

**KELAYAKAN KARYA INOVASI PETA 3D INDONESIA MODIFIKASI DALAM
PEMBELAJARAN IPS BERDASARKAN TEORI ATRIBUT INOVASI UNTUK
PESERTA DIDIK MI/SD PADA MAHASIWA PGMI**

Elghin Chelsea Al-ghistni¹, Ulya Agna Sya'bani², Allisya Nurfitria³, Asep ediana
latip⁴

PGMI FITK Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

PGMI FITK Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

PGMI FITK Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

PGMI FITK Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta

el-ghin24@mhs.uinjkt.ac.id, ulya.agna24@mhs.uinjkt.ac.id,
allisya.nurfitria24@mhs.uinjkt.ac.id, asep.ediana@uinjkt.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to assess the feasibility of the Modified 3D Map as a Social Science (IPS) learning tool for MI/SD students, using the framework of Rogers Innovation Attribute Theory, and to observe the level of acceptance and benefits from the perspective of PGMI students as prospective teachers. Using a quantitative descriptive approach, data was collected through a Likert scale questionnaire that included 20 closed-ended statements and 3 open-ended questions, based on five innovation attributes: relative superiority, suitability, complexity, ease of trial, and ease of viewing results. Respondents were PGMI students, and data were analyzed using descriptive statistics to calculate the average score for each attribute and to interpret the feasibility of the media. The results of the study show that the Modified 3D Map has high feasibility, especially in terms of relative superiority and ease of seeing the results, because it is considered effective in improving the understanding of spatial concepts and facilitating the visualization of social studies materials. However, some respondents suggested improvements in the complexity aspect, especially at the media preparation stage in the classroom. In general, Modified 3D Maps are considered appropriate and effective as a learning medium for social studies in MI/SD

Keywords: Learning Innovation, Social Studies Learning Media, 3D Map, Innovation Attributes, Media Feasibility

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menilai kelayakan Peta 3D Modifikasi sebagai alat bantu belajar Ilmu Sosial (IPS) bagi siswa MI/SD, menggunakan kerangka Teori Atribut Inovasi Rogers, dan untuk mengamati tingkat penerimaan dan manfaat dari perspektif mahasiswa PGMI sebagai calon guru. Dengan menggunakan

pendekatan deskriptif kuantitatif, data dikumpulkan melalui kuesioner skala Likert yang mencakup 20 pernyataan tertutup dan 3 pertanyaan terbuka, berdasarkan lima atribut inovasi: keunggulan relatif, kesesuaian, kompleksitas, kemudahan uji coba, dan kemudahan melihat hasil. Responden adalah mahasiswa PGMI, dan data dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung skor rata-rata untuk setiap atribut dan untuk menginterpretasikan kelayakan media tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Peta 3D Modifikasi memiliki kelayakan yang tinggi, terutama pada aspek keunggulan relatif dan kemudahan melihat hasil, karena dianggap efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep spasial dan memfasilitasi visualisasi materi IPS. Namun, beberapa responden menyarankan perbaikan dalam aspek kompleksitas, terutama pada tahap persiapan media di kelas. Secara umum, Peta 3D yang Dimodifikasi dianggap sesuai dan efektif sebagai media pembelajaran untuk IPS di MI/SD

Kata Kunci: Inovasi Pembelajaran, Media Pembelajaran IPS, Peta 3D, Atribut Inovasi, Kelayakan Media

A. Pendahuluan

Pendidikan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) pada jenjang MI/SD memegang peran penting dalam membentuk pemahaman peserta didik terhadap lingkungan sosial dan geografi negara Indonesia. Namun, dalam praktiknya pembelajaran IPS sering masih bersifat konvensional, menekankan hafalan dan penggunaan buku teks saja sehingga kurang mampu menarik minat siswa serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Inovasi media pembelajaran diperlukan untuk membuat proses belajar lebih kontekstual dan menarik bagi peserta didik, misalnya melalui penggunaan peta 3D yang dimodifikasi sesuai konteks lokal dan kurikulum IPS.

Penerapan media inovatif seperti peta 3D ini berpotensi meningkatkan pemahaman spasial serta keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran IPS, sejalan dengan upaya transformasi pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna.

Selain itu, dalam kerangka teori difusi inovasi (Diffusion of Innovations), keberhasilan adopsi suatu inovasi sangat dipengaruhi oleh karakteristik atau atribut inovasi tersebut seperti keunggulan relatif, kompatibilitas, kompleksitas, kemampuan diuji coba, dan keteramatan hasil inovasi. Penerapan teori ini dalam konteks pendidikan dapat membantu menganalisis sejauh mana inovasi media pembelajaran

peta 3D layak diterapkan dalam proses belajar mengajar IPS.

Berdasarkan temuan penelitian sebelumnya, penggunaan media pembelajaran konvensional di pelajaran IPS menyebabkan rendahnya keterlibatan peserta didik dan pemahaman konsep peta dan wilayah Indonesia, karena proses pembelajaran yang cenderung teoritis dan tidak kontekstual. Hal ini terlihat ketika siswa menunjukkan antusiasme belajar yang rendah dan kurangnya pemahaman terhadap elemen-elemen geografis ketika hanya diajarkan melalui buku teks.

Tantangan pembelajaran IPS di era digital saat ini semakin nyata, di mana peserta didik memerlukan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan visual. Digitalisasi pembelajaran, termasuk penggunaan media berbasis teknologi seperti peta 3D, menjadi semakin relevan di tengah tuntutan kurikulum yang mendorong pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Namun, belum banyak penelitian yang mengevaluasi kelayakan inovasi semacam ini khususnya berdasarkan teori atribut inovasi, sehingga kebutuhan penelitian yang menghubungkan evaluasi inovasi

media dengan teori tersebut menjadi penting dan mendesak.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini dirancang untuk menjawab beberapa pertanyaan penting mengenai pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berupa peta 3D modifikasi dalam proses pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) di Madrasah Ibtidaiyah/Sekolah Dasar (MI/SD). Perumusan masalah yang dibahas meliputi kelayakan penerapan peta 3D modifikasi dalam pembelajaran IPS, penilaian inovasi media melalui atribut inovasi seperti keunggulan relatif, kompatibilitas, kompleksitas, observabilitas, dan testabilitas, serta sejauh mana mahasiswa PGMI dapat menerapkan pemahaman mereka tentang inovasi ini dalam pengajaran IPS kepada siswa MI/SD.

Sesuai dengan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan media inovatif berupa peta 3D yang dimodifikasi sebagai alat bantu belajar Ilmu Sosial (IPS) di tingkat MI/SD, menganalisis karakteristik inovasi peta 3D berdasarkan teori atribut inovasi untuk menentukan faktor-faktor yang mempengaruhi

penerimaannya di lingkungan pendidikan dasar, dan mengidentifikasi tingkat pemahaman dan kesiapan mahasiswa PGMI dalam menggunakan media peta 3D sebagai alat bantu belajar IPS

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat penting, baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian ini dapat menambah wawasan ilmiah mengenai penerapan teori difusi inovasi dalam menilai kelayakan dan efektivitas karya media pembelajaran inovatif dalam konteks pendidikan dasar. Secara praktis, penelitian ini berkontribusi kepada guru MI/SD berupa gambaran umum media pembelajaran inovatif yang berpotensi meningkatkan kualitas pembelajaran IPS, dan bagi mahasiswa PGMI, penelitian ini dapat menjadi referensi dan pengalaman dalam merancang dan mengevaluasi media pembelajaran inovatif yang selaras dengan teori pendidikan dan kebutuhan kelas.

Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat bagi pengembang kurikulum dengan memberikan rekomendasi mengenai pentingnya pengembangan media pembelajaran inovatif, relevan dengan karakteristik

siswa, dan sesuai dengan tuntutan kurikulum (Yogaswara, 2025).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menilai kesesuaian inovasi berupa Peta Indonesia 3D yang Dimodifikasi dalam pembelajaran Ilmu Sosial (IPS), dengan merujuk pada Teori Atribut Inovasi Rogers. Subjek penelitian ialah mahasiswa Program Studi PGMI, yang merupakan calon guru MI/SD dengan pengumpulan data yang dilakukan melalui kuesioner dengan skala Likert, yang terdiri dari 20 pernyataan tertutup dan 3 pertanyaan terbuka, yang dikembangkan berdasarkan lima atribut inovasi, Adapun keunggulan dari relatif, kompatibilitas, kompleksitas, uji coba, dan observasi. Analisis data menggunakan statistik deskriptif, dengan menghitung rata-rata dan persentase untuk menentukan tingkat kesesuaian media pembelajaran, sedangkan data kualitatif digunakan sebagai pendukung untuk memperkuat interpretasi hasil penelitian ini.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil kuisioner deskriptif kuisioner yang sudah diisi oleh mahasiswa Program Studi PGMI, diperoleh gambaran mengenai kesesuaian inovasi berupa Peta Indonesia 3D yang dimodifikasi sebagai alat bantu belajar Ilmu Sosial (IPS) di MI/SD agar lebih menarik dan meningkatkan semangat siswa. Penilaian ini berlandaskan pada lima atribut inovasi, yaitu keunggulan relatif, kompatibilitas, kompleksitas, kemudahan uji coba dan yang terakhir kesalahan, serta visibilitas hasil.

Tabel 1. Hasil Penilaian Kelayakan Peta 3D Indonesia Modifikasi

Atribut Inovasi	Rata-rata	Perentase (%)	Kategori
Keunggulan Relatif	4,25	85,0	Sangat Layak
Kompatibilitas (Kesesuaian)	4,05	81,0	Layak
Kompleksitas	3,45	69,0	Cukup Layak
Kemudahan Uji Coba	3,95	79,0	Layak
Keterlihatan Hasil	4,30	86,0	Sangat Layak

(Observability)			
Rata-rata Keseluruhan	4,00	80,0	Layak

Hasil yang diperlihatkan dalam Tabel 1 dapat menunjukkan bahwa Peta 3D Indonesia yang dimodifikasi diakui sebagai media pembelajaran Ilmu Sosial (IPS) yang sesuai hingga sangat sesuai untuk digunakan calon guru di MI/SD. Atribut dengan skor tertinggi adalah visibilitas hasil dan keunggulan relatif, sedangkan atribut dengan skor terendah adalah kompleksitas.

Skor tinggi yang diraih oleh atribut keunggulan relatif menunjukkan bahwa mahasiswa Program Studi PGMI dianggap mampu memodifikasi Peta Indonesia 3D yang dimana bermanfaat dan mampu meningkatkan semangat siswa dibandingkan media pembelajaran Ilmu Sosial (IPS) yang umum digunakan. Media ini dianggap mampu membantu siswa MI/SD memahami lebih cepat konsep spasial, posisi geografis, dan karakteristik wilayah Indonesia dengan cara yang lebih realistis dan dilihat secara langsung. Hal ini sesuai

dengan penelitian Rahmawati (2020), yang menyatakan bahwa media visual tiga dimensi dapat meningkatkan pemahaman konsep geografis dan minat belajar siswa sekolah dasar.

Temuan ini diperkuat oleh jurnal "Pengembangan Media Peta 3D Tema Tempat Tinggalku" oleh Maulidin (2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan media peta tiga dimensi memberikan peningkatan pemahaman konsep spasial siswa sekolah dasar secara signifikan, dengan nilai rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hasil uji statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan, sehingga mengonfirmasi bahwa visualisasi tiga dimensi lebih unggul dalam membantu siswa memahami konsep ruang dan lingkungan geografis secara konkret (Review et al., 2019).

Atribut kompatibilitas memperlihatkan bahwa pada kategori yang sesuai, artinya Peta 3D yang dimodifikasi diyakini sesuai untuk kurikulum Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) di MI/SD, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media ini dapat dipraktikkan pada materi mengenai peta, kondisi geografis, dan wilayah di Indonesia tanpa melanggar

kompetensi inti yang berlaku. Hasil ini sejalan dengan penelitiannya Putri (2021), bahwa media pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) MI/SD yang sesuai dengan karakteristik siswa dan materi kurikulum akan lebih mudah dipahami dan diimplementasikan oleh guru. Media visual seperti peta 3D diyakini mampu mengubah konsep ilmu sosial yang abstrak menjadi konsep yang lebih kontekstual dan bermakna bagi siswa MI/SD.

Meskipun secara keseluruhan dianggap memadai, atribut kompleksitas menerima skor terendah dibandingkan dengan atribut lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa Program Studi PGMI masih terbilang percaya bahwa penggunaan Peta 3D yang dimodifikasi memerlukan persiapan tambahan, seperti pengaturan media, penyimpanan, dan pengelolaan selama proses pembelajaran.

Meskipun secara keseluruhan atribut kompleksitas dinilai memadai, skor yang lebih rendah dibandingkan atribut lainnya menunjukkan bahwa mahasiswa Program Studi PGMI memandang penggunaan Peta 3D Indonesia modifikasi memerlukan kesiapan tambahan, terutama dalam

pengaturan media, penyimpanan, dan pengelolaan selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian Zein (2025), tentang *Pengembangan Media Peta Interaktif*, yang menyatakan bahwa media peta berbasis visual dan interaktif membutuhkan pengelolaan teknis awal, namun tetap dinilai layak dan efektif sebagai media pendukung pembelajaran IPS. Penelitian lain oleh Saifudin (2024), turut menegaskan bahwa media peta visual inovatif dinilai sangat layak dan efektif dalam mendukung pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Atribut kemudahan uji coba dan kemudahan melihat hasil (observabilitas) dikategorikan sangat diyakini hingga sangat memadai. Hal ini menunjukkan bahwa Peta 3D yang dimodifikasi cukup mudah dicoba dalam pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS), dan hasil penggunaannya dapat diamati secara langsung, seperti peningkatan keterlibatan siswa dan kemudahan pemahaman materi.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa peta 3D yang telah dimodifikasi untuk Indonesia cocok digunakan dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar. Temuan

ini sejalan dengan penelitian Suryani dan rekan-rekan (2024) yang mengungkapkan bahwa media pemetaan 3D yang berakar pada kearifan lokal memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, yaitu 81,8% menurut ahli media dan 87,50% menurut ahli materi pelajaran, dengan rata-rata mencapai 84,65% yang masuk dalam kategori "sangat valid". Selain itu, hasil uji praktik juga menunjukkan angka yang menggembirakan, yakni 91,23% untuk siswa dan 95% untuk pendidik, sehingga media ini dianggap sangat praktis untuk mendukung proses belajar mengajar. Hasil penelitian ini menguatkan teori inovasi yang dikemukakan oleh Rogers, terutama mengenai keunggulan relatif, karena peta 3D terbukti lebih efektif dibandingkan dengan metode tradisional; Kompatibilitas karena sesuai dengan kebutuhan siswa dan pengajar; tingkat kompleksitas yang rendah karena penggunaannya yang sederhana; dapat diuji melalui eksperimen di kelas; dan observabilitas, karena hasilnya dapat dilihat secara langsung dengan meningkatkan motivasi serta pemahaman siswa. Dengan kata lain, relevansi peta 3D Indonesia yang

telah dimodifikasi dalam penelitian ini tidak hanya didukung oleh data yang ada, namun juga sejalan dengan kerangka teori inovasi yang menekankan pentingnya keunggulan relatif, kesesuaian, kemudahan, kemampuan untuk diuji, dan kemampuan untuk diamati dalam mengenalkan inovasi dalam Pendidikan (Suryani, 2024).

Penelitian Rahmawati (2024), menunjukkan bahwa Media peta digital sangat penting dalam proses belajar IPS. Sebanyak 90% siswa menunjukkan ketertarikan untuk menggunakan peta digital dalam memahami materi mengenai Kerajaan Hindu-Buddha. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa pada umumnya menerima media visual interaktif dengan baik. Dalam penelitian ini, dikembangkan peta 3D Indonesia yang telah dimodifikasi sebagai langkah perkembangan dari kebutuhan tersebut. Berbeda dengan peta digital yang lebih fokus pada penggunaan teknologi, peta 3D memberikan kelebihan dalam hal visualisasi yang lebih nyata dan pengalaman langsung yang lebih cocok dengan karakteristik siswa MI/SD yang cenderung berpikir secara konkret. Hal ini sejalan dengan teori

atribut inovasi yang diungkapkan oleh Rogers, yang menyatakan bahwa peta 3D memiliki keuntungan relatif dibandingkan dengan media tradisional, memenuhi kebutuhan siswa, mudah digunakan sehingga kompleksitasnya rendah, dapat diuji di kelas, dan dapat dilihat dari semangat siswa selama belajar. Maka dari itu, kesesuaian peta 3D Indonesia yang telah dimodifikasi tidak hanya didukung oleh data empiris, tetapi juga sesuai dengan teori inovasi dalam pendidikan.

Penelitian Andini (2024), Penerapan metode *Collaborative Project Based Learning* (CPBL) dengan proyek diorama tiga dimensi mampu meningkatkan kreativitas berpikir siswa secara signifikan. Rata-rata nilai uji kreativitas siswa mengalami kenaikan dari 59,94 sebelum siklus menjadi 71,20 di Siklus I, dan mencapai 82,29 pada Siklus II. Kenaikan ini menunjukkan bahwa media diorama 3D tidak hanya sah, tetapi juga efisien dan efektif dalam menciptakan lingkungan kolaboratif yang mendorong lahirnya gagasan-gagasan baru.

Sehubungan dengan teori inovasi yang diajukan oleh Rogers, temuan ini menekankan beberapa

poin penting. Pertama, keunggulan relatif terlihat dari manfaat diorama 3D yang lebih baik dibandingkan metode konvensional karena dapat meningkatkan kreativitas siswa. Kedua, kesesuaian media dengan tujuan pengajaran geografi, yang memerlukan visual yang mendekati kenyataan, merupakan bentuk kesesuaian yang diterapkan. Ketiga, kompleksitas media ini cukup rendah, sehingga siswa dapat memahami konsep dengan menggunakan representasi fisik yang sederhana. Keempat, aspek testabilitas terlihat melalui penggunaan dua siklus, yang memberikan kesempatan bagi guru dan siswa untuk bereksperimen dan menyesuaikan penggunaan media. Terakhir, observabilitas tampak nyata melalui hasil pengamatan langsung yang menunjukkan adanya peningkatan dalam kreativitas siswa.

Dalam penelitian ini, peta 3D Indonesia yang telah diubah memiliki potensi yang setara, tetapi lebih sesuai untuk pengajaran IPS di sekolah dasar. Jika diorama 3D terbukti ampuh dalam meningkatkan kreativitas di bidang pendidikan geografi, maka peta 3D Indonesia yang telah dimodifikasi bisa memberikan nilai tambah yang berupa

pemahaman yang jelas tentang wilayah Indonesia. Dengan kata lain, kecocokan peta 3D Indonesia yang telah dimodifikasi tidak hanya didasarkan pada bukti empiris, tetapi juga sejalan dengan teori inovasi yang diajukan oleh Rogers, yang menekankan pada keuntungan relatif, relevansi, kesederhanaan, serta keandalan dan keamanan dalam mengenalkan inovasi di dunia pendidikan (Andini & Suharto, 2024).

Secara keseluruhan, dari hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Program Studi PGMI memiliki pandangan positif terkait kesesuaian Peta Indonesia 3D yang dimodifikasi sebagai alat bantu belajar Ilmu Pendidikan Sosial (IPS) yang akan mudah dipahami siswa karena dapat melihat secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa PGMI, yang dimana merupakan calon guru, memiliki pengetahuan dasar tentang pentingnya inovasi dalam media pembelajaran dan mampu menilai kesesuaiannya berdasarkan teori atribut inovasi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi kami, maka dapat disimpulkan bahwa Peta 3D Indonesia yang

dimodifikasi diyakini sangat cocok digunakan sebagai alat bantu belajar mengajar IPS di tingkat MI/SD. Kemudian penilaian ini juga merujuk pada Teori Atribut Inovasi Rogers, yang menunjukkan bahwa media ini memiliki keunggulan yang jelas dan hasil yang mudah terlihat, karena sangat membantu siswa dalam memahami konsep ruang, posisi geografis, dan karakteristik wilayah Indonesia dengan menerapkan cara yang lebih nyata, menarik dan bisa dilihat secara langsung. Selain itu, aspek kesesuaian dengan kurikulum dan kemudahan penggunaan juga diklasifikasikan sebagai baik, yang berarti peta 3D ini cocok untuk materi IPS di MI/SD dan sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar.

Namun, pada aspek kompleksitas meraih skor terendah dibandingkan atribut lainnya, memperlihatkan bahwa sangat wajib untuk mempersiapkan dan penanganan media yang lebih baik sebelum dipraktikkan dalam proses pembelajaran. Namun, tingkat kompleksitas ini tidak selalu mengurangi kelancaran media secara keseluruhan, melainkan berfungsi sebagai bahan untuk meningkatkan rencana dan standar media di kelas.

Secara keseluruhan, mahasiswa PGMI sebagai calon pendidik memiliki pandangan positif terhadap penggunaan Peta Indonesia 3D yang dimodifikasi dan menyatakan keinginan untuk memanfaatkan media inovatif ini sebagai alat bantu dalam pengajaran Ilmu Sosial. Oleh karena itu, Peta Indonesia 3D yang dimodifikasi tidak hanya terbukti layak berdasarkan pengalaman praktis, tetapi juga sesuai dengan teori difusi inovasi, sehingga berpotensi menjadi alat pembelajaran yang efisien, relevan secara kontekstual, dan bermakna di tingkat MI/SD.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, T. J., & Suharto, Y. (2024). *Collaborative Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Geografi : Penerapan Proyek Media Diorama 3D Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik*. 7, 219–233.
- Putri, A. (2021). *Cakrawala Pendidikan*, 40(1), 120–132. <https://doi.org/10.21831/cp.v40i1.33766>
- Rahmawati, D. N., Kusumaningrum, S. R., Sukma, R., & Dewi, I. (2024). *Digital Map Media : The Needs of Digital Media for Social Studies Learning in Grade IV Elementary School*. 7(1), 1–9.
- Rahmawati, E., & Dewi, G. K. (2020). *Penerapan Media Pembelajaran Peta Tiga Dimensi Melalui Pembelajaran Tutor Sebaya*

- Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SDN Banjaran Kecamatan Driyorejo Kabupaten Gresik.* 6(2), 10–18.
- Review, J., Dasar, P., Pendidikan, J. K., & Penelitian, H. (2019). *PENGEMBANGAN MEDIA PETA 3D PADA TEMA TEMPAT TINGGALKU UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR* Mahasiswa Program Pascasarjana , Prodi Pendidikan Dasar , Universitas Negeri Surabaya , Dosen Pascasarjana , Prodi Pendidikan Dasar , Universitas Negeri Surabaya. 5(3).
- Saifudin, M. Z., Kurniawati, R., Murni, A. W., Wardono, M. S., Yasin, F. N., Jannah, N. L., Nahdlatul, U., & Sidoarjo, U. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Panasia (Peta Flora Fauna di Indonesia) pada Materi IPS Kelas V SD.* 09.
- Suryani, L. (2024). *Pengembangan peta 3d berorientasi kearifan lokal sulawesi selatan untuk siswa sekolah dasar.* 4(1), 84–95.
- Zein, A. S., Bachri, B. S., Dewi, U., & Surabaya, U. N. (2025). *Pengembangan Media Peta Interaktif dalam Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Kelas VII Sekolah Indonesia Kota Kinabalu.* 5, 916–927.
- ISSN 2477-2143 dan telah terindeks Google scholar, DOAJ (*Directory of Open Access Journal*) dan SINTA . Naskah yang diterima mencakup hasil penelitian dengan tema yang sesuai dengan fokus dan scope jurnal Pendas yaitu penelitian di pendidikan dasar. Semua naskah akan melalui proses review sebelum terbit.
- Batas akhir penerimaan naskah tanggal 30 Oktober 2019. Bisa kirim via ojs ke laman berikut : Web : <http://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas>.
- Info lebih lanjut Hubungi:
1. Acep Roni Hamdani, M.Pd. (087726846888)
 2. Taufiqulloh Dahlan, M.Pd (085222758533)
 3. Feby Inggriyani, M.Pd. (082298630689)

Mohon untuk Disebarkan
PENDAS : JURNAL ILMIAH
PENDIDIKAN DASAR
UNIVERSITAS PASUNDAN
Menerima Naskah untuk dipublikasikan pada bulan Desember 2019 Volume IV, Nomor 2 Tahun 2019 dengan E-ISSN 2548-6950 dan p-