Pembelajaran IPS di SDN Wates 02 Kota Semarang .	173
I. Membentuk Karakter Gotongroyong dalam Proses Pembelajaran IPS di SDN Wates 02	174
J. Membentuk Sikap Toleransi dalam Proses Pembelajaran IPS di SDN Wates 02	175
K. Penutup	176
DAFTAR PUSTAKA.....	177
GLOSARIUM.....	202
INDEKS	207
TENTANG PENULIS.....	198

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Sintaks Model Investigasi Kelompok Dikolaborasikan dengan Media Datar.....	17
Tabel 2	Sintaks Model Pembelajaran “Bergayeng”	34
Tabel 3	Sintaks Model Kooperatif Tipe Number Heads Together.....	45
Tabel 4	Kriteria Pengahrgaan Kelompok.....	67
Tabel 5	Karakteristik Model Pembelajaran Make A Match	78
Tabel 6	Langkah-Langkah Penerapan Model Pembelajaran Bermain Peran (Role Playing).....	93
Tabel 7	KD dan IPK Tema 9 Subtema 3 IPS Kelas IV SD	100
Tabel 8	Sintaks Penggunaan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran IPS dengan Model Pembelajaran Role Playing di Kelas IV SD	100
Tabel 9	Kriteria Pengahrgaan Kelompok.....	113
Tabel 10	KD dan Indikator pada Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Digital.....	138
Tabel 11	Kelebihan Model PBL.....	153
Tabel 12	Kelemahan Model PBL.....	154
Tabel 13	Langkah-langkah Model Pembelajaran PBL.....	154
Tabel 14	Kompetensi Dasar IPS Kelas IV Materi Keberagaman Budaya Bangsa.....	160

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Design Thinking: A 5 Stage Process	6
Gambar 2	Media Roda Pintar (Datar).....	16
Gambar 3	Media Boneka Tangan.....	36
Gambar 4	Media Roulette Bangsosbud	51
Gambar 5	Penerapan Model NHT berbantuan Media Roulette “Bangsosbud”	53
Gambar 6	Skema Games Tournament.....	61
Gambar 7	Siklus Penelitian.....	65
Gambar 8	Alur Penetapan Peserta Turnamen	69
Gambar 9	Sampul Media Komik.....	82
Gambar 10	Pengenalan Tokoh Komik.....	83
Gambar 11	Bagian Isi Komik.....	84
Gambar 12	Media Pembelajaran Komik Digital	99
Gambar 13	Siklus Penelitian.....	111
Gambar 14	Diagram Peningkatan Motivasi Belajar Setiap Indikator	121
Gambar 15	Kerucut Pengalaman Edgar Dale	136
Gambar 16	Flowchart pengembangan media.....	140
Gambar 17	Halaman Pembuka	141
Gambar 18	Halaman Menu Utama.....	141
Gambar 19	Halaman Menu Materi	142
Gambar 20	Halaman Menu Quiz.....	143
Gambar 21	LKPD.....	143
Gambar 22	Soal Evaluasi	144
Gambar 23	Siklus Manajemen Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL)	153
Gambar 24	Media Flipbook	159
Gambar 25	Tampilan Petanyaan Pemantik Video Siraya	170
Gambar 26	Tampilan Isi Video Siraya.....	171
Gambar 27	Membentuk Cinta Tanah Air dalam Proses Belajar Mengajar IPS di SDN Wates 02	175

BAB

1

MODEL DESIGN THINKING UNTUK PROTOTYPING PROYEK BERDASARKAN ANALISIS HUBUNGAN ANTARA PERMASALAHAN DAN POTENSI

A. Pendahuluan

Pesatnya perkembangan abad 21 tentunya mengharuskan semua orang untuk memiliki keterampilan atau kompetensi tertentu untuk dapat menghadapinya. Untuk menghadapi abad 21 ini, Indonesia tentunya harus menyiapkan para generasi penerusnya (siswa) dengan kompetensi-kompetensi tertentu yang sesuai dan berguna dalam menghadapi tantangan abad 21 ini (Indraswati et al., 2020). Kompetensi atau keterampilan yang perlu dipersiapkan dalam menghadapi abad 21 adalah *critical thinking and problem, communication, creativity and collaboration* (Syarifudin et al., 2017). Kompetensi tersebut dikenal dengan kompetensi 4C. Berpikir kritis adalah salah satu kompetensi atau keterampilan dalam menghadapi abad 21. Keterampilan berpikir kritis memungkinkan siswa dalam menghadapi tantangan di abad 21. Berpikir kritis didefinisikan sebagai kemampuan kognitif yang akan mengkondisikan seseorang untuk mengidentifikasi, menganalisis, mengevaluasi, merumuskan alasan yang tepat membuat kesimpulan, dan mengambil keputusan terhadap sesuatu yang dihadapi (Hasanudin et al., 2021).

Keterampilan berpikir kritis tentunya harus dikondisikan dalam pembelajaran. Sebuah proses pembelajaran perlu untuk menerapkan model pembelajaran yang mengkondisikan siswa untuk giat mengkonstruksi konsep dan pengetahuan mereka sendiri serta dapat berpikir kritis (Budianti, 2018). Model

BAB 2

MODEL INVESTIGASI KELOMPOK BERBANTUAN MEDIA “DATAR” BAGI PENINGKATAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS PEMBELAJARAN IPS KELAS IV

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan tolak ukur peradaban suatu bangsa (Christina & Kristin, 2016). Pendidikan sebagai agent of change menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas yang dapat beradaptasi dengan tuntutan zaman. Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Arus perkembangan teknologi tak hanya mampu membawa perubahan positif yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia akan tetapi dapat memberikan dampak negatif (Widodo et al., 2020).

Menghadapi berbagai tantangan pada arus percepatan teknologi dalam dunia pendidikan yang semakin massive, menuntut peserta didik memiliki berbagai kompetensi abad ke-21 (Arsanti et al., 2021). Pendidikan abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kemampuan berpikir kritis dalam mencari sumber belajar, menguraikan informasi, menganalisis dan membangun representasi (Hasanudin et al., 2021), sehingga diharapkan peserta didik dapat menghadapi era global dan tidak tergerus dengan arus perkembangan zaman (Indraswati et al., 2020). Pernyataan tersebut diperkuat oleh (Wahid, 2019) bahwa keterampilan yang harus dimiliki peserta didik untuk menghadapi era global adalah keterampilan berpikir kritis agar peserta didik mampu untuk mengkonstruksi pengetahuan dan informasi yang didapatkannya (Nurdiana, 2015).

BAB 3

MODEL PEMBELAJARAN BERGAYENG DALAM PENINGKATAN KETERAMPILAN MENGANALISIS INTERAKSI MANUSIA DENGAN LINGKUNGAN TERHADAP PEMBANGUNAN SOSIAL, BUDAYA, DAN EKONOMI MASYARAKAT INDONESIA KELAS V SD

A. Pendahuluan

Seorang guru memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Guru menjadi fasilitator dan sumber belajar, berkewajiban menciptakan lingkungan belajar yang kreatif bagi aktivitas belajar siswa di kelas. Salah satu aktivitas yang wajib guru lakukan yaitu melakukan pemilihan serta penentuan model pembelajaran yang sesuai untuk memudahkan serta memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran di kelas. Model pembelajaran yang dipilih guru setiap pertemuan diharapkan dapat bervariasi dan disesuaikan menggunakan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Kegiatan belajar mengajar adalah sebuah interaksi yang bernilai pendidikan (Oktavia, 2020). Terjadi interaksi edukatif antara guru dan siswa ketika guru menyampaikan pembelajaran di kelas. Kegagalan pengajaran salah satunya disebabkan oleh pemilihan model pembelajaran yang kurang tepat. Manurung & Simatupang (2019) menjelaskan bahwa model pembelajaran merupakan suatu cara bernilai strategis dalam kegiatan pembelajaran karena dapat mempengaruhi jalannya kegiatan pembelajaran. Guru sebaiknya memperhatikan dalam pemilihan dan penentuan model pembelajaran sebelum kegiatan belajar dilaksanakan di kelas, dikarenakan efektivitas penggunaan model pembelajaran patut di pertanyakan. Penggunaan model yang tidak sesuai dengan tujuan pengajaran akan menjadi kendala dalam mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

BAB

4

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE NUMBER HEAD TOGETHER (NHT) BERBANTUAN ROULETTE "BANGSOSBUD" UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS KELAS V

A. Pendahuluan

Era disrupsi, menuntut untuk terus melakukan pengembangan sumber daya manusia. Sumber daya manusia ini diperoleh dari terpenuhinya pendidikan penduduknya. Perlu adanya persiapan matang dan menyeluruh agar sistem tersebut optimal dalam upaya peningkatan mutu pendidikan yang sesuai tujuan pendidikan Indonesia. Guna mencapai tujuan pendidikan Indonesia tersebut perlu adanya upaya peningkatan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan dimulai dari peningkatan kemampuan guru dalam menyesuaikan dengan tantangan perkembangan zaman. Menjawab tantangan tersebut, guru harus membekali dirinya dengan kompetensi literasi sesuai dengan spirit zaman (Ibda, 2018).

Peran guru dalam lembaga pendidikan tidak lepas dari problematika ketika proses pembelajaran. Terdapat tiga bentuk problematika yang sering dialami oleh guru ketika proses pembelajaran. Pertama, yang bersifat metodologis, atau masalah yang berhubungan dengan penyampaian materi, kualitas hubungan antara guru dengan peserta didik serta pemberdayaan sarana dan prasarana pembelajaran. Kedua, masalah yang bersifat sosial, yaitu watak guru dalam menyikapi dan memandang mengenai proses pembelajaran. Ketiga, masalah yang bersifat sosial yaitu hal yang berkaitan dengan hubungan dan komunikasi guru dengan pihak lain diluar guru (Pamuji, 2016).

BAB 5

PENERAPAN MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN MEDIA SCRAPBOOK UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI UPAYA MEMPERTAHANKAN KEMERDEKAAN

A. Pendahuluan

Pasal 37 undang-undang Sisdiknas mengemukakan bahwa "mata pelajaran IPS muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Lebih lanjut dikemukakan pada bagian penjelasan UU sisdiknas pasal 37 bahwa bahan kajian ilmu pengetahuan sosial antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya dimaksudkan untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat" (Novitawati & Zekrurrahman, 2013).

Pembelajaran IPS di SD cakupan materinya sangat luas, sehingga dalam beberapa kompetensi dasar terutama yang menitikberatkan pada kemampuan kognitif, seperti pembelajaran sejarah misalnya, hasil belajar siswa cenderung rendah. Siswa sering merasa kesulitan untuk menghafal tokoh-tokoh atau pelaku sejarah, tempat, dan waktu kejadian. Sebagaimana yang diketahui bersama bahwa pada hakikatnya tujuan pembelajaran sejarah secara umum adalah untuk menanamkan pemahaman tentang perkembangan masyarakat masa lampau hingga masa kini, menumbuhkan rasa kebangsaan, dan cinta tanah air, rasa bangga sebagai bangsa Indonesia, serta memperluas wawasan hubungan masyarakat antar bangsa di dunia, Fabiana Meijon Fadul (2019). Namun demikian, untuk dapat mencapai tujuan tersebut bukanlah pekerjaan yang mudah. Diperlukan berbagai upaya yang harus

BAB 6

DESAIN PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH BERBANTUAN MEDIA E-KOMIK BERBASIS PIXTON PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI ASEAN KELAS VI

A. Pendahuluan

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipelajari peserta didik di jenjang sekolah dasar. Mata pelajaran IPS di tingkat sekolah dasar membahas tentang kehidupan individu yang meliputi kehidupan individu bermasyarakat, berbangsa ataupun bernegara (Sulfemi dan Supriyadi, 2019). Ruang lingkup pembelajaran IPS sekolah dasar memuat empat aspek yaitu sistem sosial budaya, perilaku ekonomi serta kesejahteraan, manusia dengan tempat dan lingkungannya dan waktu dan perubahan yang berkelanjutan (Yulia, 2016). Tujuan pembelajaran IPS adalah mengembangkan potensi yang ada di dalam diri peserta didik agar menjadi seseorang yang peka terhadap masalah sosial yang terjadi, memperbaiki ketimpangan yang terjadi dengan sikap mental yang positif dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, baik masalah yang terjadi secara individu maupun masyarakat (Syukron, 2015). Tujuan pembelajaran ini termuat di dalam kurikulum yang sedang berlaku di negara Indonesia.

Indonesia saat ini menerapkan kurikulum 2013, dimana pada kurikulum ini menempatkan pendidik sebagai fasilitator dan peserta didik sebagai objek yang harus aktif di dalam pembelajaran. Dalam hal ini, pengetahuan dan keterampilan pendidik mempengaruhi pemahaman peserta didik dalam menerima materi pembelajaran, sehingga nantinya dapat

BAB 7

PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN IPS DENGAN MODEL ROLE PLAYING DI KELAS IV SD

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha dalam mempersiapkan seseorang dalam menghadapi perkembangan zaman. Pendidikan harus dilaksanakan dengan baik sehingga dapat memperoleh hasil yang berkualitas dan meningkatkan sumber daya manusia. Teknologi yang semakin berkembang dapat berdampak pada bidang pendidikan. Pada pelaksanaan pembelajaran akan berkaitan dengan media, metode dan hasil belajar. Media dapat digunakan untuk sarana dalam menyampaikan materi pendidikan oleh guru kepada siswa. Metode belajar dapat menjadi bagian yang utama dalam pengorganisasian bahan ajar dan strategi pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur dengan mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.

Permasalahan yang sering terjadi dalam dunia pendidikan yaitu lemahnya pelaksanaan pembelajaran. Pada proses aktivitas belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar hanya dengan melihat teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran. Namun, teori yang dipelajari siswa tidak ada penerapan dalam kegiatan nyata sehari-hari. Hal tersebut menyebabkan siswa tidak memahami materi pelajaran yang disampaikan guru. Dalam proses pembelajaran, guru diharapkan mampu mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mengetahui pengetahuan yang

BAB 8

PENERAPAN MODEL BERMAIN PERAN DENGAN MEDIA FLIPBOOK UNTUK PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI SOSIALISASI

A. Pendahuluan

Pasal 37 UU Sisdiknas menyatakan bahwa “ilmu sosial wajib masuk dalam kurikulum di tingkat dasar dan menengah. Selain itu, pada bagian penjelasan Pasal 37 UU Sekolah disebutkan bahwa tujuan materi kajian ilmu sosial, antara lain: ilmu geografi, sejarah, ekonomi, kesehatan dan sebagainya, adalah untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan siswa dalam memahami kondisi sosial masyarakat untuk dianalisis” (Novitawati & Zekurrahman, 2013).

Pembelajaran IPS di sekolah dasar mencakup materi yang sangat luas, sehingga dalam beberapa keterampilan dasar, terutama yang berorientasi pada keterampilan kognitif, seperti misalnya. Pembelajaran bersosialisasi, hasil belajar siswa umumnya lemah. Siswa sering mengalami kesulitan mengingat orang atau malu ketika berinteraksi. Kita ketahui bersama, tujuan dari mata pelajaran sosial pada dasarnya adalah untuk memberikan pemahaman bagaimana cara berinteraksi serta bersosialisasi di masyarakat ataupun sekolah dan rumah. , dan memperluas cakrawala hubungan manusia di dunia Fadul (2019). Namun, mencapai tujuan tersebut tidaklah mudah. Guru harus melakukan berbagai upaya, antara lain buku referensi, metode, model, dan alat peraga. Menurut Sanusi dalam Fadul (2019), pengajaran IPS di sekolah cenderung terfokus pada manajemen rutin, terjadinya kesalahpahaman dan pembelajaran guru.

BAB 9

PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI MEDIA AUDIOVISUAL BERBANTUAN POWER POINT PADA MATA PELAJARAN IPS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Pendidikan sejatinya sangat dibutuhkan oleh setiap manusia. Majunya suatu bangsa banyak ditentukan oleh kualitas pendidikan bangsa itu sendiri, karena pendidikan sebagai upaya mencetak sumber daya manusia yang berkualitas dan berdedikasi tinggi. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual kegamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-Undang No 20 Tahun 2003). Guru senantiasa menciptakan suasana belajar bagi peserta didiknya supaya peserta didik mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Masa pandemi, peserta didik dapat belajar melalui pembelajaran daring. Pembelajaran daring mengharuskan guru, peserta didik dan orang tua untuk menguasai teknologi. Penggunaan teknologi digital dalam pendidikan memungkinkan guru dan peserta didik melaksanakan proses pembelajaran walaupun berada ditempat yang berbeda (Milman, 2015) melalui pembelajaran daring sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Tercapainya tujuan pembelajaran perlu adanya motivasi belajar peserta didik. Pembelajaran secara

BAB 10

IMPLEMENTASI MODEL BERMAIN PERAN PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KEGIATAN EKONOMI DI KELAS V SEKOLAH DASAR

A. Pendahuluan

Mata pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yang mempelajari tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan-kepentingan sosial, yang mementingkan pemahaman, dan hapalan (Rochman, 2021). Menurut (Susrianto, 2020) pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang mengkaji fenomena, perkembangan, kebutuhan, isu, dan masalah-masalah sosial dan kajian berbagai bidang ilmu, baik ilmu sosial, humaniora, maupun sains. Setiap mata pelajaran yang dibelajarkan di sekolah dasar tentunya memiliki tujuan yang berbeda-beda. Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar untuk menciptakan warga negara yang religius, jujur, demokratis, kreatif, inovatif, kritis, rasa ingin tahu, peduli dengan lingkungan, dan dapat berkomunikasi secara produktif (Prihatini, 2019). Rahmad (2016) menyampaikan tujuan pembelajaran IPS untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah pribadi, masalah sosial, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan, dan terampil dalam mengatasi setiap masalah di lingkungan sekitarnya

Melalui pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial yang diterapkan di sekolah dasar, peserta didik akan di didik, dilatih, dibina dan dikembangkan keterampilan afektif, kognitif, dan psikomotoriknya untuk menjadi warga negara yang bertanggung jawab, berketerampilan dan berkepedulian

BAB 11

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI DIGITAL MELALUI PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan wadah penting untuk mengoptimalkan pembangunan sumber daya manusia di Indonesia. Hal ini dikarenakan pendidikan memiliki peran penting dalam kemajuan bangsa sesuai dengan fungsi pendidikan nasional. Berdasarkan Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menjelaskan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Seiring dengan perkembangan zaman dan ilmu pengetahuan serta teknologi di abad ke-21, kegiatan pembelajaran mulai beradaptasi dengan teknologi yang semakin masif. Perkembangan teknologi dalam pembelajaran ini dapat menunjang siswa dalam mengembangkan kecakapan abad 21 yang didukung melalui Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 37 tahun 2018 terkait integrasi muatan informatika pada kompetensi dasar. Tujuannya adalah untuk memenuhi kebutuhan dasar peserta didik dalam

BAB 12

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING DENGAN MENGUNAKAN MEDIA FLIPBOOK MATA PELAJARAN IPS KELAS IV

A. Pendahuluan

Kebutuhan yang harus dipenuhi seseorang dalam sepanjang hayat adalah Pendidikan. Secara umum Pendidikan dilakukan dimulai dari usia dini yaitu saat kecil hingga memasuki jenjang perguruan tinggi (Handoko, 2018). Pendidikan sendiri merupakan penentu seseorang mengenai masa depan seseorang tersebut di kehidupan kedepannya. Jika Pendidikan seseorang tersebut berhasil, maka masa depan seseorang tersebut juga akan berhasil kedepannya.

Salah satu jenjang Pendidikan yang ada adalah jenjang Pendidikan sekolah dasar (SD), merupakan jenjang yang penting dan berpengaruh pada jenjang Pendidikan seorang anak berikutnya. Pada jenjang ini anak dibentuk dan dilatih sedemikian rupa agar dapat mengerti mengenai materi pembelajaran dan sikap-sikap sosial. Anak dilatih untuk dapat bersikap sosial yang baik dalam kehidupan bermasyarakat. Selain bersikap baik, anak juga diajarkan dengan budaya daerah dan norma-norma yang ada dan berlaku pada kehidupan bermasyarakat. Dengan diajarkannya Pendidikan yang baik pada jenjang sekolah dasar, agar membentuk karakter siswa yang baik pula kedepannya.

Salah satu yang berperan penting dalam pembentukan karakter seorang siswa adalah guru. Guru merupakan penentu atau seseorang yang berperan penting dalam karakter dan sikap siswa ketika disekolah. Bagaimana seorang guru dalam

BAB 13

MEMBANGUN KARAKTER SISWA MELALUI PENDEKATAN COOPERATIVE LEARNING BERBANTUAN VIDEO SIRAYA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

A. Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini, dunia terasa sangat sempit, dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat membuat manusia dapat begitu mudah memperoleh informasi. Saat ini Indonesia mengalami krisis multi dimensi, diantaranya permasalahan-permasalahan yang timbul di negara Indonesia ini adalah penyimpangan moral seperti: seks bebas, tawuran pelajar, kebut-kebutan di jalan para pelajar, pengguna narkoba, minuman keras, perjudian, kasus korupsi, dan lain sebagainya. Pendidikan karakter saat ini kembali di gaungkan pemerintah, Pendidikan karakter ini di gaungkan kembali karena pemerintah sekarang seperti kebakaran jenggot, karena begitu banyak permasalahan-permasalahan di negeri ini yang berhubungan dengan penyimpangan-penyimpangan moral, nilai-nilai budaya bangsa dan etika, baik penyimpangan tersebut yang dilakukan para generasi muda maupun para pemimpin bangsa, sehingga pemerintah merasa Pendidikan karakter saat ini sangat di perlukan.

IPS merupakan mata pelajaran dari perwujudan dari pendekatan interdisipliner dari beberapa konsep ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan disederhanakan untuk pengajaran di sekolah. IPS tidak hanya mementingkan aspek kognitif, tetapi juga afeksi, dan juga psikomotor. Dalam era modernisasi seperti sekarang ini Pendidikan IPS menghadapi tantangan berat karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, N. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe NHT pada Siswa Kelas VB MI As-Syafi'iyah. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 2(2).
- Andoko, P. A. S. (2018). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Media Roulette Pada Mata Pelajaran Perencanaan Bisnis Materi Modal Usaha Kelas X Pemasaran 2 SMK Negeri 2 Kediri. *Pendidikan Tata Niaga*, 6(4), 175–179.
- Ariyani, B., Kristin, F., Guru, P., Dasar, S., Kristen, U., & Wacana, S. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD Learning untuk. 5, 353–361.
- Armana, I., Lasmawan, I., & Sriartha, I. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis dan Kreatif. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 63–71. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3380>
- Arsanti, M., Zulaeha, I., Subiyantoro, S., & Haryati, N. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana ISSN 26866404 Pascasarjana Universitas Negeri Semarang Tuntutan Kompetensi 4C Abad 21 dalam Pendidikan di Perguruan Tinggi untuk Menghadapi Era Society 5.0*. 319–324. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/>
- Beard, G., Geist, M., & Lewis, E. J. (2018). Design Thinking: Opportunities for Application in Nursing Education. *Nurse Education Today*, 64, 115–118. <https://doi.org/10.1016/j.nedt.2018.02.007>.
- Berjamai, S., & Davidi, N. (2020). Kajian Faktor-Faktor Penghambat Keterampilan Pelajaran Bahasa Indonesia. *Literasi Pendidikan Dasar*, 1(1), 1–49. <https://jlpdpdgsd-unikastpaulus.id/JLPD/>
- Budianti, Y. (2018). Menggunakan Model Cooperative Tipe Group Investigation Pada Siswa Kelas V SD Negeri Harapan Jaya 1 Bekasi Utara. *PEDAGODIK*, VI(1), 1–8.

- Budianti, Y. (2018). Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Menggunakan Model Cooperative Tipe Group Investigation Pada Siswa Kelas V SD Negeri Harapan Jaya 1 Bekasi Utara. *PEDAGODIK*, VI(1), 1-8.
- Christina, L. V., & Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Tipe Group Investigation (Gi) Dan Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) Dalam Meningkatkan Kreativitas Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(3), 217. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i3.p217-230>
- Damanik, J. Y., Purba, N. A., & Siregar, J. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 6607-6617.
- Darliana, E. (2020). Menerapkan Karakter Bergotong Royong, Toleransi dan Sikap Cinta Tanah Air pada Pembelajaran IPS di SMP Swasta al Maksu Stabat. *Jurnal Berbasis Sosial*, 1(1), 72-80.
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model Dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Peserta Didik*. Deepublish.
- Daryanto. (1994). *Pengetahuan Teknik Bangunan*. Rineka Cipta.
- Dewi, F. (2015). Proyek Buku Digital: Upaya Peningkatan Keterampilan Abad 21 Calon Guru Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Berbasis Proyek. *Metodik Didaktik*, 9(2), 1-15. <https://doi.org/10.1037/10522-098>
- Dharmayanty, W. T. (2019). *The implementation of PPK (penguatan pendidikan karakter) program in social studies learning in MtSN 1 Kota Kediri*.
- Eviyanti, C. Y., Rista, L., & Hadijah, S. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Investigasi Kelompok Melalui Media Domino Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 999-1010. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.336>
- Faizah, N. I. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Menumbuhkan Nilai Karakter Peduli Lingkungan Pada

- Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1), 57. <https://doi.org/10.23917/ppd.v1i1.3956>
- Fajrin, O. A. (2018). Pengaruh Model Talking Stick terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*, 2(1), 85-91.
- Febrianti, F. A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Journal Civics & Social Studies*, 3(2), 42-52. <https://doi.org/10.31980/2655-7304.v3i2.696>
- Habibati. (2017). *Strategi Belajar Mengajar*. Syiah Kuala University Press2.
- Hasanudin, C., Subyantoro, S., Zulaeha, I., & Pristiwati, R. (2021). Strategi Menyusun Bahan Ajar Inovatif Berbasis Mobile Learning untuk Pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Menulis di Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 343-347. <http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/>
- Hasanudin, C., Subyantoro, S., Zulaeha, I., & Pristiwati, R. (2021). Strategi Menyusun Bahan Ajar Inovatif Berbasis Mobile Learning untuk Pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Menulis di Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana*, 343-347.
- Henriksen, D., Richardson, C., & Mehta, R. (2017). Design Thinking: A Creative Approach to Educational Problems of Practice. *Thinking Skills and Creativity*, 26(March), 140-153. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2017.10.001>.
- Ibda, H. (2018). Penguatan Literasi Baru pada Guru Madrasah Ibtidaiyah dalam Menjawab Tantangan Era Revolusi Industri 4.0. *JRTIE: Journal of Research and Thought of Islamic Education*, 1, 1-20. https://www.academia.edu/38462594/Penguatan_Literasi_Baru_Pada_Guru_Madrasah_Ibtidaiyah_Dalam_Menjawab_

- Imro Atus Sholikhah. (2021). Penerapan Model Cooperative Learning Tehnik Example non Example dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI Kelas 4 di SDN 002 Balikpapan Timur. *Journal of Instructional and Development Researches*, 1(2), 66–74. <https://doi.org/10.53621/jider.v1i2.56>
- Indraswati, D., Marhayani, D. A., Sutisna, D., Widodo, A., & Maulyda, M. A. (2020). Critical Thinking Dan Problem Solving Dalam Pembelajaran Ips Untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(1), 12–28. <https://doi.org/10.31571/sosial.v7i1.1540>
- Indraswati, D., Marhayani, D. A., Sutisna, D., Widodo, A., & Maulyda, M. A. (2020). Critical Thinking Dan Problem Solving Dalam Pembelajaran Ips Untuk Menjawab Tantangan Abad 21. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 7(1), 12–28. <https://doi.org/10.31571/sosial.v7i1.1540>
- Iryanti, R. (2021). Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *UNIEDU: Universal Journal of Educational Research*, 02(03), 1–15
- Joyce, B., Weil, M., & Calhoun, E. (2016). *Models of Teaching* (9th ed.). Pustaka Belajar.
- Khairini, R., & Yogica, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Android Packaging Kit (APK) pada Materi Virus. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(3), 406. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.38502>
- Kholidati, K., Kristiana, M., & Gustanu, P. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas IV melalui Penerapan Model Pembelajaran Inside-Outside Circle di SD Duwet 1 Kecamatan Wates Kabupaten Kediri. *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(10), 4142–4147. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i10.941>
- Komala Sudarnoto, L. D. (2021). Peningkatan Prestasi Belajar Ips

- Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Nht Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Ilmiah WUNY*, 3(1), 27–36. <https://doi.org/10.21831/jwuny.v3i1.40704>
- Kristanti, N. N. D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 202–213. <https://doi.org/10.23887/jppp.v6i2.46908>
- Kusumawati, H. (2013). *Buku Siswa Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku*.
- Meriyati, M. P. (2015). Memahami Karakteristik anak Didik. In *Risikesdas 2018* (Vol. 3). Fakta Press IAIN Raden Intan.
- Mulyana, M. A., Hanifah, N., & Jayadinata, A. K. (2016). 3039-5523-1-Pb. *Jurnal Pena Ilmiah*, 1(1), 331–340.
- Musdalifa, N. I., -, M., & Oktavianti, I. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Model Kooperatif Tipe Nht Siswa Kelas V Sdn 5 Ngembalrejo. *Refleksi Edukatika*, 5(1), 1–16. <https://doi.org/10.24176/re.v5i1.444>
- Nurdiana, E. (2015). Penerapan Model Investigasi kelompok Berbantuan Media Visual untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS Siswa Kelas IV Sirapan 02. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 1(1), 41–51.
- Nursahid. (2022). Pengaruh Pembelajaran IPS Terhadap Keterampilan Sosial Peserta Didik. *Seri Publikasi Pembelajaran : Pengembangan Keterampilan Sosial*, 1(1), 107–117.
- Nurvazillah, N., & Kamza, M. (2022). Application of The Problem Solving Learning Model Assisted by Roulette Media in Student History Subjects in Aceh Besar District. *Riwayat: Educational Journal of History and Humanities*, 5(1), 68–75. <https://doi.org/10.24815/jr.v5i1.23911>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish. <https://penerbitbukudeepublish.com/shop/buku-model-model/>. Hal 14

- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66-74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>
- Oktafikrani, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(30), 133-142. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no30.a2710>
- Pamuji, A. I. (2016). Problematika Pembelajaran Pendidikan. *Fakultas Agama Islam UMP, 2019*, 6-23.
- Permatasari, I. Y., Utomo, S. B., & Mulyani, S. (2016). Pengaruh pembelajaran kimia menggunakan metode kooperatif numbered heads together (nht) disertai tutor sebaya dan team assisted individualization (tai) ditinjau dari kemampuan memori terhadap prestasi belajar siswa. *Jurnal Pendiidkan Kimia*, 5(1), 22-31.
- Priyadi, R., Mustajab, A., Tatsar, M. Z., & Kusairi, S. (2021). Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA Kelas X Dalam Memecahkan Masalah SPLTV. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 909-922. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.574>
- Purwati, P. D. (2019). Pengembangan Model Eklektik Berbasis Nilai Luhur Pancasila dalam Pembelajaran Menulis Puisi Rakyat Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 8(1), 18-28. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpbsi/article/view/24018>
- Purwati, P. D., & Sabilillah, N. S. (2021). Peningkatan Kompetensi Mengkomunikasikan Opini tentang Isi Buku Sastra Melalui Model Sinektik Berbantuan CIRC bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4(2),

632–660.

- Putra, R. P., & Syarifuddin, H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Penyajian Data Berbasis Pendidikan Karakter Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 264–270. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i2.1>
- Rachmadyanti, P. (2017). Rachmadyanti, P. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar Melalui Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2), 201–214. *Jpsd*, 3(2), 201–214.
- Rati, N. W., & Ni Wayan Rati, N. P. W. S. 2. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1(3), 192. <https://doi.org/10.36709/japend.v1i3.11932>
- Sándorová, Z., Repáňová, T., Palenčíková, Z., & Beták, N. (2020). Design Thinking - A Revolutionary New Approach in Tourism Education? *Journal of Hospitality, Leisure, Sport and Tourism Education*, 26(February 2019), 100238. <https://doi.org/10.1016/j.jhlste.2019.100238>.
- Sari, D. K. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Model Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(1), 9–14. DK Sari - Jurnal Penelitian Pendidikan, 2017 - journal.unnes.ac.id
- Scheer, A., & Plattner, H. 2012. Transforming Constructivist Learning into Action: Design Thinking in Education. *Transforming Constructivist Learning into Action: Design Thinking in Education*, 17(3), 8–19.
- Shofa, S., Kanzunnudin, M., & Fathurohman, I. (2021). Penerapan Model Picture and Picture Berbantuan Media Roda Putar Untuk Peningkatan Keterampilan Menulis Karangan Narasi Ekspositoris Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 160.

<https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.28290>

- Siagian, S. P. (1994). *Administrasi Pembangunan*. Gedung Agung.
- Sofri, D., Arif, F., & Nur, A. (2020). *Analisis Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Pada Model Problem Based Learning (PBL) Berbantu Media Pembelajaran Interaktif dan Google Classroom*. 2018.
- Suciono, W. (2020). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Ekonomi Era Revolusi 4 . 0. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 17(1), 48–56.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Sugono, D. (2008). *Kamus Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional.
- Suhardi, D. (2020). *Cooperative Learning Model: Solusi Peningkatan Kualitas Hasil Belajar Dan Pembentukan Karakter Peserta didik*.
- Sulaksana, I. M., Wibawa, I. M., & Arini, N. (2021). Perbandingan Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Picture and Picture dan NHT Dalam Pembelajaran IPS Tingkat SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 9(1), 64. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v9i1.31021>
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Kelas Iv Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(1), 135–139. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i1.34>
- Suryanita SP, N. P., & Kusmariyatni, N. N. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Berbantuan Media Video Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(1), 92–100. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i1.14291>
- Syaifudin, A., Rokhman, F., & Zulaeha, I. (2017). Pengembangan Strategi Pembelajaran Tematik Integratif pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Jenjang Pendidikan Dasar. *Jurnal Inovasi*

Pembelajaran Karakter (JIPK), 2(2), 1–6. <https://jurnal.untag-sby.ac.id/index.php/die/article/viewFile/208/53>

- Syaribuddin, S., Khaldun, I., & Musri, M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) dengan Media Audio Visual pada Materi Ikatan Kimia Terhadap Penguasaan Konsep dan Berpikir Kritis Peserta Didik Sma Negeri 1 Panga. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 4(2), 96–105. <http://jurnal.unsyiah.ac.id/jpsi>
- Taliak, J. (2021). *Teori Dan Model Pembelajarann*, ed. M.Pd.K Ambarita Jenri. Penerbit Adab.
- Utaminingsih, E. S. (2022). Inovasi Pembelajaran Era Society 5.0. In *Seri V* (pp. 71–89). LPPM Unnes.
- Wahid, A. (2019). Pengaruh Model Group Investigation dengan Metode Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI IPS SMAN 1 Bangil. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 7(2), 55–60. <https://doi.org/10.26740/jupe.v7n2.p55-60>
- Widiana, I. W., Rendra, N. T., & Wulantari, N. W. (2019). Media Pembelajaran Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(3), 354. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i3.22563>
- 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>
- Wulandari, I. G. A. A. P., Agung, A. A. G., & Suartama, I. K. (2022). Multimedia Interaktif Berorientasi Model Cooperative Learning pada Mata Pelajaran IPS untuk Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 393–402. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.49771>

- Yoel, U, Riti., I Nyoman., Sulton. 2021. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Proyek dengan Menerapkan Metode Design Thinking untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Dalam Mata Pelajaran Kimia.. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 6 (10), 1581–1587. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/15056/6553>
- Yunita, L., Nahwiyah, S., Uniks, J. O. M. F. T. K., Yunita, L., & Nahwiyah, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Al- Qur ' an Hadist Kelas IV MI Hubbul Wathan Petai Kecamatan Singingi Hilir Ayu cara , jalan dan teknik yang. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2020, 113-124.
- Zulaeha, I. (2013). Innovation Models of Indonesian Learning in Multicultural Society. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 103, 506-514. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.10.367>
- Zulaeha, I. (2015). *Model Investigasi Kelompok dengan Teknik Kompetensi Pedagogik Calon Guru Bahasa Indonesia*. 32, 25-35.
- Zulaeha, I., Sulisyaningrum, S., Suratno, S., Pristiwati, R., Arsanti, M., & Supriyono, A. Y. (2021). Bimtek Pengembangan Bahan Ajar Digital Bahasa Indonesia Bermuatan Multikultural bagi Guru MTs/SMP di Kota Semarang. *Journal of Community Empowerment*, 1(2), 01-06.
- Zuliani, D., Florentinus, T. S., & Ridlo, S. (2017). Pengembangan Instrumen Penilaian Karakter pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Research and Educational Research Evaluation*, 6(1), 46-54.
- Amalia, S. R., Purnamasari, V., & Darsimah, D. (2021). EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1594-1601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.747>

- Cici Novia Putri, Ari Sofia, R. D. (2020). *Pengembangan Keterampilan Berbahasa Anak Usia Dini Melalui Bermain Kartu Scrapbook*. 28(1).
- Dwiningrum, D., & Sukartiningasih, W. (2022). Pengembangan Media Scrapbook MATUK (Magic Picture Book) Pada Pembelajaran Menulis Cerita Fiksi Kelas IV Sekolah Dasar. *PGSD, 10*, 121-133.
- Fabiana Meijon Fadul. (2019). *Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Materi Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia Melalui Metode Role Playing Pada Kelas V SD Negeri 02 Wiroditan Kabupaten Pekalongan*. 52-60.
- Galih Dani Septiyan. (2017). Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Keterampilan Pengambilan Keputusan Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar, 4*(1), 106-116. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5547>
- Lydia utami, R. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Picture And Picture Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 11(2), 6.
- Maisaroh, S. (2016). Upaya Peningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Dinamika Pendidikan Unnes, 6*(2), 150-169.
- Ni Md Ayu Widiyanti, Kt Pudjawan, I. G. N. J. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Keterampilan Berbicara Kelas IV SDN 2 Tihingan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. <https://ejournal.undiksha.ac.id>
- Novitawati, & Zekrurrahman, M. (2013). Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia Melalui Pembelajaran Kooperatif Model. *Jurnal Paradigma, 8*(1), 56-68.
- Satria, E. P., Fathurohman, I., & Ardianti, S. D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD melalui Model Teams Games

Tournament dan Media Scrapbook. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 45–51.
<https://doi.org/10.17509/ebj.v2i1.26954>

Syahrum, dkk. (2022). *Penggunaan Media Pembelajaran Scrapbook Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Dan Keterampilan Berbicara*. 2, 53–61.

Wahyuni, A., & Sulistiyono, R. (2017). *Peningkatan Keterampilan Berbicara Menggunakan Media Scrapbook untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Pakel Yogyakarta*. 45–50.

Anwar, D. Saepul, Salsabila Maura, Tin Rustini, and Yona Wahyuningsih. 2022. "Model Role Playing Dalam Merancang Kegiatan Pembelajaran Materi Konsep Jual Beli Di SD Kelas II." 6(2019):9077–84.

Astutik, Aneng Fitriya, Rusijono, and Agus Suprijono. 2021. "Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman." *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* 9(3):543–54.

Miftah, M. 2013. "Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa." *Jurnal Kwangsan* 1(2):95. doi: 10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7.

Setyani, Elis Tri. 2016. "Pengembangan Media Komik Sejarah Proklamasi Kemerdekaan pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD." *Nature Methods* 7(6):2016.

Taringan, Arleni. 2016. "Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS." *Jurnal Primary : Jurnal Guru Pendidikan Dasar* 5(November):102–12.

Yanti, Christi. 2019. "Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial Untuk Sd / Mi."

Zuhriyyah, Faridatu. 2015. "Peneapan Role Playing Materi Jual Beli Ips Kelas III Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Di Sdn Gebang II." *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents* 3(April):49–58.

- Ansori, S. (2016). Pemahaman Konsep Jual Beli Dalam Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar Melalui Metode Role Playing. *Jurnal Ilmiah PGSD*, 58-69.
- Fahreza, F., & Rahmi, R. (2018). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Role Playing Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri Pasi Pinang Kabupaten Aceh Barat. *Bina Gogik*, 5(1), 79-90.
- Fanny, A. M. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 45-52.
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi Digital di Era Pembelajaran Abad 21. *El-Mujtama: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 201-208. <https://doi.org/10.47467/elmujtama.v2i2.1088>.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Meriyati, M. P. (2015). Memahami Karakteristik anak Didik. In *Riskesdas 2018* (Vol. 3). Fakta Press IAIN Raden Intan.
- Nusaibah, A. (2021). implementasi Metode Pembelajaran Role Playing dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik di Era millennial. *JPAI: Talim*, 107-122.
- Pratiwi, H. N. (2013). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Metode Role Playing Dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar. *JPGSD*, 1(2), 1-10.
- Prihatini. (2019). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rachman, T. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Siswa Kelas V S. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951-952., 2(1), 10-27.
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67-78.

<http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>.

- Ratri, S. (2019). *Digital storytelling pada pembelajaran ips di sekolah dasar*. October 2018.
- Rochman, d. (2021). Pembelajaran Kegiatan Jual Beli Melalui Model Pembelajaran Role Playing Pada Peserta didik Kelas Iii Sekolah Dasar. *Colase: Journal of Elementary Education*, 875-881.
- Syukron, B. (2015). Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Studi Pembelajaran Terpadu Pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah). *Tarbawiyah*, 12(01), 115-117.
- Tarigan, A. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Primary : Jurnal Guru Pendidikan Dasar*, 5(November), 102-112. <https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/view/3898>
- Utaminingsih, E. S. (2022). Model Role Playing Berseri Dalam Pembelajaran Menyampaikan Saran Pada Peserta Didik Kelas III. In *Inovasi Pembelajaran Era Society 5.0* (V, pp. 71-89). Semarang : LPPM Unnes.
- 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>.
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v1i1.345>.
- Akar, Mervenur Belin; Gurselen Karago. 2020. "The Effect of Quantitative Reasoning on Prospective Mathematics Teachers' Proof Comprehension: The Case of Real Numbers." *Journal of Mathematical Behavior* 57: 1-13. <https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2020.1%0A00757>.

- Albar. 2013. "Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Media Gambar Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Tonggolobibi Kabupaten Donggala." *Jurnal Kreatif Taduloka Online* 4(2): 26-40. <https://media.neliti.com/media/publications/107702-ID-meningkatkan-hasil-belajar-ips-dengan-me.pdf>.
- Alwi, Said. 2017. "Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran." *Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan* 8(2): 145-67. <http://ejurnal.iainhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/arti cle/download/107/65/>.
- Arisanti, Devi. 2015. "Model Pembelajaran Kooperatif Pada Pendidikan Agama Islam." *Al-Hikmah: Jurnal Agama dan Ilmu Pengetahuan* 12(1): 82-93.
- Berlian, Zainal, Kurratul Aini, and Siti Nur Hikmah. 2017. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Di Smp Negeri 10 Palembang." *Bioilmi: Jurnal Pendidikan* 3(1): 13-17.
- Buchori, Achmad; Setyawati, Rina Dwi. 2015. "Development Learning Model Of Character Education Through E-Comic In Elementary School." *International Journal of Education and Research* 3(9): 369-86.
- Intan Wibianto Putri, Arita Marini, Rosinar Siregar. 2021. "Pengembangan Elektronik Komik (E-Komik) Pada Pembelajaran IPS Materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi Di Kelas V SD." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 04(2): 117-30.
- Iskandar, Rossi. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Komik Di Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah PendidikanGuru Sekolah Dasar* 3(2): 237-46. <http://www.tribunnews.com/lifestyle/>.
- Marinda, Leny. 2020. "Teori Perkembangan Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Dasar." *Jurnal Kajian*

- Mutia. 2021. "Characteristic of Children Age of Basic Education." *Jurnal Fitrah* 3(1): 114-31. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>.
- N.A. Dewi, I.G.A. Wesnawa, and I.W. Kertih. 2021. "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Berbantuan Media Peta Pikiran, Keterampilan Sosial Dan Kompetensi Pengetahuan Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips)." *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia* 5(1): 21-33.
- Nugraheni, Nursiwi. 2017. "Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar." *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7(2): 111-17.
- Nurdiansyah, and Eni Fariyatul Fahyuni. 2016. *Pembelajaran, Inovasi Model 2013, Sesuai Kurikulum*. Sidoarjo: 2016.
- Patricia, Florens Debora. 2018. "Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku 'Memahami Komik' Scott McCloud." *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)* 2(2): 278-89.
- Putri, Burhanuddin; Dina Apriana; Hadiatul Rodiyah; Arum Walina. 2021. "Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Pada Muatan (IPS) Materi Pekerjaan Di Sekitarku Kelas IV SDN 2 Selebung Ketangga." *Jurnal Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar* 7(2): 358-67.
- Radia, Ekka Kurniasari; Henny Dewi Koeswanti; Elvira Hoesein. 2019. "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Make A Match Berbantuan Media Konkret Kelas 4 SD." *Jurnal Teori dan Aplikasi Matematika* 3(1): 40-45.
- Rivai, Sudjana; Ahmad. 2015. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

- Shoimin, Aris. 2014. *Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar Ruzz media.
- Sulfemi, Wahyu Bagja, and Dede Supriyadi. 2019. "Pengaruh Kemampuan Pedagogik Guru Dengan Hasil Belajar IPS." *Jurnal Ilmiah Edutecno* 18(2): 1-19. <https://doi.org/10.5281/zenodo.2820927>.
- Syahmi, Favian Avila, Saida Ulfa, and Susilaningsih. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5(1): 81-90.
- Syukron, Buyung. 2015. "Model Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) (Studi Pembelajaran Terpadu Pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah)." *Tarbawiyah* 12(01): 115-117.
- Tresnawati, Dewi, Eri Satria, and Yudistira Adinugraha. 2016. "Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia." *Jurnal Algoritma* 13(1): 99-105.
- Triwahyuni Ramadhani, Desi, Arnelian Dwi Yasa, and I Ketut Suastika. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Sistem Pencernaan Pada Manusia Untuk Siswa Kelas V." *Rainstek Jurnal Terapan Sains dan Teknologi* 3(4): 342-46.
- Tyler, Dennis Fung; Peter Kutnicka; Ida Moka; Frederick Leunga; Betty Pok-Yee Leec; Yee Yan Maid; Matthew Telford. 2017. "Relationships between Teachers' Background, Their Subjectknowledge and Pedagogic Efficacy, and Pupil Achievement Inprimary School Mathematics in Hong Kong: An Indicativestudy." *International Journal of Educational Research* 18: 119-30.
- Wijaya, Hengki, and Arismunandar Arismunandar. 2018. "Pengembangan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Berbasis Media Sosial." *Jurnal Jaffray* 16(2): 175.
- Wuryani, Esthi Santi Ningtyas; Emy. 2017. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperatif Learning) Tipe Make-A

Match Berbantuan Media Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Aktivitas Belajar Dan Hasil Belajar IPS." *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)* 3(1): 66-74.

Yulia, Siska. 2016. *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*. Lampung: Garudhawaca.

Yusiana, Ulfa, and Sukma Perdana Prasetya. 2022.

"Pengembangan Media E-Comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS." *Dialektika Pendidikan IPS* 1(1):23-33.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/index>.

A., S. R. (2013). *Pembelajaran Sainifik Untuk Implementasi Kurikulum* 2013. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Alamsyah, E., & Ahwa, D. F. (2020). Implementasi Metode Joyfull Learning Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah. *Al-Adabiyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam*. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/3876-Full_Text.pdf

Arikunto, S. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:PT. Rineka Cipta.

Assegaff, A., & Sontani, U. T. (2016). Upaya Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis Melalui Model Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 38. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3263>

Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset. Milman, M. B. 2015. "Distance Education." *In International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*.

Bungalangan, Y. T. (2020). Penerapan Metode Diskusi Terbimbing dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Hongoa Kabupaten Konawe. *Jurnal Profesi Keguruan*, 6(2), 190-197. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpk/article/view/26867/10893>

- Dimiyati dan Moedjiono. 1992. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Fatmawati, Y. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Elementary School Journal*, 11(2), 134-143.
- Fatmawati. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Elementary School Journal*, 134-143.
- Fitria, Chusna Farisa. 2020. "KPAI Terima 213 Pengaduan Pembelajaran Jarak Jauh, Mayoritas Keluhkan Beratnya Tugas Dari Guru." <https://nasional.kompas.com/read/2020/04/13/15584711/kpai-terima-213-pengaduan-pembelajaran-jarak-jauh-mayoritas-keluhkan?page=all> (May 3, 2021).
- Hadza, C. (2020). Development of Learning Media Based on Articulate Storyline. *Indonesia Journal of Applied Research*, 80-85.
- Hae, Yonathan, Year Rezeki, and Patricia Tantu. 2021. "Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." 3(4): 1177-84.
- Hahdi, D. S. (2018). Eksperimentasi Model Problem Based Learning dan Model Guided Discovery Learning Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis ditinjau dari Self Efficacy Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 711.
- Handoko, O. (2018). Model Pembelajaran Problem Based Learning Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 231-236. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i3.15385>
- Hasanudin, C., Subyantoro, S., Zulaeha, I., & Pristiwati, R. (2021). Strategi Menyusun Bahan Ajar Inovatif Berbasis Mobile Learning untuk Pembelajaran Mata Kuliah Keterampilan Menulis di Abad 21. Prosiding Seminar Nasional

Pascasarjana, 343-347.
<http://pps.unnes.ac.id/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes/>

- Hendrawan, Wiwin. 2017. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Melalui Penggunaan Media Audio-Visual Pada Siswa Kelas Ivb Sd Negeri I Blunyahan." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 6(6): 611-18.
- Hidayati, Mujinem, dan Senen. 2008. Pengembangan Pendidikan IPS SD. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Hujair, Sanaki. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Indah, R. D. P., (2019). Pengaruh Penerapan Strategi Joyfull Learning Terhadap Hasil Keterampilan Berbicara Siswa Kelas Ii Sd Inpres Jongaya Ii Kota Makassar. Universitas Muhammadiyah Makassar, 1(1).
<https://digilibadmin.unismuh.ac.id/>
- Isjoni 2016. Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok. Bandung: Alfabeta.
- JUNAIDI, J. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Sikap Berpikir Kritis. *Jurnal Socius*, 9(1), 25.
<https://doi.org/10.20527/jurnalsocius.v9i1.7767>
- Kartini, S. (2016). Metode Bercerita Dalam Pembelajaran Menyimak Di Kelas V Sekolah Dasar. *EduHumaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 2(2), 1-11.
<https://doi.org/10.17509/eh.v2i2.2766>
- Kinasih, M. T., Winarsi, R., & Sriyanto, M. I. (2020). Penggunaan model pembelajaran paired storytelling untuk meningkatkan keterampilan menceritakan kembali pada peserta didik kelas II sekolah dasar. *Jurnal UNS*, 8(2), 1-6.
- Kompri. 2015. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*.
- Manurung, M. P., & Simatupang, D. (2019). Meningkatkan

- Konsentrasi Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Penggunaan Metode Bercerita di TK ST Theresia Binjai. *Jurnal Usia Dini*, 5(1), 58-75.
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jud/article/view/16189/126>
- Meriyati, M. P. (2015). Memahami Karakteristik anak Didik. In *Risikesdas 2018 (Vol. 3)*. Fakta Press IAIN Raden Intan.
- Mukminan, Edy Surahman. 2017. "Peran Guru Ips Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP." *Harmoni Sosial* 4(1): 1-13. <http://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi>.
- Mutmainnah. 2018. "Penggunaan Media Pembelajaran Power Point Untuk Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 5(2): 123-30.
- N, S. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Najib, D. A., & Elhefni, (2016). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III di MI Ahliyah IV Palembang. *Jurnal Ilmiah PGMI*, 2(1), 19-28.
- Nazeri. 2013. "Penggunaan e-FlipBook dalam Topik Elektrik dan Elektronik: Inovasi dalam Pengajaran Reka Bentuk dan Teknologi PISMP RBT". *Prosiding Seminar Penyelidikan IPG Zon Timur Vol 1, No 1 (2013)*.
- Ningsih, S. (2013). Peningkatan Keterampilan Berbicara melalui Metode Bercerita Siswa Kelas III SD Negeri 1 Beringin Jaya Kecamatan Bumi Raya Kabupaten Morowali. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 2(4), 243-256.
- Nurhayati. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Problem Based Learning (PBL) pada Pelajaran Bahasa Indonesia Guna Meningkatkan Terampil Membaca dan Menulis Lanjut di Kelas IV Sekolah Dasar*. 36(4), 355-364.
- Octavia, S. 2020. *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi

Utama.

- Puspitarini, H. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 53-60.
- Puspitarini, Yanuari Dwi, and Muhammad Hanif. 2019. "Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School." *Anatolian Journal of Education* 4(2): 53-60.
- Rahayu, E. P., (2016). Peningkatan Keterampilan Menyimak Dongeng Melalui Model Paired Storytelling Dengan Media Wayang Kartun Pada Siswa Kelas Ii Sd Ngebel Tamantirto Kasihan Bantul. Repository Universitas PGRI Yogyakarta, 1(1), 1-10. <http://repository.upy.ac.id/148/>
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 33-35.
- Ramdania, Diena Randa. 2013. "Penggunaan Media Flash Flip Book Dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". Artikel Ilmiah Tugas Akhir. Bandung. UPI
- Ramli, M. (2012). *Media dan Teknologi pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Rusman. (2017). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sadikin, Ali, and Afreni Hamidah. 2020. "Pembelajaran Daring Di Tengah Wabah Covid-19." *Biodik* 6(2): 109-19.
- Safaat, N. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tabet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Salsabila, Unik Hanifah, Hilda Putri Seviarica, and Maulida Nurul Hikmah. 2020. "Urgensi Penggunaan Media Audiovisual Dalam Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Dasar." *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 25(2): 284-304. <http://www.ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/insania/article/view/4221>.

- Saputra, T. A. (2016). Jurnal -Ips Berbasis Tematik.Pdf. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2).
- Sarangi, C. 2015. "Achievement Motivation Of The High School Students: A Case Study Among Different Communities Of Goalpara District Of Assam." *Journal of Education and Praticce* 6(19).
- Sardjiyo. (2011). *Pendidikan IPS di SD*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Sastromiharjo, A. (2008). *Sumber belajar PPG SMP : Media dan Sumber Pembelajaran*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Setiowati, F., & Istanti, W. (2015). Peningkatan Keterampilan Menceritakan Kembali Cerita Anak Bermuatan Pendidikan Karakter dengan Metode SQ3R. *Lingua: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 11(2).
- Sugiyanto. 2008. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: PSG Rayon 13.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Insan Madani.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani.
- Suradinata, N. I., & Maharani, E. A. (2020). Pengaruh Bercerita Berbantuan Media Boneka Tangan terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Journal for Education Research*, 1(1), 28-37. <https://joecher.org/index.php/joe>
- Syarwah, Resi Amelia, Moh Fauzaidin, and Adityawarman Hidayat. 2019. "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 3(5): 936-45.
- Sylvia, R. I., (2019). Analisis Keterampilan Berbicara Berbasis Paired Storytelling(Bercerita Berpasangan) Pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Siswa Kelas V Sd Negeri 2 Mojoarum Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 47-52.

<http://www.jurnal.stkipppgritulungagung.ac.id/index.php/penasd/article/view/1534/681>

- Ujiati Cahyaningsih, &. A. (2016). Pengaruh Penggunaan Model Problem Based Learning terhadap karakter kreatif dan kritis dalam pembelajaran matematika. *Jurnal pendidikan Karakter*, 7.
- Undang-Undang No 20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung: Citra Umbara. Wahidmurni. 2017. *Metodologi Pembelajaran IPS*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Uno, H. B. 2011. Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Wardani, Krisma Widi, and Danang Setyadi. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas Dan Keliling Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10(1): 73–84.
- Warkintin, Warkintin, and Yohanes Berkhamas Mulyadi. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 9(1): 82–92.
- Wibowo, Krisno Prastyo. 2015. "Penerapan Model Make a Match Berbantuan Media Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS." *Jurnal Pendidikan IPS* 2(2): 158–69.
- Wibowo, M. H., & Purnamasari, N. L. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Gaya Belajar Visual Siswa Kelas X Tki Smkn 1 Boyolangu. *JOEICT (Jurnal of Education and Information Communication Technology)*, 3, 22–29.
- Widya Karmilasari, D. (2017). *Sumber Belajar Penunjang PLPG 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran : Guru Kelas SD Unit IV : Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Kemendikbud.
- Widyasari, Lidya Angie, and Mohamad Arief Rafsanjani. 2021. "Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Apakah Penerapan Blanded

Learning Dapat Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh ?”

- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i3.4366>
- Yunitasari, R. D. P., & Hedratno, (2017). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Keterampilan Menceritakan Kembali Siswa Kelas Iv Sd Di Kecamatan Tambaksari Surabaya. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 5(3).
- Zulaeha, I. (2016). *Teori, Model, dan Implementasi Pembelajaran Menulis Kreatif*. UNNES Press.

GLOSARIUM

- Afektif** : Proses pembelajaran yang meliputi bagaimana individu bersikap dan bertindak dalam lingkup sosial.
- Analogi** : Persamaan yang biasa digunakan untuk menjelaskan suatu hal dan hasil pembentukan unsur bahasa karena pengaruh pola lain dalam bahasa.
- Bangsosbud** : Pembangunan Sosial Budaya.
- Berpikir kritis** : Sebuah kemampuan mengelola informasi dan mengidentifikasi masalah sehingga dapat menemukan penyebab suatu kejadian, menilai dampak suatu kejadian, membuat solusi dan menarik kesimpulan.
- Distribusi** : Penyaluran (pembagian, pengiriman) kepada beberapa orang atau ke beberapa tempat.
- Dramatical** : Sesuatu yang dilakukan secara berlebihan atau dramatis.
- Filsafat** : Pengetahuan dan penyelidikan dengan akal budi mengenai hakikat yang ada , sebab, asal, dan hukumnya.
- Gambar timbul** : Tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) dua dimensi yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas dan sebagainya.
- Generalisasi** : Perihal membuat suatu gagasan lebih sederhana daripada yang sebenarnya (panjang lebar dan sebagainya).

Heterogen	: Terdiri atas berbagai unsur yang berbeda sifat atau berlainan jenis; beraneka ragam.
Imagery	: Penggambaran strategi majinasi untuk meningkatkan motivasi seseorang dalam melakukan tindakan yang mengarah pada pencapaian tujuan.
Indikator	: Penanda pencapaian KD yang ditandai oleh perubahan perilaku yang dapat diukur yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan.
Inovatif	: Memperkenalkan sesuatu yang baru.
Karakter	: Sifat-sifat kejiwaan, akhlak/budi pekerti yang menjadi ciri khas seseorang; karakter.
Karakteristik	: Ciri, tabiat, watak, dan kebiasaan yang dimiliki oleh seseorang yang sifatnya relatif tetap.
Katalog	: Carik kartu, daftar, atau buku yang memuat nama benda atau informasi tertentu yang ingin disampaikan, disusun secara berurutan, teratur, dan alfabetis.
KKM	: Kriteria keyuntasan belajar yang ditentukan oleh satuan pendidikan dengan mengacu pada standar kompetensi lulusan.
Kognitif	: Aspek yang berhubungan dengan kerja otak.
Kompetensi Dasar	: Kompetensi Dasar pengetahuan, keterampilan dan sikap yang harus dicapai peserta didik untuk menunjukkan bahwa peserta didik tersebut sudah

menguasai standar kompetensi yang telah ditetapkan.

- Konsumsi** : Pemakaian barang hasil produksi.
- Konstruktivisme** : Kegiatan mengkonstruksi pengetahuan dari pengalamannya, struktur mental dan keyakinan yang digunakan untuk menginterpretasikan obyek dan peristiwa.
- Konvensional** : Konvensi (kesepakatan) umum (seperti adat, kebiasaan, kelaziman).
- Konversi** : Perubahan dari satu sistem pengetahuan ke sistem yang lain.
- Kooperatif** : Mengerjakan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim.
- Kreatif** : Kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru.
- Kritis** : Kemampuan berpikir secara rasional dan melihat permasalahan secara objektif.
- Kualifikasi** : Pendidikan khusus untuk memperoleh suatu keahlian.
- Kuasi** : Hampir seperti; seolah-olah.
- Literer** : Kegiatan membaca dan menulis.
- Menstimulasi** : Mendorong peserta didik dalam menggiatkan proses pembelajaran.
- Minat** : Kecenderungan atau kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

- Model** : Kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan.
- Motivasi** : Dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.
- Mutakhir** : Terakhir; terbaru; modern.
- Mutual** : Bermutu atau berbobot.
- Panel** : Bagian dari permukaan pintu (dinding, langit-langit, dan sebagainya) berupa papan tipis dan sebagainya, biasanya berbentuk persegi.
- Patriotisme** : Sikap dan perilaku seseorang yang dilakukan dengan penuh semangat, rela berkorban untuk kemerdekaan, kemajuan, kejayaan yang berani, pantang menyerah, dan rela berkorban demi bangsa dan negara.
- Persepsi** : Proses pemahaman atau pemberian makna atas suatu informasi terhadap stimulus.
- Prinsip reaksi** : Pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat dan memperlakukan para pelajar.
- Produksi** : Proses mengeluarkan hasil.
- Psikomotor** : Aspek yang berkaitan dengan keterampilan individu dalam suatu hal tertentu.

- Realitas** : Suatu hal yang benar nyata atau benar adanya.
- Refleksi** : Gerakan, pantulan di luar kemauan sebagai jawaban suatu hal atau kegiatan yang datang dari luar.
- Reka kejadian** : Mengulang kejadian asli.
- Roulette** : Roda putar.
- Scrapbook** : Seni kreatif menempel foto, barang-barang sisa dan sejenisnya pada sebuah media (biasanya kertas).
- Sintakmatik** : Tahap-tahap kegiatan dari model yaitu urutan pembelajaran atau fase-fase. Sistem sosial: situasi atau suasana dan norma yang berlaku dari model tersebut.
- Skenario** : Naskah cerita yang menguraikan urutan suatu adegan, tempat, keadaan, dan dialog yang disusun dalam konteks struktur dramatik.
- Variatif** : Mengubah kata benda atau kata ganti, biasanya dengan menjelaskannya atau membuatnya menjadi lebih spesifik.

INDEKS

A

Afektif, 172, 202
Analogi, 202

B

Bangsosbud, 41, 42, 49, 50,
51, 52, 53, 54, 55, 202
Berpikir Kritis, 16, 177, 178,
179, 180, 182, 184, 185, 186,
196, 201

D

Distribusi, 202
Dramatical, 202

F

Filsafat, 202

H

Heterogen, 203

I

Imagery, 203
Indikator, 52, 100, 121, 138,
154, 160, 203
Inovatif, 12, 179, 193, 195,
196, 199, 203

K

Karakter, 82, 164, 166, 168,
169, 174, 178, 183, 184, 185,
186, 188, 199, 200, 203
Karakteristik, 12, 15, 73, 78,
139, 181, 189, 197, 203
Katalog, 107, 203
KKM, 33, 41, 53, 75, 133, 203
Kognitif, 172, 203
Kompetensi Dasar, 100, 138,
160, 203
Konsumsi, 204
Konstruktivisme, 204
Konvensional, 204
Konversi, 204
Kooperatif, 43, 45, 51, 54, 59,
64, 75, 80, 164, 177, 179,
181, 183, 184, 186, 187, 191,
192, 193, 204
Kritis, 204
Kualifikasi, 204
Kuasi, 204

L

Literer, 204

M

Menstimulasi, 204
Minat, 204
Model, 1, 2, 12, 13, 14, 18, 20,
21, 22, 25, 27, 28, 32, 33, 34,
35, 38, 41, 43, 44, 45, 51, 53,

54, 57, 59, 60, 64, 73, 75, 76,
78, 80, 86, 91, 92, 93, 96,
100, 106, 107, 108, 109, 114,
126, 127, 129, 137, 149, 151,
152, 153, 154, 157, 161, 168,
177, 178, 179, 180, 181, 182,
183, 184, 185, 186, 187, 188,
189, 190, 191, 192, 193, 194,
195, 196, 197, 198, 199, 200,
201, 205

Motivasi, 117, 121, 122, 123,
187, 189, 195, 196, 198, 199,
200, 201, 205

Mutakhir, 205

Mutual, 205

P

Panel, 74, 205

Patriotisme, 205

Persepsi, 205

Prinsip Reaksi, 79

Psikomotor, 205

R

Realitas, 206

Refleksi, 65, 111, 112, 181,
192, 206

Roulette, 41, 49, 50, 51, 52, 53,
177, 181, 206

S

Scrapbook, 58, 59, 62, 64, 187,
188, 206

Sintakmatik, 78, 206

Skenario, 206

V

Variatif, 206

TENTANG PENULIS



Suratno, lahir di Kudus pada 15 Agustus 1963. Gelar Sarjana diperoleh dari IKIP Negeri Malang Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Tahun 1989. Gelar Magister Pendidikan diperoleh dari Universitas Negeri Semarang Tahun 2004 dari Program Studi Manajemen Pendidikan. Studi S3 diperoleh tahun 2012 Program Studi Manajemen Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Saat ini sedang menjabat sebagai Kepala Seksi Bimbingan Masyarakat Islam Kantor Kementerian Agama Kabupaten Semarang Provinsi Jawa Tengah. Selain itu juga Dosen Ilmu Pendidikan dan Dosen Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. Aktif menulis di berbagai buku dan jurnal ilmiah. suratno@mail.unnes.ac.id



Esty Setyo Utaminingsih, lahir di Blora pada 03 November 1992. Gelar Sarjana diperoleh dari Universitas Sebelas Maret tahun 2017 jurusan Bidan Pendidik. Tahun 2016 menjadi Enumerator dan Editor Lepas di Badan Pusat Statistik Blora. Tahun 2018 menjadi Pelopor Pemuda di Dinas Pemuda, Olah Raga dan Pariwisata Provinsi Jawa Tengah. 2019 - 2021 bekerja di PT Blora Patra Energi sebagai Sekretaris Komisaris (2019) dan Staf Administrasi (2020-2021). Selama menjadi Sekretaris Komisaris juga turut membantu Staf Khusus Bupati Blora Bidang IPTEK Penanggulangan Kemiskinan, Pemberdayaan Masyarakat, Kearifan Lokal dan Migas. Gelar Sarjana Pendidikan diperoleh tahun 2021 dari Universitas Terbuka. Aktif di Kelas Inspirasi di berbagai kota, baik sebagai relawan pengajar ataupun sebagai panitia lokal. Saat ini sedang melanjutkan studi S2 Pendidikan Dasar di Universitas Negeri Semarang. (estystet@gmail.com)



Rodika Adi Lesmana, lahir di Lampung pada hari Kamis tanggal 10 Juni 1999. Pengalaman Belajar pertama menempuh pendidikan di SDIT Insan Kamil, SMPN 3 Terbanggi Besar, kemudian melanjutkan di MA As'adah sembari menuntut ilmu di pondok pesantren Darussa'adah. Setelah lulus dari sana melanjutkan ke UNNES dan menyelesaikan studinya di *study* S1 jurusan PGSD. Kini, melanjutkan ke S2 program pendidikan dasar Pascasarjana UNNES. Memiliki motto yang selalu dijunjung tinggi yaitu Berkhidmat kepada guru dan orang tua agar selalu mendapatkan ridho Allah SWT yang menjadi ciri khas pelajar Nusantara yaitu Belajar, Berjuang, Bertakwa, serta cinta sholawat dan cinta Indonesia. rodikaadilesmana@students.unnes.ac.id.



Idammatussilmi, S.Pd pertama mengenyam pendidikan di RA Masyithoh Kemloko, dilanjutkan di SD Negeri Kemloko, SMP N I Tembarak. Setelah lulus dari sekolah menengah pertama penulis merasa tergiur dengan Pendidikan di pondok pesantren. Disinilah penulis mulai mendalami ilmu agama yaitu di PONPES Darul Muttaqien dan sekaligus menempuh Pendidikan di MA Darul Muttaqien. Kurang lebih 2 tahun penulis memantapkan dirinya untuk mengabdikan di pondok. Kemudian menyelesaikan studi S1 di INISNU Temanggung. Setelah lulus penulis tertarik untuk melanjutkan studi Pendidikan jenjang S2. Kini penulis sedang menempuh studi S2 program Pendidikan Dasar di Pascasarjana Universitas Negeri Semarang. Pengalaman mengajar penulis yaitu tahun 2017-2021 di MI Najmul Huda Kemloko, dan sekarang menjadi guru tetap di MI ELPIST Temanggung. Penulis aktif dalam mengikuti beberapa organisasi baik kemunusiaan dan organisasi keagamaan. Beberapa karyanya yaitu berupa cerita bergambar Balada Tikus Rakus (Formaci, 2020),

Perempuan Di Balik Jendela: Antologi Puisi Anak (Pilar Nusantara, 2019), Bumi Gelisah (Pilar Nusantara, 2020), Sungkawa (CMG, 2021), KUTTAB: Potret Pendidikan Dasar Islam Klasik Hingga Modern (Pilar Nusantara, 2020), Cintaku untuk Pertiwi (Goresan Pena, 2022). Penulis telah menulis beberapa artikel ilmiah di beberapa jurnal. Penulis juga aktif menulis artikel di Maarifnajateng.or.id, Ayosemarang.com, Kabarbangka.com, Nujepara.or.id, Matabenua dan lainnya. Ia pernah mendapat Juara Harapan I Lomba Karya Tulis Ilmiah (LKTI) Tingkat Nasional LP Ma'arif PWNU Jawa Tengah tahun 2019, Juara 1 Lomba artikel dalam kegiatan LDK Nusantara Event 2021. Penulis sehari-hari bermukim di Pampelan, Kemloko Tembarak Temanggung. idammatussilmi96@gmail.com



Ayu Setiyaningrum, lahir di Pati, tanggal 30 Juli 1999. Menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Negeri Dukuhmulyo 02. Sekolah Menengah Pertama di salah satu sekolah negeri di Jakenan, yaitu SMPN 01 Jakenan. Melanjutkan Sekolah Menengah Akhir di SMAN 1 Jakenan. Pada suatu kesempatan, dia berhasil menyelesaikan *study* strata 1 di Universitas Negeri Semarang, dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Saat ini dia sedang melanjutkan *study* strata 2 di Universitas Negeri Semarang dengan mengambil jurusan Pendidikan Dasar. Salah satu moto dalam hidupnya ialah berlomba-lomba dalam kebaikan. Sebaik-baiknya manusia ialah yang bermanfaat bagi orang lain. Dia ingin selama hidupnya mampu bermanfaat dan dapat membantu orang yang benar-benar membutuhkan. (ayusetiyaningrum9@gmail.com)



Sarida Nur Asani, lahir di Kabupaten Semarang, 11 Januari 1999. Gelar Sarjana diperoleh di IAIN Salatiga tahun 2021 jurusan PGMI. Tahun 2019 bergabung di organisasi pendidikan Project Mager (Mahasiswa Bergerak) yang ada di Salatiga. Tahun 2019 bergabung di organisasi keagamaan lintas agama YIPC (*Young Interfaith Peacemaker Community*) regional Jawa Tengah. Tahun 2019 bergabung di organisasi kemanusiaan BBI (Berbagi Indonesia Indah) regional Semarang. Tahun 2020 bergabung dalam anggota organisasi LMUI (Lembaga Musyawarah Umat Islam) desa Tlogo. Tahun 2019-2022 menjadi ketua IRD (Ikatan Remaja Dali). Saat ini sedang melanjutkan *study* S2 Pendidikan Dasar di Universitas Negeri Semarang.



Belita Yoan Intania, lahir di Banyumas pada 01 September 1999. Gelar Sarjana diperoleh dari UIN Prof. KH. Saifuddin Zuhri Purwokerto tahun 2021 jurusan PGMI. Tahun 2021-2022 bekerja di beberapa bimbingan belajar yang ada di Purwokerto sebagai pengajar *private* dan bimbel kelompok untuk TK-SMP. Tahun 2020 menjuarai lomba resensi buku sebagai peserta terbaik dengan judul resensi buku “Menjadi Guru yang Mampu Menulis dan Menerbitkan Buku”. Aktif menulis kumpulan sastra dan sudah menerbitkan 3 buku yang berjudul Aksara Luka Series I dan Aksara Luka Series II serta *Almost Broken Heart*. Saat ini sedang melanjutkan studi S2 Pendidikan Dasar di Universitas Negeri Semarang.



Myo Opidianto, Lahir di Pati, lahir pada tanggal 14 Mei 1999. Menempuh Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri Muktiharjo kidul 04 Semarang. Sekolah Menengah Pertama di Salah Satu Sekolah Swasta di Semarang, yaitu SMP Mardasiswa 2 Semarang. Melanjutkan Sekolah Menengah Akhir di salah satu SMA Swasta di Semarang, yaitu SMA Kesatrian 02

Semarang. pada suatu kesempatan, dia berhasil menyelesaikan *study* strata 1 di Universitas PGRI Semarang. dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Saat ini dia sedang melanjutkan *study* Strata 2 di Universitas Negeri Semarang dengan mengambil jurusan Pendidikan Dasar. Salah satu moto dalam hidupnya ialah, jangan sia siakan kesempatan yang ada dan jangan bersia sia untuk kesempatan yang dijalankan saat ini.



Almira Jovankova Yunan, lahir di Semarang, tanggal 23 Juli 1999. Menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Negeri Tambak Aji 04. Sekolah Menengah Pertama di salah satu sekolah negeri Semarang, yakni SMP 11 Semarang, Melanjutkan Sekolah Menengah

Akhir di SMA Kesatrian 01 Semarang. Pada suatu kesempatan, dia berhasil menyelesaikan *study* strata 1 di Universitas PGRI Semarang, dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Saat ini dia sedang melanjutkan *study* strata 2 di Universitas Negeri Semarang dengan mengambil jurusan Pendidikan Dasar. Salah satu moto dalam hidupnya ialah Hal-hal baik akan datang kepada mereka yang mau sabar menunggu. Hal-hal yang lebih besar akan datang kepada mereka yang turun langsung dan melakukan apa saja untuk mewujudkannya. (almirajovan99@gmail.com)



Lathifa Izza Arifani, lahir di Kabupaten Semarang, tanggal 27 Februari 2000. Menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Alhusain Magelang. Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu (SMPIT) Nurul Islam Tengaran. Melanjutkan Sekolah Menengah Akhir di SMAN 1 Ungaran. Pada suatu kesempatan, dia berhasil menyelesaikan *study* strata 1 di Universitas Negeri Semarang, dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Saat ini dia sedang melanjutkan *study* strata 2 di Universitas Negeri Semarang dengan mengambil jurusan Pendidikan Dasar. Salah satu moto dalam hidup yang dipegang selama ini adalah "*leave your comfort zone to grow*" untuk berkembang menjadi pribadi yang lebih baik tentunya kita harus mengambil beberapa pilihan yang membuat kita keluar dari zona nyaman, jangan takut tetapi hadapi dan selesaikan dengan baik. (lathifaarifani@students.unnes.ac.id)



Aisya Puspa Anggita, lahir di Kudus, 11 April 2000. Menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 03 Puyoh Kudus. Sekolah Menengah Pertama di SMPN 01 Gebog Kudus. Melanjutkan Sekolah Menengah Akhir di SMAN 01 Gebog Kudus. Pada suatu kesempatan, berhasil menyelesaikan *study* strata 1 di Universitas Negeri Semarang, dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Saat ini, sedang melanjutkan *study* strata 2 di Universitas Negeri Semarang dengan mengambil jurusan Pendidikan Dasar. Semenjak di jenjang perkuliahan aktif mengikuti unit kegiatan mahasiswa berbasis keilmiahan, sehingga cukup aktif mengikuti event keilmiahan tingkat mahasiswa. Beberapa event yang telah diraih ialah: Juara Favorit Essay Festival Literasi Pendidikan (2019), Juara 1 Essay Nasional PGSD NESSION (2020), Juara 2 Essay Nasional E2C (2020), Juara 3 Essay Se-FIP (2020), Juara 2 *National Essay Competition* (2020), Juara Harapan 1 Mahasiswa Berprestasi FIP

UNNES. Beberapa karya yang pernah diterbitkan ialah: Harapan untuk Indonesia (2019), Inovasi Pembelajaran Bahasa di Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19 (2022). Salah satu moto dalam hidupnya ialah *do the best in every situation*. (aisyapuspaanggita@students.unnes.ac.id)



Alifia Shafa Maharani, lahir di Semarang, tanggal 04 Januari 2001. Menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Negeri Tlogosari Wetan 02 Kota Semarang. Sekolah Menengah Pertama di SMP Institut Indonesia Semarang. Melanjutkan Sekolah Menengah Akhir di SMAN 10 Semarang. Pada suatu kesempatan, sedang menempuh pendidikan strata 1 di Universitas Negeri Semarang, dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Saat ini dia sedang melanjutkan *study* strata 2 di Universitas Negeri Semarang dengan mengambil jurusan Pendidikan Dasar. Salah satu moto dalam hidupnya ialah lakukan sesuatu yang baik tanpa peduli omongan orang lain. (alifiamaha04@gmail.com).



Valentia Febriyanti, lahir di Grobogan, tanggal 14 Februari 2000. Menempuh pendidikan di Sekolah Dasar Negeri 2 Tegowanu Wetan. Sekolah Menengah Pertama di salah satu sekolah negeri di Tegowanu, yaitu SMPN 1 Tegowanu. Melanjutkan Sekolah Menengah Akhir di SMAN 1 Grobogan. Pada suatu kesempatan, dia berhasil menyelesaikan *study* strata 1 di Universitas Negeri Semarang, dengan mengambil jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Saat ini dia sedang melanjutkan *study* strata 2 di Universitas Negeri Semarang.



REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202366559, 12 Agustus 2023

Pencipta

Nama : **Dr. Suratno, M.Pd., Esty Setyo Utaminingsih, S.ST., S.Pd., M.Pd. dkk**

Alamat : Perumahan Kepodang Asri 56, RT 008/ RW 001, Kelurahan Bandarjo,
Kecamatan Ungaran Barat, Kabupaten Semarang,
Ungaran Barat, Semarang, Jawa Tengah, 50517

Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Dr. Suratno, M.Pd., Esty Setyo Utaminingsih, S.ST., S.Pd., M.Pd. dkk**

Alamat : Perumahan Kepodang Asri 56, RT 008/ RW 001, Kelurahan Bandarjo,
Kecamatan Ungaran Barat, Kabupaten Semarang,
Ungaran Barat, Semarang, Jawa Tengah, 50517

Kewarganegaraan : Indonesia

Jenis Ciptaan : **Buku**

Judul Ciptaan : **Inovasi Pembelajaran IPS SD**

Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 31 Juli 2023, di Purbalingga

di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia

Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, dihitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

Nomor pencatatan : 000499506

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n. MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri



Anggoro Dasananto
NIP. 196412081991031002

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.