

PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

CD Interaktif Berbasis Flash sebagai Media Pembelajaran Kondisi Geografis Indonesia Kelas V

Hema Halimatusyadiah¹, Yusuf Suryana², Nana Ganda³

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: hemahalimatusyadiah@student.upi.edu¹, yusufsuryana@upi.edu², nanaganda@upi.edu³

Abstract

Education is a process of learning for students to have an understanding of something and make it a critical human in thinking. Teaching Social science is very important for basic education. because students who come to school come from different environments. Their recognition of the community they belong to is colored by their environment. Schools are not the only means or means to get to know the community. Students can learn to know and study the community through mass media, print media and electronic media. The development of science and technology from time to time is developing very rapidly. This is indicated by the information and communication technology that has developed along with globalization, so that the interaction and delivery of information will take place quickly. At present the trend in the education world regarding the use of media is to use various media or multimedia. There are two categories of multimedia, namely linear multimedia and interactive multimedia. Interactive multimedia-based learning media can be stored on CD (Compact Disc) so that it is more practical and its distribution will be more widespread, so that today it is more commonly known as the learning CD media or Interactive CD media. Interactive CD provides a cognitive element in the form of understanding the material through the shows on each slide and sound in addition to making it more interesting for students. The selection of the use of Interactive CD media is an alternative to increase student motivation and learning achievement.

Keywords: interactive cd, flash, social studies

Abstrak

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran kepada peserta didik agar memiliki pemahaman terhadap sesuatu dan membuatnya menjadi seorang manusia yang kritis dalam berpikir. Pengajaran Ilmu pengetahuan sosial sangat penting bagi jenjang pendidikan dasar. karena siswa yang datang ke sekolah berasal dari lingkungan yang berbeda-beda. Pengenalan mereka tentang masyarakat tempat mereka menjadi anggota diwarnai oleh lingkungan mereka tersebut. Sekolah bukanlah satu-satunya wahana atau sarana untuk mengenal masyarakat. Para siswa dapat belajar mengenal dan mempelajari masyarakat baik melalui media massa, media cetak maupun media elektronika. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu berkembang sangat pesat Hal ini ditunjukkan dengan teknologi informasi dan komunikasi yang telah berkembang seiring dengan globalisasi, sehingga interaksi dan penyampaian informasi akan berlangsung dengan cepat. Saat ini yang menjadi tren dalam dunia pendidikan sehubungan dengan pemanfaatan media adalah menggunakan berbagai media atau multimedia. Ada dua kategori multimedia, yaitu multimedia linear dan multimedia interaktif. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat disimpan dalam kepingan CD (*Compact Disc*) sehingga lebih praktis dan penyebarannya akan lebih meluas, sehingga sekarang ini lebih banyak dikenal dengan nama media CD pembelajaran atau media CD Interaktif. CD Interaktif memberikan unsur kognitif berupa pemahaman materi melalui tayangan-tayangan pada tiap slide dan suara sebagai tambahan agar lebih menarik bagi siswa. Pemilihan penggunaan media CD Interaktif ini merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa.

Kata Kunci: cd interaktif, flash, ips

PENDAHULUAN

Pendidikan sebagai sebuah usaha sadar tentunya memerlukan tujuan yang

dirumuskan. Karena tanpa tujuan, maka pelaksanaan pendidikan akan kehilangan arah. pendidikan merupakan pengembangan

kemampuan pada pembelajar untuk berperilaku baik yang ditandai dengan perbaikan berbagai kemampuan yang akan menjadikan manusia sebagai makhluk yang berketuhanan (tunduk patuh pada konsep ketuhanan), dan mengemban amanah sebagai pemimpin di dunia (Ramdhani, 2014). Pendidikan juga menjadi sebuah proses pembudayaan di mana masing-masing anak yang dilahirkan ke dunia dibentuk menjadi anggota penuh dari suatu masyarakat dengan menghayati dan mengamalkan nilai-nilai yang terdapat dalam kebudayaan yang mereka miliki tersebut (Manan, 1989, hlm. 7).

Menurut Heidjrachman dan Husnah (1997, hlm. 77) mengatakan bahwa pendidikan adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan pengetahuan umum seseorang termasuk di dalam peningkatan penguasaan teori dan keterampilan, memutuskan dan mencari solusi atas persoalan-persoalan yang menyangkut kegiatan di dalam mencapai tujuannya, baik itu persoalan dalam dunia pendidikan atau kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam menghadapi dan mengantisipasi kehidupan masyarakat di masa depan (Darmayoga, I, I Wayan Lasmawan, Marhaeni 2013, hlm. 1).

Pendidikan sebagai sebuah usaha sadar tentunya memerlukan tujuan yang dirumuskan. Karena tanpa tujuan, maka pelaksanaan pendidikan akan kehilangan arah. Tujuan pendidikan dijadikan sebagai sebuah pedoman bagaimanakah proses pendidikan seharusnya dilaksanakan, dan hasil apa yang diharapkan dalam proses pendidikan. Proses pendidikan merupakan salah satu sektor yang sangat berperan dalam mengatasi krisis multidimensional, terutama melalui Pendidikan IPS (Anshori 2014, hlm. 59).

Tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, dan indah untuk kehidupan. Karena itu tujuan pendidikan ada dua fungsi yaitu memberikan arah kepada segenap kegiatan pendidikan dan merupakan sesuatu yang ingin dicapai oleh segenap kegiatan pendidikan. Hasil belajar di sekolah hanya mempunyai relevansi dengan tujuan kurikulum formal yang terbatas (Suherman 2010, hlm. 131) Sebagai suatu komponen, tujuan pendidikan menduduki posisi penting di antara komponen-komponen pendidikan lainnya. Dapat dikatakan bahwa segenap komponen dari seluruh kegiatan pendidikan dilakukan semata-mata terarah kepada atau ditujukan untuk pencapaian tujuan tersebut.

Pembelajaran IPS di sekolah dasar yaitu agar siswa memiliki kemampuan antara lain:

mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya, memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, mempunyai rasa ingin tahu, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerja sama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk di tingkat lokal, nasional dan global. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Alannasir (2016, hlm. 81) Kurikulum saat ini menghendaki keaktifan siswa dalam belajar, dimana guru tidak saja melakukan kegiatan mengajar tetapi guru juga berpikir bagaimana proses transfer ilmu itu terjadi.

IPS adalah suatu bahan kajian terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi diorganisasikan dari konsep-konsep keterampilan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi (Puskur, 2001, hlm. 9). Fakhri Samlawi & Bunyamin Maftuh (1999, hlm. 1) menyatakan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial disusun melalui pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya. Adanya mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar para siswa diharapkan dapat memiliki pengetahuan dan wawasan

tentang konsep-konsep dasar ilmu sosial dan humaniora, memiliki kepekaan dan kesadaran terhadap masalah sosial di lingkungannya, serta memiliki keterampilan mengkaji dan memecahkan masalah masalah sosial tersebut. Sementara model pembelajaran yang saat ini banyak dikembangkan oleh guru adalah model ceramah dan penugasan rumah (Sudiatmaka, Lasmawan, 2012, hlm. 32).

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999, hlm. 3), "hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi tindakan belajar dan tindakan mengajar". Nana Sudjana (1999, hlm. 21) menyatakan "hasil belajar adalah kemampuan kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia memiliki pengalaman belajarnya". Untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan inovatif, sehingga mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik dalam belajar individual maupun dalam proses pembelajaran di dalam kelas. (Yuliandari 2014, hlm. 1).

Media pembelajaran adalah salah satu komponen penting yang terdapat dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya merupakan bagian yang mendapat perhatian guru dalam kegiatan pembelajaran. Peranan sebuah media dalam pembelajaran dikatakan sangat

penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi, sehingga dapat memperlancar proses belajar dan meningkatkan hasil belajar. Hasanah, U, Lukman (2015, hlm. 92).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran merupakan salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Sudjana dan Rivai (2001, hlm. 2) mengatakan bahwa media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Hal ini agar peserta didik mampu bersaing dengan tantangan masa depan (Rahayu, 2020, hlm. 128) Dalam menyampaikan pelajaran IPS diperlukan media pembelajaran. Media pembelajaran IPS ini berupa CD Interaktif. CD Interaktif ini berguna sebagai pengantar/perantara pesan guru kepada penerima pesan yaitu siswa. Media pembelajaran atau CD Interaktif pembelajaran ini sangat diperlukan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta motivasi belajar siswa sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. CD Interaktif pembelajaran ini juga dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan interaksi belajar mengajar. CD ini dibuat menggunakan macromedia flash. Penggunaan macromedia flash sebagai media

pembelajaran, bermanfaat bagi guru sebagai alat bantu dalam menyiapkan bahan ajar dan menyelenggarakan pembelajaran. Masykur, Rubhan, Nofrizal, Syazali (2017, hlm. 179).

Dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan CD Interaktif merupakan bagian dari metode pembelajaran di sekolah yang sangat membantu siswa dalam meningkatkan kegiatan belajar. Dalam mata pelajaran IPS, pembelajaran dengan CD Interaktif dapat lebih efektif, menyenangkan dan melibatkan siswa secara aktif. Sehingga bisa membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan CD Interaktif ini juga lebih menekankan pada kegiatan individu, di mana siswa secara aktif mempelajari materi, mengerjakan soal latihan, mengerjakan evaluasi, dan mengulang jika respon yang diberikan salah. Untuk menerapkan pembelajaran berbasis komputer melalui pemanfaatan CD Interaktif ini membutuhkan fasilitas yang harus memadai. Rohmah, Dina, Hariyono, Sudarmiatin. (2017, hlm. 719) Pembelajaran kontekstual yang dipadu dengan gaya berpikir siswa sangat efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran saat ini.

Dari permasalahan yang telah dikemukakan, CD Interaktif pembelajaran

dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar siswa.

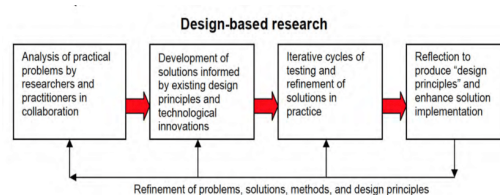
METODE PENELITIAN

Sukmadinata (2006: 164) mengemukakan bahwa “penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan.” Pengertian tersebut menunjukkan adanya langkah-langkah yang sistematis dalam proses pengerjaan produk. Setiap langkah yang dilaksanakan sesuai dengan kaidah penelitian sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

Penelitian ini didesain dengan pendekatan DBR (*Design Based Research*) atau desain berbasis penelitian, untuk mengembangkan bahan ajar CD interaktif. Plomp (2007, hlm. 13) dalam Clark (2013, hlm. 27) menjelaskan bahwa Design Based Research merupakan sistematis pendidikan dan instruksional proses desain yang di dalamnya memiliki proses kegiatan analisis, desain, evaluasi, dan revisi sehingga mendapatkan hasil yang memuaskan. Metode ini cocok dalam penelitian yang akan diteliti karena hasil dari penelitian ini merupakan sebuah bahan ajar materi kondisi geografis Indonesia untuk anak sekolah dasar. Salah satu kelebihan dari DBR, metode ini dapat menyelesaikan masalah

individual maupun yang melibatkan banyak orang, sehingga dalam penelitian menggunakan DBR tidak perlu menggunakan banyak subjek penelitian, dua saja cukup.

Pada jurnal yang berjudul ‘Design-Based Research and Educational Technology: Rethinking Technology and the Research Agenda’ karya Tel Amiel dan Thomas C. Reeves (2008, hlm. 29-40), mereka menjelaskan tahap-tahap pada metode DBR, yaitu sebagai berikut:



Gambar 1. Design Based Research model Reeves

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari angket penilaian ahli materi, ahli media, dan subjek uji coba lapangan siswa kelas V SD Negeri 2 Karangsari. Data kuantitatif diperoleh dari pengisian angket penilaian ahli materi, ahli media, dan subjek uji coba lapangan. Data kualitatif diperoleh berdasarkan saran, kritik, maupun masukan dari ahli materi, ahli media, dan subjek uji coba lapangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan data

mengenai respon ahli media, ahli materi, dan siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif menggunakan angket atau kuisioner. Sugiyono (2011: 199) menyatakan bahwa angket atau kuisioner adalah “teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.” Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket langsung dengan jawaban skala (*rating scale*).

Instrumen penelitian pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan angket yang digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Angket ini terbagi dalam tiga kelompok besar, yaitu: 1) instrumen uji kelayakan ahli media, 2) instrumen uji kelayakan ahli materi, dan 3) instrumen uji pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian berjudul Pengembangan Compact Disc Interaktif Berbasis Flash Sebagai Media Pembelajaran Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V merupakan penelitian yang difokuskan pada media pembelajaran yang dikembangkan. Hal ini dilakukan karena media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Oleh

karena itu proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal.

Peneliti melakukan studi pendahuluan di Sekolah Dasar yang berada di wilayah Kabupaten Garut. Kegiatan ini dilakukan secara langsung oleh peneliti dengan melakukan wawancara terhadap guru kelas V Sekolah Dasar perihal media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara diperoleh beberapa informasi bahwa penggunaan CD Interaktif dalam pembelajaran IPS belum pernah digunakan di SDN 2 Karang Sari pada kelas V, sehingga siswa cenderung pasif hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru. Siswa tidak dilibatkan secara aktif untuk berfikir dan berinteraktif. Hal ini dapat membuat kejenuhan siswa dalam menerima pelajaran serta kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran, sehingga berdampak kepada naik dan turunnya pemahaman siswa.

Peneliti melakukan proses validasi ahli perihal produk yang dibuat. Proses validasi ini dilakukan kepada beberapa ahli terkait produk yang telah dirancang menggunakan

lembar validasi yang memuat indikator-indikator penilaian media pembelajaran demi mendapatkan kelayakan apakah sudah sesuai dengan kriteria yang diharapkan atau perlu adanya perbaikan. Produk yang divalidasi adalah CD interaktif.

Berdasarkan hasil dari pengembangan CD interaktif berbasis flash khususnya pada mata pelajaran IPS di Sekolah Dasar, yang berisikan materi tentang “Kondisi Geografis Indonesia”, media CD tersebut dibuat dengan menggunakan aplikasi *macromedia flash 8*. Adapun keunggulan dari pengguna CD interaktif ini pertama yang menyebutkan bahwa penggunaanya bisa berinteraksi dengan komputer adalah bahwa dalam CD Interaktif terdapat menu-menu khusus yang dapat diklik oleh user untuk memunculkan informasi berupa audio, visual maupun fitur lain yang diinginkan oleh pengguna. Kemudian yang kedua adalah menambah pengetahuan. Pengetahuan di sini adalah materi pembelajaran yang dirancang kemudahannya dalam CD Interaktif bagi pengguna. Kelebihan ketiga adalah tampilan audio visual yang menarik. Menarik di sini tentu saja jika dibandingkan dengan media seperti buku atau media dua dimensi lainnya. Hasil tampilan CD interaktif berbasis flash pada mata pelajaran IPS kelas V materi “Kondisi Geografis Indonesia” ditampilkan sebagaimana pada gambar dibawah ini :



Gambar 2. Tampilan Menu CD Interaktif

Peneliti melaksanakan proses uji coba setelah melakukan proses tahapan rancangan pembuatan CD interaktif dan juga telah divalidasi oleh beberapa validator ahli yang telah memberikan saran serta persetujuan terhadap produk yang dibuat tersebut.

Tabel 1. Hasil Uji Coba Tahap 1

No	Aspek	Rata-Rata Skor	Kategori
1	Media	3,58	Baik
2	Materi	3,52	Baik
2	Pembelajaran	3,80	Baik
Rata-rata Skor			3,63
Kategori			B

Keterangan:

B : Baik

SB : Sangat Baik

Tabel tersebut menunjukkan media mendapat skor rata-rata 3,58 atau masuk kategori “Baik” pada aspek media, 3,52 atau masuk kategori “Baik” pada aspek materi dan, 3,80 atau masuk kategori “Baik” pada

aspek pembelajaran sehingga memperoleh skor rata-rata keseluruhan 3,63 atau masuk dalam kategori “**Baik**”.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Tahap 2

No	Aspek	Rata-Rata Skor	Kategori
1	Media	4,50	Sangat Baik
2	Materi	4,20	Baik
2	Pembelajaran	4,45	Sangat Baik
Rata-rata Skor			4.40
Kategori			SB

Keterangan:

B : Baik

SB : Sangat Baik

Tabel tersebut menunjukkan media mendapat skor rata-rata 4,50 atau masuk kategori “**Sangat Baik**” pada aspek media, 4,20 atau masuk kategori “**Baik**” pada aspek materi dan, 4,45 atau masuk kategori “**Sangat Baik**” pada aspek pembelajaran sehingga memperoleh skor rata-rata keseluruhan 4,40 atau masuk dalam kategori “**Sangat Baik**”.

Pengembangan multimedia Kondisi Geografis Indonesia ini didasari adanya masalah keterbatasan media dalam proses pembelajaran IPS khususnya pada materi kondisi geografis Indonesia. Terdapat berbagai alternatif media yang dikembangkan di era perkembangan IPTEK

seperti sekarang ini. Salah satunya adalah multimedia interaktif. Pembelajaran dengan multimedia interaktif menurut Deni Darmawan (2012: 55-56) mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, suara, dan animasi. Multimedia interaktif dinilai cocok untuk mengantarkan materi ini karena dapat melibatkan animasi, video, dan juga audio sehingga anak merasa lebih tertarik untuk belajar dibanding hanya menggunakan media buku teks.

SIMPULAN

Produk media pembelajaran ini dirancang dengan bantuan aplikasi corel draw X5 yang menghasilkan gambar dengan format yang sesuai dengan yang diinginkan. Keunggulan dari penggunaan aplikasi tersebut karena hasil gambar berbasis vektor lebih baik, dimana hasil gambarnya tidak pecah saat diperbesar. Isi dari poster tersebut yaitu materi tentang pemanfaatan energi matahari dalam kehidupan sehari-hari. Poster dibuat dengan menggabungkan teks, bentuk dan gambar yang menarik dan mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Poster dibuat dengan menggunakan warna color full. Pemanfaatan website juga sangat membantu untuk mempermudah siapa saja yang akan menggunakan poster tersebut, yaitu dengan

mengunjungi weblog. Sehingga poster dapat diakses dimana saja dan oleh siapa saja.

Kelayakan dari media poster ini dinilai oleh para ahli materi dan media sesuai kriteria yang telah ditentukan dan menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut: dari hasil validasi ahli menunjukkan hasil yaitu kesesuaian aspek materi dengan KI dan KD dengan nilai 3 yang menunjukkan bahwa materi dalam poster sudah sangat sesuai dengan KI dan KD pembelajaran IPA. Untuk penyajian materi dengan nilai 2 yang menunjukkan bahwa poster tersebut sudah sesuai dalam hal penyajian materi pembelajaran. Kemudian untuk aspek tampilan dengan nilai keterbacaan yaitu 3 yang berarti bahwa teks dalam poster tersebut jelas dan terbaca, penggunaan size dan jenis huruf sudah sesuai. Untuk nilai visibility poster tersebut yaitu 2, yang menunjukkan bahwa seluruh gambar dalam poster terlihat jelas dan perpaduan warna sudah sesuai. Kemudian nilai legibility yaitu 3 yang menunjukkan bahwa bahasa yang digunakan dalam poster mudah dimengerti. Untuk keseluruhan penyajian yaitu 3 yang menunjukkan bahwa poster tersebut mudah digunakan. Oleh karena itu, berdasarkan hasil validasi oleh ahli maka e-poster berbasis website dapat di gunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuruki. *Journal Of Est*, Vol. 2 (2). 81-90.
- Amiel, T., & Reeves, T. C. (2008). Design-Based Research And Educational Technology: Rethinking Technology And The Research Agenda. *Educational Technology & Society*, 11 (4), 29-40.
- Anshori, S. (2014). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Edueksos*, Vol. 3 (2), 59-76.
- Berbasis Kontekstual. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 2 (5), 719—723.
- Darmawan, D. (2012). *“Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi”*. Bandung. Pt Remaja Rosdakarya
- Darmayoga, I, I Wayan Lasmawan , Marhaeni. (2013). Pengaruh Implementasi Metode *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Ips Ditinjau Dari Minat Siswa Kelas Iv Sd Sathya Sai Denpasar. *Jurusan Pendidikan Dasar*, Vol. 3 (1), 1-11.
- Dimiyati Dan Mudjiono. 1999. *Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fakih Samlawi, Bunyamin Maftuh. 1999. *Konsep Dasar Ips*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan. Jakarta
- Hasanah, U, Lukman. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesi, Vol. 1 (1), 91-106.
- Heidjrachman & Suad, Husnan, 2002, *Manajemen Personalialia*, Badan Penerbit Fakultas Ekonomi (BPFE), Yogyakarta.

- Manan, Imran. 1989. *Dasar-Dasar Sosial Budaya Pendidikan*. Jakarta : Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Masykur, Rubhan, Nofrizal, Syazali. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan *Macromedia Flash*. *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 8 (2), 177 – 186.
- Nana, Sudjana. 1999. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru.
- Rahayu, Sri, Yusuf Suryana, Oyon Haki Pranata. (2020). Pengembangan Soal High Order Thinking Skill Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 7 (2), 127-137
- Ramdhani, M. (2014). Lingkungan Pendidikan Dalam Implementasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, Vol. 8 (1), 28-37.
- Rohmah, Dina, Hariyono, Sudarmiati. (2017). Pengembangan Buku Ajar Ips Sd
- Sudiatmaka, Lasmawan. (2012). Pengembangan Model Pendidikan Multikultur Berbantuan Modul Berbasis Masalah Yang Berorientasi Pada Spiritualisme Dalam Pembelajaran Ips – Sd. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol.1 (1), 28-39.
- Sudjana, N Dan Ahmad Rivai. 2001. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Afabeta
- Suherman, A. (2010). Model Pembelajaran Pakem Dalam Pendidikan Jasmani Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 11 (1), 131-141.
- Sukmadinata, Nana Syaodih, 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pt.Remaja Rosdakarya, Cet Kedua.
- Suyatna Fd. 2007. Hipolipidemik. Hlm 373–388 Dalam: Gunawan Sg, Setiabudy R, Nafrialdi, Elysabeth. (Ed). *Farmakologi Dan Terapi Edisi 5*. Jakarta: Gaya Baru.
- Yuliandari, S. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*, Vol. 1 (1), 1-9.