



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN P3 (PAPAN PUTAR PINTAR) PADA MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN DI INDONESIA UNTUK PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SDN UNGGULAN KARANGGENENG

Development Of P3 Learning Media (Smart Playboard) On The Proclamation Of Independence Materials In Indonesia For Class IV Social Studies Learning At SDN Unggulan Karanggeneng

Rieke Septi Anggraeni Wilujeng¹, Arya Setya Nugroho², Nanang Khoirul Umam³

^{1,2,3}Universitas Muhammadiyah Gresik

¹Email: riekesepti11@gmail.com

²Email: aryasetya@Umg.ac.id

³Email: nanang.08231@gmail.com

Abstract

Development of P3 Media (Smart Playboard) on the Material of the Proclamation of Independence in Indonesia for Class 4 Social Studies Learning at SDN Unggulan Karanggeneng. Thesis, Elementary School Teacher Education Program. Faculty of Teacher Training and Education. Muhammadiyah Gresik University (supervised by Mr. Arya Setya Nugroho and Mr. Nanang Khoirul Umam, M.Pd). This study aims to describe the process of development and quality of P3 media on the material for the Proclamation of Independence for fourth grade elementary school students. In 2021/2022. The research model used in this development research is the ADDIE model. The subjects in this study were fourth grade students at SDN Unggulan Karanggeneng, totaling 18 students. The learning model used during implementation uses the first 3 models TGT, IBL, Discussion. The data collection technique for this research is to use validation sheets and student questionnaires. Analysis of the data obtained from the validation sheet of media experts, the graphic aspect obtained a percentage of 90% and the linguistic aspect obtained a percentage of 83.3%. while the presentation aspect material expert validation obtained a percentage of 91.6% and the content feasibility aspect obtained a percentage of 91.6% and the criteria were very good.

Keywords: proclamation, independence, figures

Abstrak

Pengembangan Media P3 (Papan Putar Pintar) Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan di Indonesia Untuk Pembelajaran IPS Kelas 4 SD Unggulan Karanggeneng. Skripsi, Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Muhammadiyah Gresik (dibimbing oleh Bapak Arya Setya Nugroho dan Bapak Nanang Khoirul Umam, M.Pd). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan dan kualitas dari media P3 pada materi proklamasi kemerdekaan untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar. Pada tahun 2021/2022. Model penelitian yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah model ADDIE. Subjek pada penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Unggulan Karanggeneng yang berjumlah sebanyak 18 peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan saat implementasi menggunakan 3 model yang pertama TGT, IBL, Diskusi. Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah menggunakan lembar validasi dan angket peserta didik. Analisis data

yang diperoleh dari lembar validasi ahli media aspek kegrafikan memperoleh presentase 90% dan aspek kebahasaan memperoleh presentase 83,3% sedangkan validasi ahli materi aspek penyajian memperoleh presentase 91,6% dan aspek kelayakan isi memperoleh presentase 91,6% dan kriteria sangat baik.

Kata kunci : proklamasi, kemerdekaan, tokoh – tokoh

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan bagi perannya di masa yang akan datang untuk memiliki kekuatan keagamaan, kepribadian, pengendalian diri akhlak yang mulia, kecerdasan serta ketempilan dan kreatif. Pendidikan menjadi sarana penting dalam menumbuh kembang generasi masa depan yang unggul, berkualitas dan mampu menghadapi tantangan zaman. Undang – undang No, 20 Tahun 2003 tentang ketentuan pendidikan nasional pendidikan merupakan upaya sadar serta bersiklus atau terencana yang bertujuan untuk mewujudkan suasana belajar .

Pembelajaran di Sekolah Dasar adalah pendidikan dasar yang sangat penting bagi perkembangan peserta didik dan menjadikan tolak ukur pendidikan selanjutnya. Pengetahuan yang didapatkan peserta didik dalam pembelajaran , salah satunya mata pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terdapat kendala – kendala yang harus dihadapi oleh guru, salah satunya kebosanan saat materi dijelaskan dan membuat peserta didik kejenuhan dan bisa mengakibatkan mudahnya mengantuk dan peserta didik tidak bisa menerima materi dengan baik. (Vinet & Zhedanov, 2011)

Media adalah bahasa latin, bentuknya jamak dari kata *medium* yang berarti pengantar atau perantara. Dari pemahaman ini dapat dikatakan bahwa media adalah pengantar pesan dalam pembelajaran di kelas. Menurut pendapat Ely media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan media mampu memvisualisasi konsep yang abstrak ke dalam bentuk visual yang dapat diamati oleh indera pandang. Pembelajaran IPS tidak hanya memerlukan satu atau dua bentuk media pembelajaran saja, namun sangat banyak dan beragam agar bisa disesuaikan dengan kebutuhan materi, suasana kelas dan lain sebagainya. Media buku, atlas, globe, peta ataupun poster media yang bersifat kurang konkret peserta didik dan kurangnya mengakomodir pengalaman belajar siswa pada materi IPS. Pada materi proklamasi kemerdekaan di Indonesia diharapkan guru dapat menyajikan materi bahan ajar dengan media pembelajaran yang sesuai, yang dapat memberikan materi – materi yang sangat jelas ke peserta didik nantinya. (Vinet & Zhedanov, 2011).

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan, saat proses pengembangan berlangsung pada kelas IV di SD Unggulan Karanggeneng yang berjumlah 18 pesera didik 11 laki – laki dan 7 perempuan. pembelajaran berlangsung dengan baik dan memang benar guru masih menggunakan metode ceramah dengan menggunakan media seadanya yang ada di dalam kelas berupa gambar – gambar yang di tempel di papan tulis dan ditampilkan di papan proyektor. Guru juga memanfaatkan media di lingkungan sekitar di peserta didik, seperti buku tema sebagai sumber belajar peserta didik. Agar pembelajaran menjadi berbeda dari yang sebelumnya dibutuhkan inovasi media pembelajaran yang dapat menarik dan memberikan motivasi peserta didik tujuannya memberikan hal baru kepada

peserta didik, kelas menjadi lebih efektif belajar sambil bermain dan peserta didik tidak merasa bosan.

Media pembelajaran yang bagus digunakan untuk mendukung pembelajaran agar peserta didik dapat memahami konsep dari materi serta untuk mengembangkan kemampuan berpikir dalam pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran papan putar ini yang mengandung unsur menyenangkan dan untuk peserta didik mampu menghafalkan dari materi saat dijelaskan dan juga bisa bermain sambil belajar, sehingga membuat peserta didik lebih menantang dan kreatif dalam menggunakan media papan putar.

Beberapa penelitian pengembangan yang relevan menjadi acuan atau referensi pada penelitian kali ini yaitu :

1. Penelitian yang relevan ini dilakukan dan diteliti oleh (Oktaviani et al., 2020) dengan judul penelitian “ Pengembangan media papan putar nusantara pada materi keragaman pakaian adat di indonesia untuk kelas IV SD.” Dalam penelitian di dasari permasalahan yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dengan demikian tujuan dari peneliti ini adalah mengetahui desain pengembangan papan putar dan mengetahui hasil validasi ahli materi dan media. Keterkaitan penelitian yaitu sama dengan pengembangan media papan putar di sekolah SD dan yang membedakan yaitu dari mata pelajaran, kelas dan bahan yang ada di media tersebut.
2. Penelitian yang dilakukan (Vinet & Zhedanov, 2011) dengan judul penelitian “Pengaruh penggunaan media papan putar terhadap hasil belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada siswa kelas IV SD Negeri Romanglasa Kabupaten Gowa.” Dalam penelitian ini didasari oleh masalah yaitu pengaruh penggunaan media papan putar terhadap hasil belajar. Tujuan dari permasalahan tersebut adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media papan putar terhadap hasil belajar. Dari hasil penelitian tersebut hal ini ditunjukkan dari perolehan presentase hasil belajar siswa yaitu 45,8% sangat rendah, 29,2% rendah, 16,7% sedang dan 8,3% tinggi. Media papan putar berpengaruh terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa kelas IV SD dapat dilihat dari perolehan presentase yaitu 20,8% sangat rendah, 12,5% sedang, 25% tinggi, 29,2 sangat tinggi. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penelitian ini menggunakan media papan putar dalam pembelajaran dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Penelitian yang dilakukan oleh (Nuzulia & Zain, 2020) dengan judul penelitian “Pengembangan media roda putar pada mata pembelajaran IPS berbasis hots keragaman suku dan budaya kelas 4 di MI PSM Padangan kabupaten tulungagung.” Dalam penelitian di dasari permasalahan yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Tujuan dari permasalahan tersebut adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media papan putar terhadap hasil belajar. Dari hasil penelitian tersebut presentase kelayakan yang didapatkan adalah 86% dari kevalidan ahli materi , 86% validasi ahli desain media, dan 94% validasi ahli pembelajaran. Presentase kemenarikan media dari siswa MI PSM padangan ngatru tulungagung ini memperoleh presentase 87,1%. Hasil

uji coba penggunaan media roda putar mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Model penelitian ini menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Produser pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi).

1. *Analysis* (analisis)

Langkah dalam analisis terdiri dari dua tahapan, diantaranya ada analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Pada tahapan awal disebut dengan analisis kinerja yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi didalam kelas yang berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan selama ini.

2. *Design* (perencanaan)

Merancang atau menyusun kerangka pembuatan media dari desain media, materi, lalu ketahapan berikutnya. Adapun perencanaan produk adalah sebagai berikut: (1) Menyusun kerangka materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran papan putar pada materi proklamasi kemerdekaan di Indonesia. (2) Menyajikan ilustrasi gambar jenis – jenis pekerjaan apa saja yang terdapat dalam media pembelajaran papan putar.(3) Membuat perencanaan media papan putar dengan menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah. (4) Menyusun desain instrument penilaian media papan putar.

3. *Development* (pengembangan)

Langkah ketiga adalah pengembangan media pembelajaran berdasarkan rancangan awal, berikut tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan media papan putar: (1) Membuat media papan putar, pembuatan media papan putar dilihat dari segi desain dan segi materi. (2) Melakukan review media atau melakukan validasi pembelajaran kepada tim ahli media dan ahli materi. (3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai saran dan masukan dari tim ahli media dan ahli materi, sehingga terdapat perbandingan dari yang sebelum direvisi dan setelah direvisi.

4. *Implementation* (implementasi)

Langkah keempat yaitu melakukan uji coba media dalam proses pembelajaran di kelas 5, yang melibatkan peserta didik untuk mengisi angket agar dapat mengetahui respon dan keefektifan peserta didik dalam menggunakan media papan putar tersebut.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Berdasarkan tahapan implementasi, media papan putar perlu dievaluasi. Pada tahap ini dilakukan revisi akhir terhadap media yang dikembangkan.

SDN Unggulan Karanggeneng Lamongan yang terletak di desa Karanggeneng yang menjadi tempat penelitian. Penelitian ini dilakukan selama semester kedua tahun ajaran 2021-2022. Siswa kelas IV ahli media dan materi, dan ahli hasil pengembangan menjadi subjek penelitian ini. Metode pengumpulan informasi yang digunakan dalam penelitian perbaikan ini adalah persetujuan, survei reaksi, pendahuluan. Oleh karena itu, lembar validasi ahli media atau disebut juga validator ahli bahasa atau validator ahli grafis digunakan dalam

penelitian ini. Validasi ahli penyajian dan validasi ahli kelayakan isi adalah hal yang sama. dan lembar instrumen respon siswa.

Karena evaluasi merupakan kegiatan memperoleh data dari sesuatu yang dipelajari dan hasil yang diperoleh diukur dengan standar yang ditetapkan oleh peneliti, maka dasar penyusunan instrumen adalah menyusun alat evaluasi (Akbar, 2013). Peneliti menggunakan lembar validasi karena penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data validasi media P3. Lembar validasi digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai pendapat validator terhadap validitas pengembangan media P3. Validator kemudian diminta untuk memberikan skor penilaian yang objektif untuk setiap aspek. Tabel 1. Aspek yang Dinilai Validasi.

Tabel 1 Aspek yang Divalidasi

| No. | Aspek | Indikator |
|-----|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Aspek Penyajian | <ul style="list-style-type: none"> - Konsisten, keruntutan, dan pemahaman konsep - Berorientasi pada peserta didik - Kelengkapan isi |
| 2. | Aspek Kelayakan Isi | <ul style="list-style-type: none"> - KI dan KD sesuai dengan tema - Kesuian KI dan KD pada Indikator pembelajaran - Ketepatan pembelajaran KI dan KD pada Indikator |
| 3. | Aspek kegrafikan | <ul style="list-style-type: none"> - Bahasa yang digunakan jelas - Penggunaan kata yang tepat |
| 4. | Aspek Kebahasaan | <ul style="list-style-type: none"> - Bahasa yang digunakan jelas - Penggunaan kata yang tepat |

Dari hasil validasi buku media P3 kemudian dianalisis dengan rumus pengolahan data.

Tabel 2 Kualifikasi Tingkat Kevalidan

| Skor | Kriteria |
|------------|---------------------|
| 81% - 100% | Sangat valid |
| 61% - 80 % | Valid |
| 41% - 60% | Cukup valid |
| 21% - 40 % | Kurang valid |
| 0% - 20% | Sangat kurang valid |

Sumber :(Akbar Fauzan, 2020)

Media P3 pada materi proklamasi kemerdekaan di Indonesia dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan tingkat validasi

kurang dari 70%. didapat diperkirakan dengan standar yang tidak ditetapkan oleh para ahli.

Tabel 3 Kisi – Kisi Instrument Respon Peserta Didik

| No. | Aspek | Jumlah kriteria | Nomor kriteria |
|-----|---------------------------------------------------|-----------------|----------------|
| 1. | Aspek ketampilan media papan putar | 3 | 1,2,3 |
| 2. | Aspek pemahaman materi pada media papan putar | 4 | 4,5,6,7 |
| 3. | Aspek minat, motivasi, terhadap media papan putar | 3 | 8,9,10 |

Sumber: Olahan Peneliti

Kisi – kisi instrument angket untuk respon peserta didik. Instruent kuesioner untuk peserta didik, diisi ketika melakukan uji coba dilapangan yang akan dinilai kelayakan pada pengembangan media papan putar pada materi berbagi jenis pekerjaan, kisi – kisi instrument respon peserta didik.

Tabel 4 Presentase Respon Peserta Didik

| Skor | Kriteria |
|------------|--------------------|
| 81% - 100% | Sangat Baik |
| 61% - 80% | Baik |
| 41% - 60% | Cukup Baik |
| 21% - 40% | Kurang Baik |
| 0% - 20% | Sangat Kurang Baik |

Sumber : (Akbar Fauzan, 2020)

Tanggapan siswa dikatakan baik jika presentase $\geq 61\%$. Maka media P3 pada materi proklamasi kemerdekaan dinyatakan efektif jika respon peserta didik dikategorikan baik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk menyampaikan suatu materi khususnya media P3 (Papan Putar pintar) mata pelajaran IPS pada materi proklamasi kemerdekaan yang telah disetujui oleh ahli media, ahli materi. Media tersebut juga dicoba pada reaksi siswa. Dalam memperoleh konsekuensi dari siklus pemeriksaan, spesialis menggunakan model perbaikan ADDIE dengan tahapan Investigasi, Perencanaan, Pengembangan, Eksekusi, dan Penilaian. Analisis kebutuhan dan analisis kinerja termasuk dalam tahap analisis tahapan. Langkah ini diselesaikan dengan memeriksa pelaksanaan sekolah. sementara kebutuhan

guru dan siswa dilihat dalam analisis kebutuhan Ketika guru kelas IV di SDN Unggulan Karanggeneng, mereka menemukan bahwa tidak ada media tiga dimensi yang digunakan untuk menjelaskan materi. Sebagai gantinya, siswa diperlihatkan gambar-gambar sederhana yang ada di lingkungan terdekat mereka. Oleh karena itu, memiliki media untuk menyampaikan materi sangatlah penting. Kelas IV SDN Unggulan Karanggeneng dijadikan sebagai tempat penelitian ini. Pada tahap ini perancangan tahap kedua bertujuan untuk merancang media yang dapat digunakan untuk mengajar kelas IV SD. Berikut ini adalah beberapa temuan yang peneliti gunakan dari tahap perancangan: tahap penyusunan dasar, tepatnya pada tahap pembuatan konfigurasi media pembelajaran P3 dengan memanfaatkan rencana aplikasi pada PC, setelah tahap pembuatan yaitu penataan rencana alat pemeriksaan. Berbentuk angket respon dan lembar validasi, instrumen penelitian ini digunakan untuk menilai validitas dan efikasi media.

Penyusunan instrumen ini diawali dengan penyusunan kisi-kisi untuk angket peserta didik dan lembar validasi. Validasi ahli media aspek kegrafikan dilakukan Bapak Afakhrul Masub Bakhtiar, M.Pd. Validasi media dilakukan dengan mengisi nilai aspek yang meliputi kesesuaian warna, penyajian media, kesesuaian ukuran, keamanan media. Memperoleh skor 90% dengan kriteria "sangat valid" Validasi kedua peneliti yaitu dengan validator ahli media aspek kebahasaan Bapak Iqnatia Alfiansyah, M.Pd. Validasi media dilakukan dengan mengisi nilai aspek kesesuaian kalimat dengan kaidah Bahasa Indonesia dan Kesesuaian dengan perkembangan dengan Hasil validator kebahasaan memperoleh skor 93,75% dengan kriteria "sangat valid". Validasi ketiga peneliti yaitu dengan validator ahli materi aspek kelayakan isi Ibu wiwik rahayu, S.Pd selaku guru SDN Unggulan Karanggeneng .Validasi dilakukan dengan mengisi nilai aspek kesesuaian materi dengan KI dan KD dan Keakuratan konsep. Hasil validator aspek kelayakan isi memperoleh skor 91.6% dengan kriteria "sangat valid". Validasi keempat peneliti yaitu dengan validator ahli materi aspek penyajian Ibugina nur indah sari, S.Pd selaku guru kelas IV SDN Unggulan Karanggeneng . Validasi dengan mengisi nilai aspek penyajian pembelajaran serta kelengkapan penyajian . Hasil validator aspek penyajian memperoleh skor 91,6% dengan kriteria "sangat valid"

Tahap ketiga tahap development media dikembangkan semenarik mungkin. Dimana anak-anak belajar pada materi tokoh proklamasi yang ada di Indonesia. Setelah itu siswa diberikan pertanyaan atau respon siswa pada media P3 yang telah dibuat peneliti. Pada tahap ini dilakukan dengan tiga tahap yaitu Pembuatan Media Pada tahap ini melakukan pengembangan media yang telah disusun dalam desain atau perencanaan awal. Yang kedua lingkaran luar dan dalam Lingkaran media terbuat kayu tripex dengan lingkaran luar 37cm dan lingkaran dalam 27cm yang dibentuk sesuai kebutuhan peserta didik. Gambar Lingkaran P3 terdapat pada gambar. Papan Putar. Papan putar yang dibagi 8 yang setiap pembagian diberi warna yang berbeda - beda yang berbeda agar terlihat lebih menarik,lingkaran dalam dapat di putar yang memudahkan guru untuk mengatur model pembelajaran. Terdapat empat validator yang menilai produk yang telah dikembangkan oleh peneliti di antaranya dosen ahli media dalam aspek kegrafikan dan kebahasaan , Ahli materi dalam aspek kelayakan isi dan penyajian. Validasi ahli media aspek kegrafikan dilakukan Bapak Afakhrul Masub Bakhtiar,

M.Pd Validasi media dilakukan dengan mengisi nilai aspek yang meliputi kesesuaian warna, penyajian media, kesesuaian ukuran, keamanan media.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti dengan judul “Pengembangan Media P3 (Papan putar pintar) Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Diindonesia Untuk Pembelajaran IPS Kelas IV Unggulan Karanggeneng”, maka disimpulkan bahwa Pengembangan P3 menggunakan model ADDIE yang terdapat lima tahapan yaitu analysis (analisis), Design (perencanaan), implementasi (penerapan), evaluation (evaluasi). Media pembelajaran disesuaikan dengan analisis kinerja serta analisis kebutuhan. Kalayakan dari media pembelajaran P3 berdasarkan penelitian dapat dikatakan valid karena mendapat hasil presentase sebesar 90% untuk aspek kegrafikan, sedangkan untuk aspek kebahasaan mendapatkan 93,75%. Media pembelajaran P3 dikatakan efektif dari hasil uji dengan menggunakan model pembelajaran tanya jawab, dan mendapatkan hasil presentase angket peserta didik.

Sehubungan dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran P3 (Papan Putar Pintar) Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Di Indonesia Untuk Pembelajaran Ips Kelas Iv SDN Unggulan Karanggeneng “ yang telah di lakukan oleh peneliti, dilihat dari hasil yang diperoleh saat penelitian disarankan menggunakan media P3 dengan model pembelajaran SOLE (diskusi).

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M., & Tambak, S. (2018). Penerapan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Murid Pada Pelajaran Fiqh. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 15(1), 64–84. [https://doi.org/10.25299/jaip.2018.vol15\(1\).1585](https://doi.org/10.25299/jaip.2018.vol15(1).1585)
- Akbar Fauzan, Y. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN MAGNETIK BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS 3 SEKOLAH DASAR. *Institutional Repository*, 1(69), 5–24.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Isna, K. ari. (2018). Pengembangan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sdn 2 Sukomulyo Pujon Malang. *Kemampuan Koneksi Matematis (Tinjauan Terhadap Pendekatan Pembelajaran Savi)*, 53(9), 1689–1699.
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Journal of Physics: Conference Series*, 172. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Nuzulia, N., & Zain, E. K. M. M. (2020). Pengembangan Media Roda Putar Pada Mata Pelajaran Ips Berbasis Hots Keragaman Suku Dan Budaya Kelas 4 Di Mi Psm Padangan Kabupaten Tulungagung. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 67. <https://doi.org/10.35931/am.v5i1.409>
- Oktaviani, D. L., Sumardi, S., & Nugraha, A. (2020). Pengembangan Media Putar Nusantara Pada Materi Keragaman Pakaian Adat Di Indonesia Untuk Kelas Iv Sd. *Jipsindo*, 7(2), 119–135. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v7i2.34937>
- Riani, W., Frima, A., & Lokaria, E. (2022). *Pengembangan Media Roda Putar*



Berbasis Model Paikem Pada Pembelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 1 Sungai Pinang.

- Riyadi, A. (2017). Kompetensi Guru Dalam Pelaksanaan Evaluasi pembelajaran. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 15(28), 52–67.
- Saraswati, P. (2017). *Pengembangan Media Buku Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD, Gugus Dr. Mawardi, Kecamatan Kaliwungu, Kabupaten Kendal. Unnes Repository*, 84. <http://lib.unnes.ac.id/eprint/31403>
- Solihah, A. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(1), 45–53. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i1.1010>
- Vinet, L., & Zhedanov, A. (2011). A “missing” family of classical orthogonal polynomials. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 2016. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>