

MONOPOLI KERAJAAN (MOJA) UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN PROSES PADA MATERI HINDU BUDHA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Sekar Arum Mulyaning Tyas¹, Iin Purnamasari², Wawan Priyanto³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Semarang

¹arum54620@gmail.com, ²iinpurnamasari@upgris.ac.id,

³wawanpriyanto@upgris.ac.id

ABSTRACT

Learning media is important in the era of industrial revolution 4.0. At SD Negeri Gumelem IPAS subjects combine Natural and Social Sciences to increase the relevance of the material to real life and develop critical skills, communication, collaboration and innovation. The research and development (R&D) method was used to create innovative learning media. The development of monopoly game as a media for grade IV students helps to improve motivation and learning outcomes. At SD Negeri Gumelem and SD Negeri 02 Siwalan, the results showed an increase in the average score from 59.16 in the pre-test to 76.94 in the post-test. MOJA learning media was validated by experts with a score of 85.71% and 96.71%, categorized as "Very Feasible". The trial on grade IV students showed significant improvement. This media is effective and recommended to support the teaching and learning process, especially the material of the Hindu Buddhist Kingdom.

Keywords: : learning media, process skills, hindu buddhist kingdom.

ABSTRAK

Media pembelajaran penting dalam era revolusi industri 4.0. Di SD Negeri Gumelem mata pelajaran IPAS menggabungkan Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial untuk meningkatkan relevansi materi dengan kehidupan nyata dan mengembangkan keterampilan kritis, komunikasi, kolaborasi, dan inovasi. Metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk menciptakan media pembelajaran inovatif. Pengembangan game monopoli sebagai media untuk siswa kelas IV membantu meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Di SD Negeri Gumelem hasil penelitian menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 59,16 pada pre-test menjadi 76,94 pada post-test. Media pembelajaran MOJA dengan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dengan skor 85,71% dan 96,71%, dikategorikan "Sangat Layak". Uji coba pada siswa kelas IV menunjukkan peningkatan yang signifikan. Media ini efektif dan direkomendasikan untuk mendukung proses belajar mengajar,

khususnya materi Kerajaan Hindu Budha.

Kata Kunci: media pembelajaran, keterampilan proses, kerajaan hindu budha.

A. Pendahuluan

Peran media pembelajaran sangat penting dalam pendidikan, terutama di era revolusi industri 4.0. Kemajuan teknologi perlu diimbangi dengan pendidikan agar masyarakat tidak terlena dan dapat memanfaatkan teknologi dengan baik terutama pada peserta didik atau generasi bangsa (Fathoni, Utomo, Hangga, & Pamungkas, 2018; Lubis & Ikhsan, 2015).

Program kurikulum merdeka belajar dirancang untuk memberikan kebebasan pada peserta didik dan guru agar lebih mudah dalam mengeksplorasi pemahaman, memberikan fasilitas penemuan, perilaku dan keahlian. Pembaruan kurikulum merdeka dari kurikulum sebelumnya terdapat pada mata pelajaran IPS dan IPA yang berubah menjadi IPAS atau Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Peningkatan pengetahuan pada peserta didik terhadap mata pelajaran IPS, merupakan salah satu tantangan bagi guru untuk mencapai

tujuan pembelajaran yang telah disusun. Tantangan yang guru perlu hadapi yaitu guru perlu mengelola proses pembelajaran dengan metode yang inovatif dan variatif. Hal ini sejalan dengan pernyataan Akbar (2017:2) yang menjelaskan bahwa pendidikan yang kreatif, inovatif dan efisien bisa tercapai apabila pendidik sanggup menggunakan sumber serta media pendidikan yang cocok dengan tuntutan kurikulumnya.

Hal ini diperkuat dengan pandangan yang dikemukakan oleh (Rahmadayanti, Hartoyo. 2022) yang menyatakan bahwa dalam kurikulum Merdeka ini guru beserta didik lebih bebas untuk eksplorasi, kurikulum merdeka lebih menekankan guru untuk dapat menuntun peserta didik.

Komponen untuk membuat pendidikan menjadi kreatif, inovatif dan efisien yaitu dengan membuat sebuah media pembelajaran yang menarik, inovatif dan bertahan lama. Dalam dunia pendidikan media pembelajaran berperan sebagai perantara antara guru dan siswa untuk

menyampaikan pesan dan informasi. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Purnamasari 33(2),2023 yang menyatakan bahwa *“The practicality of the media is based on the results of the readability test, whic is very practical in terms of appearce, material aspects and presentation aspects”*.

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran menurut Ashyar (2012: 44-45) menjelaskan bahwa terdapat berbagai jenis dan format yang dikembangkan untuk membuat media pembelajaran. namun pada dasarnya semua media tersebut dapat dikelompokkan menjadi 4 jenis yaitu media visual, media audio, media audio – visual, dan multimedia.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yaitu menggunakan permainan edukatif. Rifa (2012: 27) menjelaskan permainan edukatif merupakan salah satu permainan yang dapat merangsang daya pikir, memecahkan masalah, meningkatkan kosentrasi, dan lain sebagainya. Namun tidak semua permainan dapat dikategorikan sebagai permainan edukatif, karena permainan edukatif

yang dikaksud dalam kegiatan pembelajaran harus disesuaikan dengan materi, perkembangan anak dan tidak melenceng dari tujuan pembelajaran yang sudah dirancang.

Hal ini diperkuat dengan pernyataan dari Adams(1975) yang menjelaskan bahwa permainan edukatif merupakan bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar bagi para pemainnya. Permainan yang masuk dalam kategori permainan edukatif dan dapat dijadikan media pembelajaran adalah permainan monopoli. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Meina Candra Anggraini,dkk (2022) berdasarkan hasil validasi, uji coba dan hasil efektifitas dikatakan bahwa media permainan monopoli layak dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.

Namun penerapan media pembelajaran pada saat pelasanan pembelajaran masih dikatakan rendah, guru hanya menggunakan buku sebagai acuan dengan media yang seadanya. Penggunaan buku dari pemerintah membuat kegiatan pembelajaran kurang efektif, inovatif

dan kreatif. Selain itu membuat peserta didik akan lebih cepat bosan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran jika tidak diimbangi dengan adanya media pembelajaran.

Bersumber dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri Gumelem dan SD Negeri 02 Siwalan. Kegiatan pembelajaran yang terlaksana pada kedua sekolah masih berpusat pada guru yang masih menggunakan metode ceramah, serta kurangnya penerapan media pembelajaran. Kurangnya penerapan media pembelajaran ini merupakan salah satu tantangan bagi guru untuk dapat membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Rumidjan, Sumanto, dkk 2017 yang menjelaskan bahwa tantangan dalam membuat media pembelajaran salah satunya media yang berupa permainan edukatif adalah minimnya kemampuan dan pemahaman guru mengenai teknologi, yang membuat guru sulit untuk melakukan inovasi dan kreasi media pembelajaran.

Menanggulangi permasalahan pada kegiatan pembelajaran muatan IPS, peneliti berpikir ada suatu potensi yang dapat dikembangkan menjadi

sebuah media pembelajaran interaktif dan berupa permainan permainan edukatif yaitu monopoli. Berdasarkan penelitian milik Helena May Sela (2021) menjelaskan media permainan monopoli masuk dalam kategori valid dengan presentase 91,2% hasil ini didapatkan dari tiga validator, lalu dilanjutkan dengan perolehan nilai praktis media sebesar 92,4% serta hasil tes siswa menunjukkan keefektifan media permainan monopoli dengan presentase ketuntasan sebesar 95,96%. Meskipun terdapat kesamaan dalam pengembangan media berupa monopoli namun terdapat juga perbedaannya, penelitian sebelumnya mengembangkan media permainan monopoli dengan materi kebudayaan Indonesia untuk materi kerajaan Hindu Budha kelas IV belum terdapat penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berupa permainan monopoli. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran Monopoli Kerajaan (MOJA) sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan keterampilan proses di Kelas IV Sekolah Dasar.

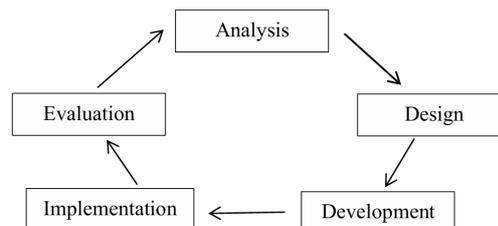
B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development yang dikenal dengan penelitian pengembangan (Bulu & Musham,n.d)

Metode penelitian dan pengembangan (R&D) digunakan untuk menciptakan media pembelajaran inovatif dan efektif. Langkah-langkahnya meliputi identifikasi kebutuhan melalui observasi dan wawancara dengan guru dan siswa di SD Negeri Gumelem dan SD Negeri 02 Siwalan. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran MOJA yang dirancang sesuai materi untuk kelas IV SD dengan hasil validasi dari ahli materi dan ahli media. Uji coba dilakukan pada 18 siswa kelas IV untuk mengukur peningkatan hasil belajar serta keterampilan proses melalui pre-test, post-test, hasil LKPD.

Hasil dari dilaksanakannya tes tersebut akan dilakukan evaluasi untuk memperbaiki produk dan memastikan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.



Gambar 1. Tahap Pengembangan Model ADDIE

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini mengevaluasi Media Monopoli Kerajaan (MOJA) sebagai alat pembelajaran interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Kerajaan Hindu Budha di kelas IV Sekolah Dasar. Metode pengajaran yang masih dominan menggunakan ceramah di SD Negeri Gumelem dan SD Negeri 02 Siwalan menunjukkan tantangan dalam mempertahankan minat dan hasil belajar siswa. MOJA dikembangkan dengan mengintegrasikan permainan Monopoli dan ular tangga untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran. Hasil validasi oleh ahli materi dan desain media

menunjukkan MOJA sesuai dengan kurikulum dan menarik secara visual.

Karakteristik media pembelajaran yaitu media pembelajaran ini dikemas dalam suatu games yang berbasis teknologi. Dalam permainan media pembelajaran MOJA terdapat poin sebagai cara untuk permainan bisa sampai finish. Poin dalam permainan ini akan dimulai ketika peserta didik mulai mendapatkan kuis, mereka akan mendapatkan (+10) ketika mereka menjawab kuis dengan benar, namun ketika peserta didik menjawab kuis salah maka mereka akan mendapatkan (-5). Permainan dalam media pembelajaran MOJA berjalan sebanyak 2 putaran dan akan berakhir secara otomatis ketika ada pemain yang sudah mendapatkan poin tertinggi dalam permainan ini

Manfaat dari media pembelajaran ini peserta didik tidak akan merasa lebih cepat bosan ketika mereka mempelajari materi Kerajaan Hindu Budha dikarenakan media pembelajaran ini dikemas secara menarik dengan berbagai macam elemen seperti contoh gambar dan bentuk tulisan yang menarik. Media pembelajaran ini tidak hanya berupa permainan monopoli dan ular tangga

pada umumnya. Dalam media pembelajaran MOJA menampilkan materi dan kuis dalam jalur permainannya. Sehingga peserta didik akan lebih semangat dalam mengingat materi yang sebelumnya mereka dapatkan untuk bisa menjawab kuis yang akan mereka dapatkan pada jalur selanjutnya selain itu juga mereka perlu mempertahankan poin yang mereka sudah mereka dapatkan. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Sudjana & Rivai dalam Arsyad (2014:28) yang mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa.

Uji coba pada 18 siswa menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman materi, meskipun beberapa siswa masih belum mencapai standar minimal. MOJA berhasil meningkatkan motivasi, hasil belajar siswa dan meningkatkan keterampilan proses mata pelajaran IPAS muatan IPS materi Kerajaan Hindu Budha. Hal ini menunjukkan potensi besar sebagai salah satu perantara dari guru ke siswa dalam penyampaian materi pembelajaran

yang inovatif di sekolah dasar., Untuk lebih memperjelas peneliti gambarkan sebagai berikut :

1. Analisis

Sasaran analisis yang dapat dilakukan adalah melihat karakteristik peserta didik, perangkat dan bahan ajar yang tersedia, dan sarana prasarana milik sekolah. Adapun hasil yang ditemukan di lapangan adalah:

- 1) Sebagian siswa kurang berminat dalam belajar sejarah kerajaan Hindu Budha. Hal ini dikarenakan siswa berpikir bahwa sejarah adalah pelajaran yang membosankan dan sulit untuk diingat.
- 2) Hampir semua siswa senang menggunakan media interaktif seperti permainan. Siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi ketika belajar melalui permainan daripada metode pembelajaran konvensional.
- 3) Siswa lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain. Permainan edukatif di sekolah. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran dapat memanfaatkan kebiasaan siswa

bermain untuk tujuan edukatif.

- 4) Media pembelajaran sejarah berbasis permainan yang sesuai dengan kurikulum merdeka masih sulit ditemukan di sekolah. Keterbatasan ini menghambat penerapan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

2. Desain

Dalam mendesain produk media pembelajaran sejarah berbasis permainan Monopoli Kerajaan (MOJA), dilakukan beberapa tahapan, yaitu: a) Memetakan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran,

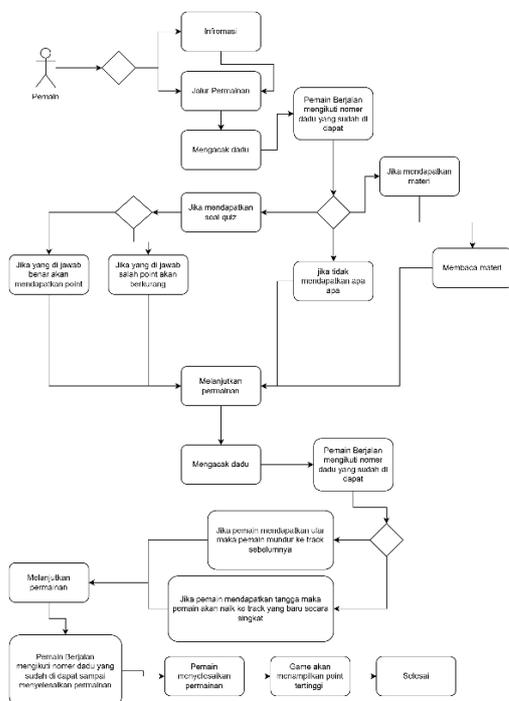
b) Menentukan alat penilaian, c) Menyusun bangunan materi, d) Mendesain model alur berpikir program media pembelajaran (flowchart). Adapun Media Pembelajaran yang di kembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran ini dirancang untuk mendukung program pendidikan yang interaktif dan menyenangkan.
- 2) Bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar sejarah melalui permainan yang edukatif.
- 3) Bertujuan untuk menjadi sumber rujukan yang valid bagi siswa dan

guru dalam mempelajari sejarah kerajaan Hindu Budha.

- 4) Media pembelajaran ini dibuat berdasarkan sumber-sumber yang terpercaya dan telah diverifikasi.

Adapun keterbatasan pengguna dalam dalam menggunakan sebuah aplikasi ini sebagai di tunjukkan gambar 1.



Gambar 2 Flowchart media pembelajaran Berbasis Aplikasi

Berdasarkan flowchart diatas dapat dijabarkan sebagai berikut: a) Ketika pemain memulai permainan akan ada dua kondisi yaitu pemain harus membaca tata cara bermain dan informasi yang ada di dalam aplikasi, b) setelah pemain membaca maka

akan langsung masuk ke dalam permainan, c) pemain akan di perintahkan mengklik dadu dan dadu itu akan mengacak urutannya, d) ketika pemain sudah mendapatkan nomer maka pemain akan di arahkan ke nomer yang sudah di tentukan, e) disini pemain akan mendapatkan kondisi tergantung nomer dan track, jika pemain mendapatkan materi maka pemain harus membacanya ketika sudah membaca maka dapat memulai permainan kembali dan tidak mendapatkan poin, f) disini juga pemain jika mendapatkan soal kuis maka user harus memilih pertanyaan kuis yang benar jika salah maka poin pemain akan di kurangi menjadi -5 dan ketika pemain menjawab benar maka akan di tambahkan g) pemain juga bisa mendapatkan point +10, h) pemain juga akan mendapatkan berbagai rintangan seperti ular, tangga, mundur beberapa langkah dan ada juga jebakan pemain tidak boleh jalan sampai semua pemain lainnya selesai menjalankan semuanya, i) jika pemain sudah menyelesaikan permainan maka pemain tertinggi akan menjadi pemenangnya dan muncul score pemain tertinggi, j) jika permainan telah selesai maka pemain akan di arahkan

ke halaman *home* untuk memulai kembali.

Media pembelajaran berbasis aplikasi Android ini dikembangkan menggunakan Air For Android pada paket aplikasi Adobe Animate CC 2024 dengan Action Script 3.0. Pemilihan aplikasi ini didasarkan pada dua pertimbangan, yaitu: 1) aplikasi memiliki interface yang sederhana dalam membuat aplikasi (Prasetyo, 2017). 2) Aplikasi ini juga memakai *component* yang dibuat oleh *wandah.org* untuk coding dan beberapa media lainnya.

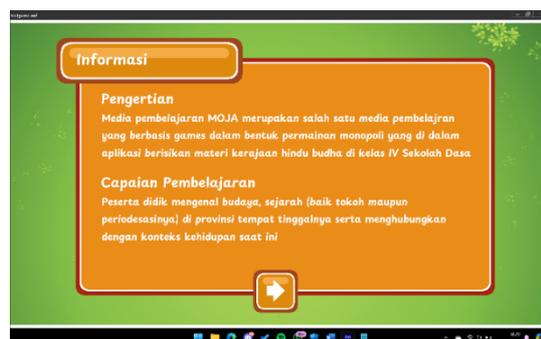
3. Pengembangan

Tabel 1 Rekapitulasi Keseluruhan Penilaian Materi dan Media

Validator	Ahli	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Presentase Skor
1.	Materi	60	70	85,71%
2.	Media	67	70	95,71%
Presentase Ahli Materi		$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{60}{70} \times 100\% = 85,71\%$		
Presentase Ahli Media		$\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{67}{70} \times 100\% = 95,71\%$		

Setelah dinilai ahli, produk diperbaiki sesuai saran dan komentar para ahli. Hasil akhir revisi selanjutnya di export berupa aplikasi (.exe) yang bisa di

install di dekstop untuk dinilai kualitasnya dan diujicobakan secara terbatas kepada siswa. Adapun contoh desain produk media pembelajaran setelah dipasang di dekstop adalah sebagaimana ditunjukkan gambar berikut:





4. Implementasi

Setelah melalui tahap pengembangan dan penilaian dari para ahli. Media pembelajaran MOJA mulai diterapkan pada kegiatan pembelajaran materi kerajaan Hindu Budha dikelas IV.

Selanjutnya peneliti memberikan angket respon guru berisi mengenai kelayakan isi materi pada media pembelajaran MOJA dan kelayakan desain media pembelajaran MOJA. Peneliti memberikan angket respon media dan materi pada tanggal 10 Juni 2024 kepada guru kelas IV SD Negeri Gumelem yaitu Ibu Nur Hayati, S.Pd. Berikut penilaian hasil angket respon guru dapat dilihat pada

Tabel 2 Rekapitulasi Angket Respon Guru Terhadap Media

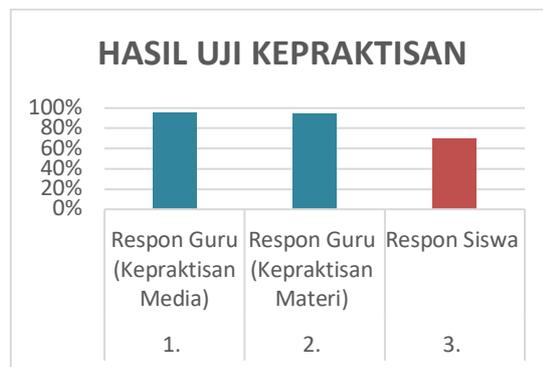
No	Aspek Penilaian	Skor Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase Skor
1.	Materi	66	70	94,28%
2.	Media	38	40	95%

$$\begin{aligned} \text{Presentase Materi} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \\ &\times 100\% \\ &= \frac{66}{70} \times 100\% = 94,28\% \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Presentase Media} &= \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \\ &\times 100\% \\ &= \frac{38}{40} \times 100\% = 95\% \end{aligned}$$

Selain itu juga peneliti memberikan angket respon siswa untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran MOJA. Peneliti menyebarkan angket respon siswa di SD Negeri Gumelem dengan jumlah responden sebanyak 18 siswa yang berisi 10 pertanyaan mengenai media pembelajaran MOJA.

Peserta didik hanya perlu menjawab dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom angka “Ya” dan “Tidak”. Hasil penilaian dari angket respon siswa mendapatkan presentase penilaian 70% pada interval penilaian 61%-80% dengan kategori “layak”.



Gambar 3 Diagram Hasil Angket Respon Guru dan Siswa

5. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk menunjukkan seberapa efektif media pembelajaran MOJA yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran materi Kerajaan Hindu Budha pada kelas IV SD. Dalam kegiatan evaluasi ini peneliti melakukan pre-test sebelum menggunakan media pembelajaran MOJA, penggunaan media pembelajaran MOJA secara berkelompok dan dilanjutkan post-test setelah menggunakan media pembelajaran MOJA pada kegiatan pembelajaran materi Kerajaan Hindu Budha kelas IV. Hasil rata-rata pre-test dan post-test akan ditampilkan pada table berikut ini:

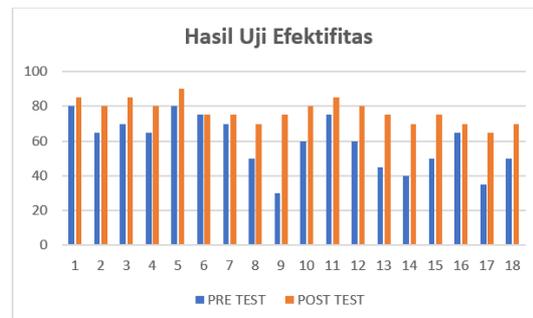
Tabel 3 Paired Samples Statistics
SD Negeri Gumelem

	Mean	N	Deviation
Pre Test	59.1667	18	15.26723
Post Test	76.9444	18	6.67279

Tabel 3 Tests of Normality

Kelas	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pre Test	.946	18	.371
Post Test	.950	18	.421

Gambar 4 Diagram Hasil Pre-test dan Post-test Siswa Kelas IV SD Negeri Gumelem



Berdasarkan tabel dan gambar diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran MOJA dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS muatan IPS materi Kerajaan Hindu Budha di kelas IV SD.

Untuk keefektifan media pembelajaran MOJA terhadap keterampilan proses siswa dilihat pada hasil diskusi peserta didik dalam mengisi lembar kerja peserta didik (LKPD).

Tabel 5 Hasil Nilai LKPD

Nama Kelompok	Skor Perolehan	Presentase
Kelompok A	19	95%
Kelompok B	18	90%

Kelompok C	17	85%
Kelompok D	15	75%

E. Kesimpulan

Media Monopoli Kerajaan (MOJA) terbukti efektif sebagai alat pembelajaran interaktif untuk materi Kerajaan Hindu Budha di kelas IV Sekolah Dasar. Penggunaan MOJA meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan dan berhasil memotivasi mereka dalam pembelajaran. Meskipun demikian, perlu dilakukan penyesuaian lebih lanjut untuk memastikan semua siswa mencapai standar belajar yang diharapkan. Validasi oleh ahli materi dan desain media menunjukkan bahwa MOJA sesuai dengan kurikulum dan menarik secara visual, menjadikannya pilihan yang tepat untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Adams, D.M. 1975. *Simulation Games: An Approach to Learning*. Ohio: Jones Publishing Company.

Akbar, M. F., & Anggraeni, F. D. (2017). Teknologi dalam Pendidikan : Literasi Digital dan SelfDirected Learning pada Mahasiswa Skripsi. *Indigenous*, 2(1), 28–38.

Asyhar, Rayandra. 2012. *Media pembelajaran sekolah dasar*. Jakarta: FKIP Universitas Jambi

Bulu, P. N., & Muhsam, J. (n.d.). *Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Pendekatan Open Ended Pada Subtema Manfaat Energi di Kelas IV SDK STA Maria Assumpta Kupang Tahun Ajaran 2020*.

Fathoni, Utomo, Hangga, & Pamungkas.2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Android di TPQ Al-Falah Semarang*. Edu Komputika Journal, 5(2).

Rahmadayanti, D.,& Hartoyo, A.2022. *Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar*.

Asyhar, Rayandra. 2012. Media pembelajaran sekolah dasar. Jakarta: FKIP Universitas Jambi

Oktavia,M.,Sela M.H, Ayu P.2023.*Pengembangan Media Permainan Monopol Pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan Indonesia Kelas IV SD.*Jurnal Pendidikan Flobamorata,4(2),507-519.

Prasetyo, D. Y. (2017). *Iklan Media Promosi Unisi Berbasis Animasi 2 Dimensi*. Sistemasi: Jurnal Sistem Informasi, 6(3), 40-51.

Purnamasari,.2023.*Fostering Historical Thingking Skills with Ethnophotography based Teaching Materials in Elementary School*. Paramitha: Historical Studies Journal, 33(2), 341-352.

Rumidjan, R., Sumanto, S., Sukamti, S. and Sugiharti, S., 2017. *Pelatihan pembuatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru sekolah dasar*. Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat, 1(1).