

Upaya Guru Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 6 SDN Percobaan Cibiru Bandung Melalui Media Pembelajaran *Smartphone*

Yuga Fibra Nurhakim¹, Nurul Kamilah², Tin Rustini³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UPI, Kampus Cibiru, Jl. Pendidikan No.15, Cibiru Wetan, Kec. Cileunyi, Kabupaten Bandung

Email: yugafibraanh@upi.edu¹, nurullkmlh25@upi.edu², tinrustini@upi.edu³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 6 SD melalui media pembelajaran *smartphone*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Percobaan Cibiru Bandung. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara kepada guru dan observasi di kelas, serta mengkaji dari studi literatur dengan mencari dari artikel, jurnal, tesis, dll yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *smartphone* efektif digunakan guna meningkatkan hasil belajar IPS siswa di kelas 6 SD Negeri Percobaan Bandung.

Kata Kunci: Hasil Belajar, IPS, Media Pembelajaran, *Smartphone*

Abstract

This study aims to find out how the teacher's efforts in improving social studies learning outcomes for 6th grade elementary school students through smartphone-based learning media. This research was conducted at the Experimental Elementary School in Cibiru Bandung. This study uses descriptive qualitative research methods. Data collection techniques in this study used interviews with teachers and observations in class, as well as reviewing literature studies by searching from articles, journals, theses, etc. related to the research conducted. Based on the results of this study, it can be concluded that smartphone-based learning media is effective to use to improve student social studies learning outcomes in grade 6 SD Negeri Experiment Bandung.

Keyword: Learning Outcomes, Social Studies, Learning Media, Smartphone

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang dibelajarkan pada jenjang pendidikan dasar. Pembelajaran IPS dirancang oleh tenaga pendidik agar siswa dapat mempelajari, menelaah dan menganalisis ilmu-ilmu sosial yang berkaitan dengan gejala dan masalah sosial di masyarakat (Jaya, 2021; Purwanto, 2019; Rita, 2019). Pada mata pelajaran IPS ini memuat tentang seperangkat peristiwa, konsep, fakta, dan generalisasi yang berhubungan dengan isu-isu sosial yang ada di masyarakat. Dalam pembelajaran di sekolah terutama sekolah dasar mata pelajaran IPS tak kalah sangat penting dari mata pelajaran lainnya, karena dalam mata pelajaran IPS tak hanya pengetahuan saja diajarkan tetapi terdapat keterampilan dan sikap atau karakter yang diharapkan terhadap peserta didik sekolah dasar. Terdapat berbagai aspek tingkah laku yang ditunjukkan manusia dalam masyarakat, seperti tingkah laku yang berkaitan dengan aspek ekonomi, aspek sikap, aspek mental, aspek budaya, aspek hubungan sosial, dan sebagainya (Hutabri & Putri, 2019). Pada pembelajaran IPS ditekankan pada proses pemahaman peserta didik terhadap konsep yang berhubungan dengan kehidupan dan permasalahan-permasalahan yang ada di masyarakat. Melalui pembelajaran IPS juga siswa dapat lebih peka dan perhatian terhadap permasalahan-permasalahan yang ada di masyarakat.

Namun, pada kenyataannya sebagian besar siswa kurang memahami materi pada pembelajaran IPS dengan baik. Hal tersebut dapat disebabkan karena kurangnya media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan interaktif. Kebanyakan guru menggunakan buku saja dalam pembelajaran dan tidak memanfaatkan media pembelajaran yang lainnya. Siswa sekolah dasar umumnya berada pada tahap operasi konkrit. Mereka berfikir logis terhadap objek yang konkrit (Rita Eka Izzaty, dkk 2008: 106). Oleh karena itu, guru harus dapat menciptakan pembelajaran yang konkrit bagi peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan interaktif sehingga materi khususnya mata pelajaran IPS terlihat lebih konkrit dan dapat tersampaikan dengan baik serta dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa.

Pada zaman sekarang yang seperti kita ketahui zaman yang sudah maju dan berkembang pesat mengenai teknologi. Zaman sekarang tak hanya dalam pembelajaran yang menggunakan teknologi namun pada aktivitas lainnya juga sudah menggunakan teknologi. Teknologi yang digunakan sekarang salah satu contohnya yaitu *smartphone*. Penggunaan *smartphone* dapat menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas 6 SD. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SD percobaan Cibiru Bandung, sudah terdapat guru yang menggunakan media pembelajaran *smartphone* pada pembelajaran IPS. *Smartphone* didasarkan pada hasil perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada penggunaan *smartphone* yang biasanya digunakan oleh siswa untuk bermain game tetapi *smartphone* dapat juga digunakan siswa untuk belajar dan mencari materi. Sebagai guru haruslah dapat membimbing siswanya untuk menggunakan *smartphone* dengan baik dan dipergunakan untuk hal-hal yang lebih bermanfaat.

Aplikasi pada *smartphone* untuk di zaman sekarang sudah ada aplikasi pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk mengajar. *Smartphone* dapat digunakan siswa untuk mencari materi yang dipelajari bisa melalui *google*, *youtube*, dll. Seperti yang kita ketahui, anak zaman sekarang pastinya sudah melek akan teknologi dan cepat memahami tentang teknologi. Untuk siswa kelas 6 SD yang sudah beranjak remaja pasti lebih paham akan *smartphone*. Berbagai penelitian telah mengungkap dari keunggulan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat melibatkan siswa secara langsung dalam proses pembelajaran serta dapat merangsang siswa untuk berpikir. Arief S. Sadiman, dkk (2009: 17-18), mengemukakan kegunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar sebagai berikut: 1) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, 3) dapat mengatasi daya pasif anak didik, 4) memberikan rangsangan yang sama, 5) mempersamakan pengalaman dan persepsi. Dengan menggunakan media pembelajaran *smartphone* akan lebih memudahkan guru dan siswa dalam pembelajaran.

Maka dari itu, tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana upaya guru dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas 6 SD melalui media pembelajaran *smartphone*. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Percobaan Cibiru Bandung.

METODE

Pada penelitian ini, metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melakukan wawancara kepada guru dan observasi di SD, serta mengkaji dari studi literatur dengan mencari dari artikel, tesis, jurnal, literatur yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Untuk memperoleh datanya yaitu dengan cara melakukan observasi dan wawancara kepada guru di kelas 6 SDN Percobaan Cibiru Bandung, kami melakukan observasi dan wawancara pada hari Selasa, 1 November 2022 pada pukul 10.00 yang bertempat di SDN Percobaan Cibiru Bandung. Narasumber kami yaitu Ibu Dian guru kelas 6A di SDN Percobaan Cibiru Bandung. Selain itu, kami juga mencari informasi dari membaca dan mengambil sumber dari buku-buku yang sudah ada, seperti artikel, jurnal, tesis, literatur, dan lain-lain yang sudah di interpetasikan agar tidak terjadi plagiat atau kesamaan dengan sumber tersebut dan yang pasti harus berhubungan dengan masalah yang akan diteliti. Semua bahan yang telah dibaca, didapat, dan dipahami kemudian diolah atau dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan yang disusun dalam bentuk artikel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang kami lakukan di kelas 6 SDN Percobaan Cibiru Bandung, guru sudah menggunakan media pembelajaran yang inovatif, menarik, dan interaktif yaitu menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran. Dalam pembelajaran IPS yang dilakukan guru menggunakan model *cooperative learning*. Untuk metodenya guru menggunakan diskusi kelompok, tanya jawab, dan penugasan. Menurutnya, media pembelajaran menggunakan *smartphone* dinilai efektif dan lebih inovatif dibandingkan menggunakan buku saja sebagai sumber belajar. Jika hanya menggunakan buku saja sebagai sumber atau media pembelajaran dinilai kurang efektif dan inovatif karena sumber informasi itu tidak hanya melalui buku tetapi masih banyak sumber informasi yang bisa kita dapatkan dari yang lainnya seperti contohnya internet. Namun, pembelajaran menggunakan *smartphone* ini tidak setiap hari dilakukan tetapi hanya pada saat materi tertentu saja. Sebab, jika diperbolehkan setiap hari maka nantinya siswa bisa saja tidak terpantau oleh guru dan membuka hal-hal yang tidak diinginkan.

Menurut narasumber, dalam menggunakan media pembelajaran *smartphone* ini tidak mengalami kesulitan karena semua siswa juga sudah paham akan teknologi dan guru juga demikian. Dengan menggunakan media pembelajaran siswa dapat lebih paham akan materi yang dipelajari karena informasi yang didapatkan juga lebih banyak dan variatif. Siswa juga akan lebih semangat dan termotivasi dalam pembelajaran karena jika menggunakan buku saja siswa juga lebih cepat bosan dan jenuh saat pembelajaran. Seperti yang kita ketahui, bahwa anak zaman sekarang itu lebih pintar dari perkiraan kita dan ingin pembelajaran itu tidak hanya melalui buku.

Siswa kelas 6 SDN Percobaan Cibiru Bandung juga saat pembelajaran berlangsung sudah bisa belajar dengan tertib dan fokus untuk mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hampir semua siswa berpartisipasi dalam proses kerja kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dipakai sangat cocok untuk digunakan. Adapun keuntungan yang didapat guru dengan menggunakan media pembelajaran *smartphone* yaitu guru dapat lebih mudah saat menyampaikan pembelajaran, karena saat siswa mencari sumber materi sendiri di *google* artinya guru tidak menggunakan metode ceramah saat menyampaikan materi yang akan diajarkan. Siswa juga akan lebih mandiri saat pembelajaran karena guru tidak menjelaskan diawal pembelajaran tetapi siswa diminta mencari sumber dari *google*. Dengan menggunakan *smartphonne* akan melatih siswa untuk lebih paham akan teknologi yang ada.

Selain itu, terdapat pula kendala yang dialami oleh siswa, yaitu tidak semua siswa yang membawa handphone mempunyai kuota untuk mengakses internet, sehingga hanya beberapa siswa yang dapat menggunakan *smartphone*-nya untuk mencari informasi di *google*. Adapun kendala yang dirasakan guru adalah saat pengkondisian pembelajaran, siswa kurang memperhatikan guru yang sedang memberi arahan kepada mereka. Namun, dibalik kendala tersebut guru dapat mengatasi hal tersebut dengan cara guru lebih tegas dan menaikkan nada bicaranya sedikit agar siswa lebih dapat memperhatikan guru. Adapun dampak yang dapat terjadi yaitu dapat menimbulkan sikap iri dan individualisme karena bisa saja siswa yang tidak memiliki *smartphone* iri dengan temannya yang memilikinya. Namun, hal tersebut dapat diatasi dengan guru memberikan batasan siswa untuk bermain handphone.

Penggunaan *smartphone* juga menurut narasumber dinilai efektif karena pada saat tanpa penjelasan guru, siswa sudah paham akan materi yang dibahas dan dikarenakan pembelajaran menggunakan metode diskusi siswa juga dapat lebih cepat menemukan materi yang dibahas, selain itu dapat belajar untuk bekerjasama, serta siswa juga lebih cepat paham akan materi karena dalam diskusi kelompok tersebut siswa saling mengajarkan satu sama lain. Jadi, dapat dikatakan guru sudah menggunakan metode serta model pembelajaran abad 21 dan tidak menggunakan metode dan model pembelajaran konvensional.

Dalam pembelajaran yang diterapkan guru juga dapat menumbuhkan sikap yang unggul. Guru pun berharap siswa dapat menumbuhkan sikap kerjasama, mahir teknologi, peduli sesama. Adapun karakteristik peserta didik di abad 21 adalah memiliki lima aspek keterampilan yaitu keterampilan berpikir kritis, keterampilan memecahkan masalah serta keterampilan berpikir kreatif dan inovatif

(Putri et al., 2017: 2). Guru pun berharap melalui pembelajaran *smartphone* dapat menumbuhkan karakteristik peserta didik di abad 21. Selain itu, guru berharap dapat menumbuhkan kompetensi 4C yaitu kompetensi abad 21 yang dimaksud meliputi keterampilan berpikir kreatif (*creative thinking*), berpikir kritis dan pemecahan masalah (*critical thinking and problem solving*), berkomunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*). Kompetensi 4C tersebut mulai ditanamkan dengan baik dalam proses pembelajaran.

Sedangkan, berdasarkan hasil kajian literatur keefektifan media pembelajaran *smartphone* dapat terlihat melalui seberapa meningkatnya hasil belajar siswa yang berupa *pre test* dan *post test* ketuntasan belajar individual, ketuntasan belajar klasikal dengan melihat peningkatan dari hasil, dan lembar angket respon siswa terhadap media pembelajaran *smartphone* yang digunakan dalam pembelajaran yang telah dilakukan. Selain itu, keefektifan media pembelajaran dapat dilihat dari tes awal dan akhir pembelajaran. Penelitian lainnya kemudian mengungkapkan bahwa aplikasi pembelajaran *smartphone* dapat dikembangkan secara layak sebagai salah satu sumber belajar matematika khususnya pada materi Persamaan Garis Lurus, dengan capaian persentase sebesar 95,65% ketika diujicobakan ke dalam kelompok besar yang berarti memiliki validitas sangat baik (Makmuri et al., 2021). Penelitian selanjutnya mengungkapkan bahwa berdasarkan hasil uji coba produk aplikasi pembelajaran IPS dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan aplikasi pembelajaran telah mampu meningkatkan efektifitas serta keaktifan siswa dalam belajar (Permana & Sujana, 2021).

Selanjutnya, media aplikasi pembelajaran dapat dikatakan praktis jika dapat digunakan dengan mudah dan sesuai materi yang dibelajarkan (Khairini & Yogica, 2021; Nasution & Siregar, 2019). Sebuah kriteria kepraktisan media pembelajaran meliputi kemenarikan, kemudahan, dan manfaat media pembelajaran terhadap pengguna (Tambunan & Sartika, 2021; Wulandari et al., 2019). Seperti yang kita ketahui, siswa sekolah dasar cenderung lebih menyukai hal menarik semacam warna memikat, gambar divisualisasikan dalam bentuk kartun atau animasi menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar (Fatmawati et al., 2021; Hutabri & Putri, 2019). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran dapat dikatakan praktis apabila guru dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran

menyatakan bahwa media pembelajaran menarik untuk digunakan, mudah digunakan, serta bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dikatakan valid apabila terdapat hubungan antara media pembelajaran dengan kurikulum serta mempertimbangkan tujuan dari pengembangan produk tersebut (Arisandy et al., 2021; Fatmawati et al., 2021). Pada tahap perkembangan ini, siswa sekolah dasar telah mampu berpikir secara logis, hanya saja masih membutuhkan beberapa objek-objek konkret untuk membantu pemahamannya (Khaulani et al., 2020; Marinda, 2020). Media pembelajaran yang memuat materi beserta gambar pendukung akan membantu proses berpikir siswa, serta membantu siswa untuk mengonkritkan berbagai konsep abstrak yang ada pada materi ajar (Rasvani & Wulandari, 2021). Terlebih jika menggunakan media pembelajaran *smartphone* siswa akan belajar mengamati materi, karena pada saat siswa mencari materi di *google* artinya siswa harus mengamati materi terlebih dahulu bahwa materi yang dicari *google* relevan dengan materi yang akan dibahas. Hal ini sejalan dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2002: 2) menyatakan bahwa dengan media pembelajaran siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama proses pembelajaran, tidak hanya mendengarkan tetapi mengamati, mendemostrasikan, melakukan langsung dan memerankan.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Fatmawati menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajar *smartphone* sangat efektif dan layak untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS, hal ini diperkuat dari hasil penelitian yang menunjukkan peningkatan pada hasil *pre test* dan *post test* yang awalnya rata-rata 65, setelah penggunaan media menjadi 75 dengan siswa yang tuntas 85%. Radityan, dkk (2014) mengatakan bahwa media interaktif seperti media aplikasi sangat

berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, menurut Trianingrum dan Airlanda (2017) mengatakan bahwa penggunaan media interaktif sangat layak di gunakan pada pembelajaran di SD.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi pun turut berkontribusi di dalam meningkatkan literasi digital peserta didik. Ada beberapa pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi dalam pembelajaran IPS SD di kelas tinggi dalam meningkatkan literasi digital. Pengaruh ini tentunya dapat dirasakan oleh berbagai elemen yang turut berkontribusi dalam kegiatan pembelajaran serta pada penciptaan suasana pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi mengubah paradigma proses pembelajaran IPS yang semula menjenuhkan dan cenderung tekstual menjadi proses pembelajaran yang suasananya positif, berpusat pada siswa serta mengarah kepada peningkatan keterampilan literasi digital pada peserta didik.

Pada jenjang kelas tinggi yaitu kelas 6 mata pelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang berdiri sendiri namun pada proses kegiatan pembelajaran dilakukan secara tematik terpadu dengan mata pelajaran yang lainnya. Berbanding terbalik dengan IPS di kelas rendah dimana mata pelajaran muatan IPS dipadukan dengan mata pelajaran B. Indonesia. Penyajian pada materi IPS di SD menggunakan pendekatan *integrated* atau terpadu. Materi IPS yang disajikan tidak diperlihatkan nama dari setiap bidang disiplin ilmu sosial, melainkan materi yang disajikan secara tematik dan dihubungkan dengan berbagai temasosial yang terjadi di lingkungan siswa. Berbagai tema sosial yang disajikan bersumber dari berbagai kejadian dan aktivitas kehidupan di sekitar siswa. Semakin tinggi tingkatan kelas di sekolah dasar maka tema-tema sosial yang diajarkan semakin luas menuju lingkungan yang jauh dari lingkungan kehidupan siswa.

Di tengah perkembangan teknologi yang sangat pesat, semakin mendorong adanya berbagai upaya dalam memanfaatkan teknologi untuk proses pembelajaran. Berbagai penelitian kian marak dilakukan dalam meneliti keefektifitasan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar. Pada pembelajaran IPS di kelas tinggi banyak ditemui berbagai media pembelajaran berbasis teknologi yang dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran sehingga dapat menjadi salah satu referensi guru dalam menerapkannya pada proses pembelajaran IPS yang akan dilaksanakan. Salah satu contohnya yaitu penggunaan *smartphone* yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran. Paradigma pembelajaran IPS saat ini rupanya cenderung mengatakan bahwa menjenuhkan dan bersifat tekstual. Hal ini relevan dengan pendapat Setyanto & Firmansyah (2018) bahwa tidak semua peserta didik memiliki persepsi positif terhadap pembelajaran IPS di sekolah. Jika kita hubungkan dengan tuntutan pembelajaran saat ini, maka sudah seharusnya paradigma pembelajaran IPS relevan dengan pesatnya perkembangan teknologi melalui penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Penggunaan media pembelajaran *smartphone* ini tentunya memberikan pengaruh terhadap terlaksananya proses pembelajaran baik pada peserta didik sebagai subjek pembelajaran ataupun guru sebagai perancang dan pengembang media pembelajaran dalam menciptakan suasana pembelajaran yang positif. Materi IPS seharusnya dikemas dengan menarik melalui penggunaan media pembelajaran *smartphone* dapat memberikan kemudahan kepada siswa terkait proses pemahamannya terhadap materi yang diberikan guru kepadanya. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran *smartphone* dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam berpartisipasi secara interaktif pada saat pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran menggunakan *smartphone* dinilai efektif, interaktif, dan lebih inovatif dibandingkan menggunakan buku saja sebagai sumber belajar. Dengan media pembelajaran menggunakan *smartphone* siswa dapat lebih paham akan materi yang dipelajari karena informasi yang didapatkan juga lebih banyak dan variatif. Siswa juga akan lebih semangat dan termotivasi dalam pembelajaran karena jika menggunakan buku saja siswa juga lebih cepat bosan dan jenuh saat pembelajaran. Paradigma pembelajaran IPS yang cenderung mengatakan bahwa menjenuhkan dan bersifat tekstual seharusnya sudah tidak ada. Jika kita hubungkan dengan tuntutan pembelajaran saat ini, maka sudah seharusnya paradigma pembelajaran IPS relevan dengan pesatnya perkembangan teknologi melalui penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Penggunaan media pembelajaran *smartphone* ini tentunya memberikan

pengaruh terhadap terlaksananya proses pembelajaran baik pada peserta didik sebagai subjek pembelajaran ataupun guru sebagai perancang dan pengembang media pembelajaran dalam menciptakan suasana pembelajaran yang positif. Jadi, dengan menggunakan media pembelajaran *smartphone* dapat menumbuhkan semangat belajar siswa dalam berpartisipasi secara interaktif pada saat pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S., & Syastra, M. T. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA Ananda Batam. *CBIS Journal*, 3 No 2, 78–90.
- Afnan, M dkk. (2022). Media Pembelajaran IPS Berbasis Android pada Topik Globalisasi di Sekitarku Bermuatan Tri Hita Karana untuk Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Mimbar PGSD Undiksha*, 10(1), 2-8.
- Ahmadi, Abu. 1991. Ilmu Sosial Dasar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Batubara, H. H. (2018). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk siswa SD/MI. Muallimuna. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 12-27.
- Cahyaningrum, M. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android dan Efek Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS SMA. *Efektor*, 8(1), 21-33.
- Cheppy HC. tt. Strategi Ilmu Pengetahuan Sosial. Surabaya: Karya Anda.
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-modul interaktif berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 433-441.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134-143.
- Hendrawan, wiwin. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Melalui Penggunaan Media Audio Visual pada Siswa Kelas IVB SD Negeri 1 Blunyah. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(6), 611-618.
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal Piwulang*, 1(1), 54.
- Menteri Pendidikan Nasional RI. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 16 Tahun 2007 Tanggal 4 Mei 2007 Tentang Standar Kualifikasi Akademik Dan Kompetensi Guru, BSNP § (2007).
- Microsoft. France: UNESCO and Microsoft. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>.
- Nasution, T., & Lubis, M. A. (2018). Konsep dasar IPS.
- Nurhayati, R., & Tanzila, A. N. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34-43.
- Pingge, H. D., & Wangid, M. N. (2016). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa sekolah dasar di kecamatan kota Tambolaka. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Ahmad Dahlan*, 2(1), 107-122.
- Rusydiyah, E. F. (2014). Media Pembelajaran. UIN Sunan Ampel Press.
- Sanjaya, W. (2012). Media Komunikasi Pembelajaran. Kencana Prenada Media Group.
- Yuliati, R., & Munajat, A. (2008). Ilmu Pengetahuan Sosial. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.