

**BERMAIN DENGAN SEJARAH: PENDEKATAN KREATIF PEMBELAJARAN
IPS KELAS 6 SD MATERI MEMAHAMI MAKNA PROKLAMASI
KEMERDEKAAN**

Agung Galih Widodo¹, Wahid Ahmad Nurhuda², Krisna Kumalasari³,
Heri Maria Zulfiati⁴

^{1,2,3,4}Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, D I Yogyakarta

¹agunggalih5794@gmail.com , ²mr.wahid096@gmail.com ,

³christna1984@gmail.com, ⁴heri.maria@ustjogja.ac.id

ABSTRACT

Social Sciences is one of the subjects taken since individuals are at elementary school level. When implemented in schools, social studies learning is connected to the social life of society by having several study materials such as statecraft, sociology, anthropology, history, economics and geography. From observations made in the field, it can be seen that many educators carry out learning using conventional approaches. This conventional approach tends to increase the passive attitude of students. The purpose of this writing is to analyze play with history: a creative approach in learning social studies for sixth grade elementary school children. The writing method uses a qualitative method using a literature review approach. The results obtained from social studies learning emphasize social skills so that students can more easily adapt to the community environment. Social studies learning currently places more emphasis on the student-centered concept. This concept is a concept that emphasizes efforts to improve the teaching and learning system. The conclusion is that learning using a creative approach can be interpreted as a teaching and learning process that accommodates the creativity, ideas and thoughts of students. According to a review of student skills, creative learning is a teaching and learning process that provides opportunities for students to be creative, create and design, so that learning material can be conveyed well from the teacher to the students.

Keywords: social sciences; creative approach; proclamation; history

ABSTRAK

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah salah satu mata pelajaran yang ditempuh sejak individu berada di jenjang sekolah dasar. Pada implementasi di sekolah, pembelajaran IPS memiliki keterhubungan dengan kehidupan sosial masyarakat dengan memiliki beberapa bahan kajian seperti tata negara, sosiologi, antropologi, sejarah, ekonomi, dan geografi. Observasi yang dilakukan di lapangan dapat diketahui bahwa banyak diantara pendidik yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konvensional. Pendekatan konvensional ini cenderung akan meningkatkan sikap pasif dari peserta didik. Tujuan dari penulisan ini adalah menganalisis terkait bermain dengan sejarah: pendekatan kreatif dalam

pembelajaran IPS untuk anak kelas VI SD. Metode penulisan menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan *literature review*. Hasil yang didapatkan pembelajaran IPS menekankan pada keterampilan sosial agar peserta didik lebih mudah beradaptasi pada lingkungan masyarakat. Pembelajaran IPS saat ini lebih menekankan pada konsep *studentcentered*, Konsep tersebut merupakan konsep yang menekankan terhadap upaya perbaikan pada sistem belajar mengajar. Kesimpulan adalah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kreatif bisa diartikan sebagai suatu proses belajar mengajar dengan adanya menampung kreativitas, gagasan, maupun pikiran dari siswa-siswi. Menurut tinjauan keterampilan peserta didik, pembelajaran kreatif ialah suatu proses belajar mengajar yang memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk berkreasi, membuat, dan merancang, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan baik dari guru kepada peserta didik.

Kata Kunci: IPS; pendekatan kreatif; proklamasi; sejarah

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan untuk meningkatkan ilmu pengetahuan (Wahono & Chang, 2019). Sumber dari pendidikan sendiri dapat didapatkan melalui pendidikan formal ataupun informal (Triyono, 2019). Dalam pelaksanaan pendidikan, maka diperlukan pendidikan yang mengarah terhadap tujuan pendidikan yang berkualitas (Sumar & Razak, 2016). Berdasarkan tujuan pendidikan maka akan tercipta individu yang berkualitas dengan memperhatikan unsur-unsur pendidikan (Noor, 2019).

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah salah satu mata pelajaran yang ditempuh sejak individu berada di jenjang sekolah dasar (Ruyadi, 2018).

Pada implementasi di sekolah, pembelajaran IPS memiliki keterhubungan dengan kehidupan sosial masyarakat dengan memiliki beberapa bahan kajian seperti tata negara (Lilik et al., 2021), sosiologi (Nasution & Lubis, 2018), antropologi (Susanto, 2014), sejarah (Rofiq, 2020), ekonomi (Suyanti et al., 2022), dan geografi (Siska & Andri, 2016). Konsep-konsep dasar terkait ilmu sosial serta kebermaknaan dalam kehidupan sosial dapat ditemukan dalam pembelajaran IPS (Alvesson et al., 2017).

Ada berbagai macam materi yang dikaji dalam mata pelajaran IPS, salah satunya adalah makna proklamasi kemerdekaan (Ni'mah & Alfi, 2021) yang disajikan dalam KD

3.4 yaitu “Memahami makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan kebangsaan yang Sejahtera” (Wahyuningsih, 2022). Sebagai warga negara Indonesia, haruslah memahami terkait sejarah proklamasi kemerdekaan (Lubis, 2019). Pembelajaran terkait sejarah ini bisa diberikan kepada peserta didik pada kelas VI (Nurulhaq & Supriastuti, 2020). Menurut studi literature diketahui bahwa taraf berpikir peserta didik pada jenjang sekolah dasar lebih cepat menangkap, mengingat, dan memiliki kemampuan kognitif yang lebih besar untuk digali (Saxena et al., 2020). Artinya, individu akan memiliki kemampuan mengingat lebih besar dibandingkan dengan usia dewasa (Brodski et al., 2019).

Materi proklamasi kemerdekaan tercantum di KD 3.4 kelas VI (Samsiyah, 2016). Observasi yang dilakukan dilapangan dapat diketahui bahwa banyak diantara pendidik yang melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan konvensional. Pendekatan konvensional ini cenderung akan meningkatkan sikap pasif dari peserta didik. Oleh sebab itu, berdasarkan

kajian sumber literature memaparkan memasuki era pendidikan zaman sekarang, sebaiknya pendekatan konvensional tidak digunakan lagi dan menggantinya dengan pendekatan-pendekatan kreatif peserta didik.

Secara umum pembelajaran kreatif memiliki keterhubungan dengan penggunaan media pembelajaran (Sasmita et al., 2021). Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kreatif bisa diartikan sebagai suatu proses belajar mengajar dengan adanya menampung kreativitas, gagasan, maupun pikiran dari siswa-siswi. Menurut tinjauan keterampilan peserta didik, pembelajaran kreatif ialah suatu proses belajar mengajar yang memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk berkreasi, membuat, dan merancang, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan baik dari guru kepada peserta didik. Adanya pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kreatif ini, bisa memberikan tuntutan terhadap guru untuk mengembangkan pembelajaran menjadi semenarik mungkin (Yuwono & Mirnawati, 2021).

Penelitian terdahulu oleh Listiyowati (2021) memaparkan tentang melalui pendekatan kreatif

diharapkan mampu memnciptakan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Adapun salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif dari peserta didik dapat dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran. Salah satu contoh menciptakan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat menggunakan metode pemecahan masalah. Guru dapat memberikan fenoma alami yang bisa ditemukan dalam kehidupan masyarakat. Melalui metode tersebut diharapkan peserta didik akan menganalisis terkait faktor penyebabnya, identifikasi hasil penyelidikan, penggunaan desain dalam pembelajaran, dan lain sebagainya. Pembelajaran pada mata pelajaran IPS pada saat ini dapat didukung oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih, sehingga peserta didik dapat mengetahui pentingnya makna proklamasi kemerdekaan yang bisa didapatkan di berbagai macam sumber-sumber relevan dengan penggunaan internet.

Berdarkan paparan diatas, penulis mengambil judul “Bermain dengan Sejarah: Pendekatan Kreatif dalam Pembelajaran IPS untuk Anak Kelas 6 SD Pada Kompetensi Dasar

3.4 Memahami makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan kebangsaan yang Sejahtera”. Tujuan dari penulisan ini adalah menganalisis terkait bermain dengan sejarah: pendekatan kreatif dalam pembelajaran IPS untuk anak kelas 6 SD pada Kompetensi Dasar 3.4 memahami makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan kebangsaan yang sejahtera

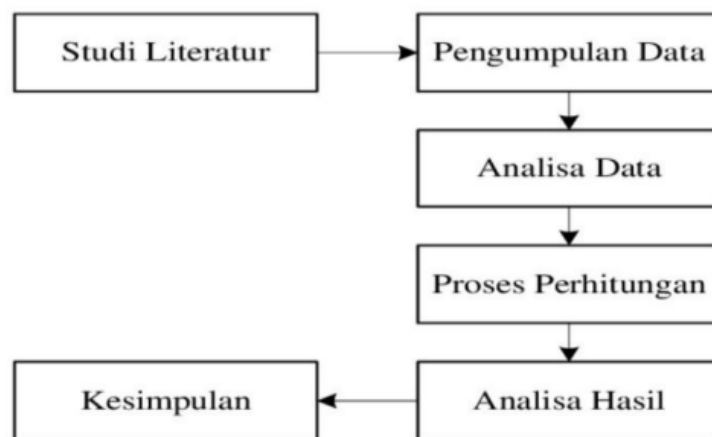
B. Metode Penelitian

Metode penulisan menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan *literature review*. Adapun teknik penulisannya didasarkan pada data-data yang bersifat kualitatif. Namun, jika dalam penulisannya ditemukan berbagai macam bentuk data yang bersifat kuantitatif atau berhubungan dengan angka dan nilai, maka hal tersebut tentu akan disebutkan dalam penulisan jurnal ini. Teknik pengumpulan data melalui studi literature yang dilakukan bersumber dari search Google Scholar, Researchgate, dan database Google.

Kata kunci yang digunakan adalah “Bermain dengan Sejarah: Pendekatan Kreatif dalam Pembelajaran IPS untuk Anak Kelas 6 SD Pada Kompetensi Dasar 3.4 Memahami makna proklamasi kemerdekaan, upaya

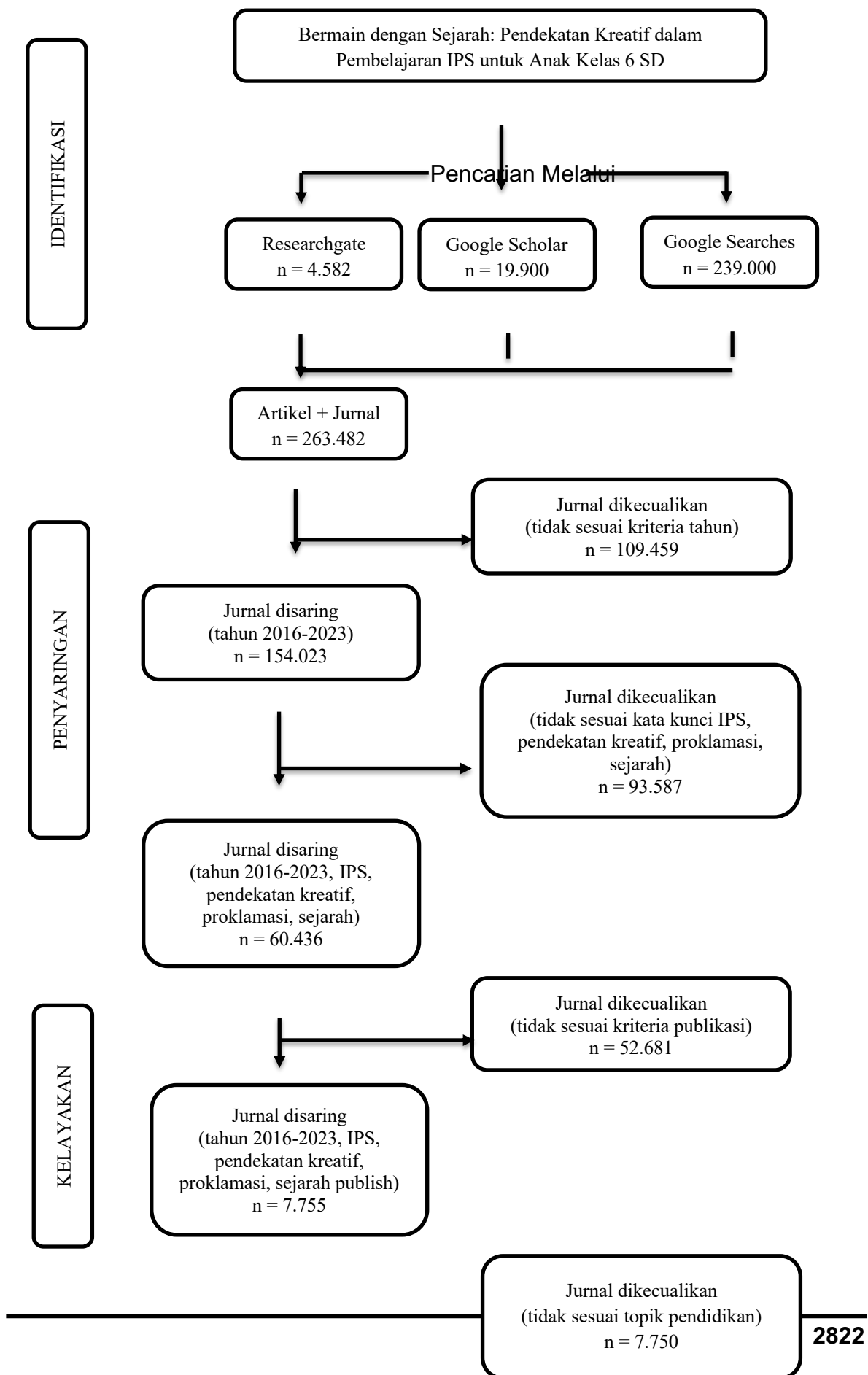
mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan kebangsaan yang Sejahtera”.

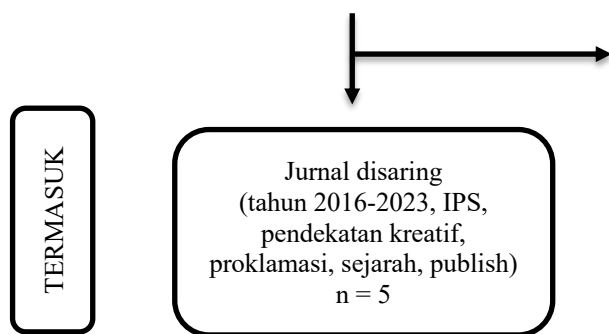
Berikut adalah Gambar 1 yang memaparkan sistematika dalam pelaksanaan kajian *literature review*, yaitu:



Gambar 1. Diagram Alir *Literature Review*

Sumber: (Utami et al., 2021)





Gambar 2. Diagram Alir PRISMA

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Tabel 1 dibawah ini memaparkan terkait hasil tinjauan pustaka tentang “Bermain dengan Sejarah: Pendekatan Kreatif dalam Pembelajaran IPS untuk Anak Kelas 6 SD Pada Kompetensi Dasar 3.4

Memahami makna proklamasi kemerdekaan, upaya mempertahankan kemerdekaan, dan upaya mengembangkan kehidupan kebangsaan yang Sejahtera”, yaitu:

Tabel 1. Hasil Analisis

No.	Judul	Author	Tujuan	Hasil Analisis
1.	“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Siantifik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI”	Anggraeni, 2021	Bertujuan dalam menganalisis terkait penggunaan pendekatan kreatif berupa PPT interaktif sebagai salah satu media pembelajaran	Kebutuhan guru untuk menciptakan suatu pembelajaran yang kreatif merupakan tantangan tersendiri. Hal tersebut bertujuan agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan tidak menimbulkan miskonsepsi pada diri peserta didik. Salah satu contoh pendekatan kreatif yang bisa

pada matpel digunakan oleh guru dalam IPS kelas 6. mengimplementasikan pembelajaran IPS adalah dengan menggunakan Powerpoint Interaktif. Media yang dikembangkan tersebut harus melewati uji validitas yang dilakukan oleh validator. Jika skor yang diberikan oleh validator memiliki kriteria layak, maka media pembelajaran dapat di implementasikan didalam pembelajaran IPS. Akan tetapi, jika validator mengharuskan revisi terkait pengembangan media pembelajaran, maka media berupa Powerpoint Interaktif tersebut harus direvisi terlebih sebelum disebarluaskan. Penggunaan teknologi saat ini dapat digunakan dalam mendukung sistem pembelajaran yang efektif dan efisien.

-
2. “Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran Fitriyani, dkk., 2021. Pada penelitian tersebut bertujuan dalam mengetahui Pendekatan kreativitas yang digunakan dalam pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor kreativitas guru. Kreativitas guru merupakan penilaian
-

IPS di Sekolah Dasar”	tentang pembelajaran kreatif melalui pengembangan kreativitas guru di matpel IPS.	terkait pembelajaran kreatif, penyajian pembelajaran yang variatif (variasi pesan, gaya mengajar, dan pola interaksi), pelaksanaan pembelajaran yang dapat merangsang gagasan, dan penyajian pembelajaran melalui konsep imajinatif. Selain itu, keativitas guru juga dapat dinilai melalui penggunaan media ataupun sumber pembelajaran, diantaranya mengkombinasikan media, memodifikasi media, serta penciptaan media yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun kreativitas guru pada pemanfaatan ataupun pengembangan dari sumber belajar meliputi pemanfaatan pengalaman belajar siswa, obyek yang sering dijumpai oleh siswa, dan pemanfaatan lingkungan.	
3. “Mendesain Pembelajaran IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan	Andini, dkk., 2021.	Mengetahui tentang desain pembelajaran yang kreatif dan inovatif	Pembelajaran IPS menekankan keterampilan sosial agar peserta didik lebih mudah beradaptasi pada lingkungan masyarakat. Pembelajaran

<p>Model Pembelajaran pada Tingkat Sekolah Dasar”</p>	<p>pada mata IPS saat ini lebih pelajaran IPS menekankan pada konsep pada jenjang <i>studentcentered</i>, Konsep SD (Sekolah tersebut merupakan konsep Dasar). yang menekankan terhadap upaya perbaikan pada sistem belajar mengajar. Menurut studi literature yang dilakukan dipaparkan bahwa untuk menciptakan pendekatan yang kreatif pada proses belajar mengajar dibutuhkan suatu model pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan mata pelajaran dan karakteristik peserta didik. Ada beberapa desain pembelajaran pada mata pelajaran IPS diantaranya adalah Paikem, Degeng, Assure, Dick and Carey, Addie, dan lain sebagainya. Pendekatan kreatif yang dilakukan dalam pembelajaran dapat diwujudkan melalui inovasi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS.</p>
<p>4. “Pengaruh Metode Pembelajaran Pemecahan</p>	<p>Listiyo-wati, 2021. Bertujuan dalam menggambarkan tentang Hasil dari penelitian memaparkan tentang melalui pendekatan kreatif diharapkan mampu</p>

Masalah terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa dalam Menyelesaikan Soal Kelas VI SD”	kemampuan memnciptakan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Adapun salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif dari peserta didik dapat dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran pemecahan masalah.	kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Adapun salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif dari peserta didik dapat dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran. Salah satu contoh menciptakan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat menggunakan metode pemecahan masalah. Guru dapat memberikan fenomena alami yang bisa ditemukan dalam kehidupan masyarakat. Melalui metode tersebut diharapkan peserta didik akan menganalisis terkait faktor penyebabnya, identifikasi hasil penyelidikan, penggunaan desain dalam pembelajaran, dan lain sebagainya. Pembelajaran pada mata pelajaran IPS pada saat ini dapat didukung oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih, sehingga peserta didik dapat mengetahui pentingnya makna proklamasi kemerdekaan yang bisa
---	--	--

			didapatkan di berbagai macam sumber relevan dengan penggunaan internet.
5.	“Strategi Pembelajaran Kreatif dalam Inklusi di Jenjang Sekolah Dasar”	Yuwono & Mirnawati, 2021.	Memiliki tujuan dalam menganalisis pendidikan inklusi dengan menerapkan pembelajaran kreatif yang terdapat di jenjang SD (Sekolah Dasar)
			Secara umum pembelajaran kreatif memiliki keterhubungan dengan penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kreatif bisa diartikan sebagai suatu proses belajar mengajar dengan adanya menampung kreativitas, gagasan, maupun pikiran dari siswa-siswi. Menurut tinjauan keterampilan peserta didik, pembelajaran kreatif ialah suatu proses belajar mengajar yang memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk berkreasi, membuat, dan merancang, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan baik dari guru kepada peserta didik. Adanya pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kreatif ini, bisa memberikan tuntutan terhadap guru untuk mengembangkan

pembelajaran menjadi
semenarik mungkin.

Pembelajaran IPS menekankan pada keterampilan sosial agar peserta didik lebih mudah beradaptasi pada lingkungan masyarakat. Pembelajaran IPS saat ini lebih menekankan pada konsep *studentcentered*, Konsep tersebut merupakan konsep yang menekankan terhadap upaya perbaikan pada sistem belajar mengajar. Menurut studi literature yang dilakukan dipaparkan bahwa untuk menciptakan pendekatan yang kreatif pada proses belajar mengajar dibutuhkan suatu model pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan mata pelajaran dan karakteristik peserta didik. Ada beberapa desain pembelajaran pada mata pelajaran IPS diantaranya adalah Paikem, Degeng, Assure, Dick and Carey, Addie, dan lain sebagainya. Pendekatan kreatif yang dilakukan dalam pembelajaran dapat diwujudkan melalui inovasi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran IPS (Andini et al., 2021).

Kebutuhan guru untuk menciptakan suatu pembelajaran yang kreatif merupakan tantangan

tersendiri. Hal tersebut bertujuan agar materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik dan tidak menimbulkan miskonsepsi pada diri peserta didik. Salah satu contoh pendekatan kreatif yang bisa digunakan oleh guru dalam mengimplementasikan pembelajaran IPS adalah dengan menggunakan Powerpoint Interaktif. Media yang dikembangkan tersebut harus melewati uji validitas yang dilakukan oleh validator. Jika skor yang diberikan oleh validator memiliki kriteria layak, maka media pembelajaran dapat diimplementasikan didalam pembelajaran IPS. Akan tetapi, jika validator mengharuskan revisi terkait pengembangan media pembelajaran, maka media berupa Powerpoint Interaktif tersebut harus direvisi terlebih sebelum disebarluaskan. Penggunaan teknologi saat ini dapat digunakan dalam mendukung sistem pembelajaran yang efektif dan efisien (Anggraeni, 2021).

Berikut adalah contoh gambar penggunaan media interaktif sebagai salah satu implementasi dari

pendekatan kreatif pada mata pelajaran IPS.



Gambar 3. Pendekatan Kreatif berbasis Poweppoint Interaktif
 Sumber: Anggraeni, 2021.

Materi proklamasi kemerdekaan tercantum di KD 3.4 kelas VI (Samsiyah, 2016). Pendekatan kreativitas yang digunakan dalam pembelajaran dapat dipengaruhi oleh faktor kreativitas guru. Kreativitas guru merupakan penilaian terkait pembelajaran kreatif, penyajian pembelajaran yang variatif (variasi pesan, gaya mengajar, dan pola interaksi), pelaksanaan pembelajaran yang dapat merangsang gagasan, dan penyajian pembelajaran melalui konsep imajinatif. Selain itu, kreativitas guru juga dapat dinilai melalui penggunaan media ataupun sumber pembelajaran, diantaranya mengkombinasikan media, memodifikasi media, serta penciptaan media yang bisa digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Adapun kreativitas guru pada pemanfaatan ataupun pengembangan dari sumber

belajar meliputi pemanfaatan pengalaman belajar siswa, obyek yang sering dijumpai oleh siswa, dan pemanfaatan lingkungan (Fitriyani et al., 2021).

Hasil dari penelitian oleh Listiyowati (2021) memaparkan tentang melalui pendekatan kreatif diharapkan mampu menciptakan kemampuan berpikir kreatif peserta didik. Adapun salah satu faktor yang mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif dari peserta didik dapat dipengaruhi oleh penggunaan metode pembelajaran. Salah satu contoh menciptakan kemampuan berpikir kreatif peserta didik dapat menggunakan metode pemecahan masalah. Guru dapat memberikan fenomena alami yang bisa ditemukan dalam kehidupan masyarakat. Melalui metode tersebut diharapkan peserta didik akan menganalisis terkait faktor penyebabnya, identifikasi hasil penyelidikan, penggunaan desain dalam pembelajaran, dan lain sebagainya. Pembelajaran pada mata pelajaran IPS pada saat ini dapat didukung oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih, sehingga peserta didik dapat mengetahui pentingnya makna proklamasi kemerdekaan yang bisa

didapatkan di berbagai macam sumber-sumber relevan dengan penggunaan internet.

Konsep-konsep dasar terkait ilmu sosial serta kebermaknaan dalam kehidupan sosial dapat ditemukan dalam pembelajaran IPS (Alvesson et al., 2017). Secara umum pembelajaran kreatif memiliki keterhubungan dengan penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kreatif bisa diartikan sebagai suatu proses belajar mengajar dengan adanya menampung kreativitas, gagasan, maupun pikiran dari siswa-siswi. Menurut tinjauan keterampilan peserta didik, pembelajaran kreatif ialah suatu proses belajar mengajar yang memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk berkreasi, membuat, dan merancang, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan baik dari guru kepada peserta didik. Adanya pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kreatif ini, bisa memberikan tuntutan terhadap guru untuk mengembangkan pembelajaran menjadi semenarik mungkin (Yuwono & Mirnawati, 2021).

D. Kesimpulan

Kesimpulan adalah pembelajaran dengan menggunakan

pendekatan kreatif bisa diartikan sebagai suatu proses belajar mengajar dengan adanya menampung kreativitas, gagasan, maupun pikiran dari siswa-siswi. Menurut tinjauan keterampilan peserta didik, pembelajaran kreatif ialah suatu proses belajar mengajar yang memberikan kesempatan terhadap peserta didik untuk berkreasi, membuat, dan merancang, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan baik dari guru kepada peserta didik. Adanya pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kreatif ini, bisa memberikan tuntutan terhadap guru untuk mengembangkan pembelajaran menjadi semenarik mungkin.

Saran ditujukan kepada peneliti selanjutnya untuk menambahkan beberapa data yang bersifat kuantitatif yang kemudian data tersebut diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS, sehingga hasil penelitian bersifat valid. Kemudian disarankan bagi guru ataupun pendidik, khususnya pada mata pelajaran IPS untuk menggunakan pendekatan kreatif pada topik pembelajaran makna proklamasi, sehingga materi pembelajaran dapat tersampaikan baik kepada peserta didik. Disarankan

pula bagi peserta didik untuk terus belajar dan memahami arti penting sejarah, khususnya pada makna proklamasi kemerdekaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alvesson, M., Gabriel, Y., & Paulsen, R. (2017). *Return to meaning: a social science with something to say*. Oxford University Press.
- Andini, S. R., Putri, V. M., Devi, M. Y., & Erita, Y. (2021). Mendesain Pembelajaran PKn dan IPS yang Inovatif dan Kreatif dengan Menggunakan Model Pembelajaran Pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5671–5681. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1760>
- Anggraeni, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI. *Pendidik Anak Cerdas Dan Pintar (PANCAR)*, 5(2), 145–153. <https://jurnal.unugha.ac.id/index.php/pancar/article/view/123/139>
- Brodski, J., Rossell, S. L., Castle, D. J., & Tan, E. J. (2019). A systematic review of cognitive impairments associated with kidney failure in adults before natural age-related changes. *Journal of the International Neuropsychological Society*, 25(1), 101–114. <https://doi.org/10.1017/S1355617718000917>
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97–109. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Lilik, K., Andayani, E., Hariani, L. S., & Indawati, N. (2021). *Buku Ajar Mata Kuliah: Wawasan IPS: SEBAGAI KAJIAN DALAM PEMBENTUKAN SIKAP DAN NILAI*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).
- Listiyowati, I. (2021). Pengaruh metode pembelajaran pemecahan masalah terhadap

- kemampuan berpikir kreatif siswa dalam menyelesaikan soal pengolahan data kelas VI SD. *Jurnal EDUPENA*, 2(1), 17–26.
- Lubis, M. A. (2019). *Pembelajaran PPKn (Teori Pengajaran Abad 21 di SD/ MI)*. Samudra Biru.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Samudra Biru.
- Ni'mah, I., & Alfi, I. (2021). *Pengembangan Materi dan Metodologi Pembelajaran IPS*. GUEPEDIA.
- Noor, M. (2019). *Guru Profesional dan Berkualitas*. Alprin.
- Nurulhaq, H. D., & Supriastuti, T. (2020). *Manajemen Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Konsep dan Strategi dalam Meningkatkan Akhlak Peserta Didik*. Cendekia Press.
- Rofiq, M. A. (2020). *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial Berorientasi HOTS (High Order Thinking Skills)*. CV. Pilar Nusantara.
- Ruyadi, Y. (2018). *Pendidikan Karakter Berbasis Kearifan Lokal*. Indonesia Emas Group. <https://doi.org/10.54801/ijed.v2i1.173>
- Samsiyah, N. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas Tinggi di Sekolah Dasar*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Sasmita, Z. A. G., Wahono, W., & Sifak, I. (2021). Contextual Based Learning Media Development to Train Creative Thinking Skill in Primary School. *IJORER: International Journal of Recent Educational Research*, 2(4), 468–476. <https://doi.org/10.46245/ijorer.v2i4.124>
- Saxena, A., Lo, C. K., Hew, K. F., & Wong, G. K. W. (2020). Designing Unplugged and Plugged Activities to Cultivate Computational Thinking: An Exploratory Study in Early Childhood Education. *Asia-Pacific Education Researcher*, 29(1), 55–66. <https://doi.org/10.1007/s40299-019-00478-w>
- Siska, Y., & Andri, W. (2016). Konsep Dasar IPS untuk SD/MI. In *Garudhawaca*.

- Sumar, W. T., & Razak, Z. A. (2016). *Strategi Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Soft Skill*. Depublish. 50
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD*. Kencana.
- Suyanti, S. P., Sari, M. K., & Hastuti, D. N. A. E. (2022). *Pendidikan IPS*. CV. AE MEDIA GRAFIKA.
- Triyono, U. (2019). *Kepemimpinan Transformasional dalam Pendidikan*. Depublish.
- Utami, M. C., Jahar, A. S., & Zulkifli, Z. (2021). Tinjauan Scoping Review Dan Studi Kasus. *RADIAL : Jurnal Peradaban Sains, Rekayasa Dan Teknologi*, 9(2), 152–172.
<https://doi.org/10.37971/radial.v9i2.231>
- Wahono, B., & Chang, C. Y. (2019). Assessing Teacher's Attitude, Knowledge, and Application (AKA) on STEM: An Effort to Foster the Sustainable Development of STEM Education. *Sustainability (Switzerland)*, 11(4), 1–18.
<https://doi.org/10.3390/su110409>
- Wahyuningsih, T. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Tematik Muatan Ips Tema 2 Subtema 1 Kompetensi Memahami Makna Proklamasi Kemerdekaan Menggunakan Media Video Konferensi Google Meet Pada Siswa Kelas 6a Sdn 1 Batuah Tahun Pelajaran 2021/2022. *Cendekia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(1), 102–112.
<https://doi.org/10.33659/cip.v10i1.223>
- Yuwono, I., & Mirnawati, M. (2021). Strategi Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Inklusi di Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2015–2020.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1108>