

PENGARUH PENGGUNAAN PETA DIGITAL ARCGIS SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK

Syafira Ainu

Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: ainu01@upi.edu

Abstract

One of the main factors contributing to students' low motivation in learning is the need for more innovative use of learning media. Innovative learning media is crucial to sustaining students' interest and preventing them from getting bored easily. This research focuses on using ArcGIS digital maps as social studies learning media and its impact on students' learning motivation at SMPN 225 Jakarta. This study aims to investigate the effect of ArcGIS digital maps on the learning motivation of SMPN 225 Jakarta students. A quasi-experimental method with a non-equivalent control group design was used for this study, and data collection was carried out using questionnaires and documentation. The questionnaire utilized to collect data on the influence of ArcGIS digital maps as social studies learning media on students' learning motivation. The samples for this study were drawn from class VIII E as the control group and class VIII H as the experimental group. The hypothesis testing technique used for the analysis was the T or difference test. The research results indicate that using ArcGIS digital maps as social studies learning media significantly affected student learning motivation in the experimental class, with a sig value of $0.000 < 0.05$. The control class that used conventional maps also significantly affected student learning motivation, with a sig value of $0.000 < 0.05$. The motivational results of the experimental and control groups were not significantly different, with a sig value of $0.392 > 0.05$.

Keywords: Learning motivation, ArcGIS digital maps, social studies learning.

Abstrak

Kurangnya inovatif penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor rendahnya motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat penting agar siswa tidak mudah jenuh saat pembelajaran. Peneliti menghubungkan penggunaan peta digital ArcGIS sebagai media pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar peserta didik SMPN 225 Jakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan peta digital arcgis terhadap motivasi belajar peserta didik SMPN 225 Jakarta. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen, dengan rancangan *non-equivalent control group design*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan dokumentasi. Angket digunakan untuk memperoleh data pengaruh peta digital ArcGIS sebagai media pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar peserta didik SMPN 225 Jakarta. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VIII E sebagai kontrol dan VIII H sebagai eksperimen. Teknik analisis yang digunakan yaitu uji hipotesis dengan Uji T atau Uji Beda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menerapkan penggunaan peta digital arcgis dalam pembelajaran IPS berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai sig $0,000 < 0,05$ serta pada kelas kontrol yang menggunakan peta konvensional dengan sig $0,000 < 0,05$ dan apabila dibandingkan hasil motivasi dari keduanya yaitu tidak terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol dengan nilai sig $0,392 > 0,05$.

Kata Kunci: Motivasi belajar, peta digital ArcGIS, pembelajaran IPS.

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu proses yang utama dalam kemajuan suatu peradaban yang menjamin keberlanjutan hidup suatu bangsa. Pendidikan merupakan faktor utama untuk membangun sumberdaya manusia Indonesia. Oleh sebab itu, pendidikan seharusnya mengedepankan sebuah perubahan agar lebih baik dan sistematis. Secara umum pendidikan

bertujuan untuk menjadikan peserta didik agar lebih memahami suatu inti dari sebuah pengetahuan yang telah diajarkan dari tenaga pendidik dan diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara yang digunakan untuk mewujudkan tujuan pendidikan yaitu dengan meningkatkan mutu pendidikan di suatu negara, dan mutu pendidikan yang berada di sekolah dengan meningkatkan kualitas mulai dari segi pengetahuan, namun harus sebanding juga dengan meningkatkan keterampilan yang kelak bermanfaat dimasa yang akan datang.

Pembelajaran adalah unsur yang sangat mendasar dari jenjang pendidikan dan suatu proses kegiatan pembelajaran yang berada dalam suatu kelas dan merupakan kegiatan yang sangat menentukan suatu keberhasilan untuk mencapai tujuan pendidik. Oleh karena itu, pemahaman yang benar dan berkaitan dengan arti pembelajaran sangat dibutuhkan guru yang mampu dan mengerti keadaan kelas. Tujuan untuk mencapai suatu keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran merupakan tugas utama seorang guru menyelenggarakan pembelajaran dengan efektif.

Pekembangan teknologi yang terus berlanjut tidak dapat lepas dari perkembangan zaman yang telah menunjang berbagai bidang dalam kehidupan manusia salah satunya dalam bidang pendidikan, guna menstimulus motivasi peserta didik serta efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran di sekolah penyampaian materi tidak lepas dari penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran yang memuat berbagai informasi dan pengetahuan menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, media pembelajaran juga dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Afandi, 2015; Febrita & Ulfah, 2019).

Menurut Etin Solihatin & Raharjo (Kristin, 2016) bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Pendidikan IPS bertujuan untuk (1) Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. (2) Memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial. (3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. (4) Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global (Effendi, 2012).

Selama ini pembelajaran IPS di sekolah masih bersifat konvensional (Danarti, 2014).

Oleh karena itu, diperlukan strategi pembelajaran IPS dengan menggunakan media yang tepat dan menarik guna menumbuhkan motivasi peserta didik. Berdasarkan hasil temuan di lapangan, pendidik dalam proses pembelajaran IPS masih menggunakan metode ceramah, terutama dalam materi keruangan dimana pendidik menyampaikan materi dan peserta didik mendengarkan serta mencatat materitersebut. Hal tersebut mengakibatkan pengajaran menjadi monoton, karena hanya berlangsung pada satu arah saja, dan pendidik menjadi dominan dalam menyampaikan materi tanpa melibatkan peserta didik, serta keterbatasan pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran dan variasi metode mengajar di sekolah membuat pembelajaran IPS menjadi monoton dan peserta didik mudah bosan. Padahal Kurikulum 2013 memberikan kewenangan untuk sekolah mengelola pembelajaran yang di dalamnya untuk melakukan inovasi dalam metode dan media pembelajaran.

Menurut H. Malik, (Arsyad, 2007) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pemahaman dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan tertentu. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu menyampaikan hal-hal yang berkaitan dengan proses belajar mengajar, yang setidaknya terdapat tiga unsur pokok, yaitu: suara, visual dan gerak, seperti: media audio, media cetak, media visual diam, media visual gerak, media audio semi gerak, media semi gerak, media audio visual diam, dan media audio visual gerak (Arsyad, 2011). Adapun manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (Arsyad, 2007) yaitu: (1) pembelajaran yang menarik akan dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) Materi yang disampaikan lebih jelas untuk mencapai tujuan pembelajaran, (3) metode mengajar dapat lebih bervariasi, (4) peserta didik dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Brown, Lewis dan Harclerod (Arsyad, 2007) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik agar terjadi efektivitas proses pembelajaran. Kreativitas dalam penggunaan berbagai media akan meningkatkan minat serta motivasi belajar peserta didik, mudah diingat dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berkembang.

Motivasi belajar merupakan suatu daya penggerak atau dorongan yang dimiliki manusia untuk melakukan suatu pekerjaan yaitu belajar. Motivasi belajar juga sebagai salah satu karakteristik yang dapat mempengaruhi aspek afektif. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar akan memperhatikan dan berusaha untuk mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru. Motivasi belajar tidak hanya dipengaruhi faktor dalam (intern) peserta didik namun

dipengaruhi juga oleh faktor luar (ekstern) peserta didik. Salah satu faktor luar yaitu penggunaan media pembelajaran yang digunakan di sekolah akan menumbuhkan serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi belajar yang tinggi akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik untuk terus mencoba dan berusaha menyelesaikan tugas-tugas IPS yang diberikan oleh guru.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran IPS yaitu peta digital ArcGIS. Pengertian ArcGIS di sini merupakan salah satu *software* yang dikembangkan oleh ESRI (*Environment Science & Research Institute*) yang merupakan kumpulan fungsi-fungsi dari berbagai macam *software GIS*. *Software* ArcGIS adalah *software* yang dapat membuat peta digital, selain itu *software* ini juga dilengkapi dengan fitur-fitur yang lain seperti memberi warna, memberi gambar, foto dan memberi keterangan deskripsi secara detail. Kelebihan ArcGIS antara lain, dapat menggunakan berbagai jenis *input* data seperti gambar, tabel, teks dan lainnya, lebih cepat dan menarik dalam menyajikan tampilan dengan berbagai kombinasi warna sehingga lebih menarik penyajiannya, lebih mudah dan lengkap dalam menentukan peta dasar, dapat menampilkan informasi grafik dengan berbagai tipe grafik yang berbeda pada peta.

Metode

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif. Menurut Sugiyono (2010) metode penelitian kuantitatif berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti suatu populasi pada sampel tertentu. Adapun pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data dengan menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji kebenaran suatu hipotesis yang telah ditentukan. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The nonequivalent pretest-posttest control design* atau desain berbentuk kelompok kontrol pretest-posttest *non-equivalent*. Penelitian ini menggunakan dua kelas yaitu kelas 8E dan 8H. Adapun kelas 8H mendapatkan perlakuan menggunakan media pembelajaran peta digital ArcGIS. Sedangkan kelas 8E sebagai kelas kontrol menggunakan peta konvensional pada pembelajaran IPS. Sebelum melakukan posttest, peneliti melakukan pretest pada kelas 8E dan 8H. Kemudian peneliti memberikan perlakuan pada kelas 8E dan 8H. Setelah dua kelas tersebut mendapatkan perlakuan, peneliti mengukur dan membandingkan motivasi kedua kelas tersebut. Teknik Pengumpulan data melalui Kuisioner dan Dokumentasi, Teknik analisis data adalah statistik deskriptif dan statistik parametrik. pada uji paired, variabel independen ini memiliki asumsi atau syarat yang harus dipenuhi, yaitu: 1. Datanya valid 2. Datanya konsisten (reliabilitas) 3. Datanya berdistribusi normal dan 4. Datanya homogen. Oleh karena itu, maka

sebelum melakukan uji-t, harus menggunakan Uji Asumsi Validitas, Reliabilitas dan Normalitas.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penggunaan peta digital ArcGIS sebagai media pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar peserta didik SMPN 225 Jakarta. Pengambilan data dilakukan dengan cara mengumpulkan kuisioner dan dokumentasi atau studi pustaka yang relevan dengan penelitian.

1. Hipotesis 1

Tabel 1 Uji-t Motivasi Belajar di Kelas Eksperimen

Paired Samples Test									
		Paired Differences							
			Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre_tes - pos_tes	-7.750	6.635	1.106	-9.995	-5.505	-7.008	35	.000

Berdasarkan tabel uji-t motivasi belajar di kelas eksperimen dengan menggunakan uji paired sampel test diperoleh hasil nilai sig $0,000 < 0,05$ maka dapat dikatakan H_0 ditolak, sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik antara sebelum menggunakan peta digital arcgis dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan peta digital arcgis dikelas eksperimen. Lalu terdapat perubahan pada hasil motivasi belajar yang mengalami peningkatan sebesar 3,609, kemudian, jika dilihat dari rerata pada pre-tes (97,94) dan pada post-tes sebesar 104,6. Hal ini dikarenakan media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan ajar dalam dunia Pendidikan sehingga dapat untuk memberikan stimulus serta respon dalam proses pembelajaran dan memiliki manfaat media pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton (Arsyad, 2007) mengemukakan bahwa media memiliki manfaat serta fungsi untuk memotivasi minat dan perilaku peserta didik, menampilkan informasi saat pembelajaran berlangsung, serta memberikan pengalaman yang menyenangkan sejalan dengan hal tersebut media memiliki fungsi atensi untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik, menarik perhatian peserta didik serta fokus peserta didik saat pembelajaran

berlangsung dan materi yang akan disajikan sebaiknya dirancang secara sistematis dan efektif, dan memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi peserta didik. Sehingga bahan ajar yang disampaikan akan lebih jelas maknanya dan dapat mudah dipahami oleh para siswa. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Purwita dalam penelitian R&D bahwa media peta digital Arcgis dapat meningkatkan motivasi belajar Mahasiswa dengan hasil skor 96% saat uji lapangan, sedangkan uji coba lapangan mendapatkan nilai sebesar 83% (Purwita, Muhayani, Nurfianto, & Alfian, 2016). Selain itu penggunaan peta digital arcgis juga dapat membangkitkan motivasi belajar peserta didik dengan adanya kegiatan yang menarik dalam proses pembelajaran yaitu dengan mengoperasikan peta digital arcgis. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting untuk dapat memotivasi peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPS sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar.

2. Hipotesis 2

Tabel 2 Uji -t Motivasi Belajar di Kelas Kontrol

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre_tes - pos_tes	-6.667	5.099	.850	-8.392	-4.941	-7.845	35	.000

Berdasarkan tabel uji-t motivasi belajar di kelas eksperimen dengan menggunakan uji paired sampel test diperoleh hasil nilai sig $0,000 < 0,05$ maka dapat diartikan H_0 ditolak, sehingga, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar peserta didik antara sebelum menggunakan peta konvensional dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan peta konvensional di kelas kontrol. Pembelajaran dengan menggunakan berbagai strategi baik media maupun sumber belajar, seperti peta konvensional dalam proses pembelajaran IPS dapat memotivasi peserta didik di sekolah dalam penelitian survei menunjukkan bahwa pembelajaran Sejarah dengan menggunakan peta memiliki tingkat hubungan yang kuat antara pengaruh media peta IPS sejarah terhadap motivasi belajar yaitu sebesar 0,542 dengan tingkat hubungan yang kuat (Hidayat, 2018; Syaharuddin & Mutiani, 2020).

Selain itu penelitian lain yang dilakukan oleh Natajaya (2013) dalam penelitian eksperimen desain factorial 2 X 2 bahwa penggunaan media peta dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS.

3. Uji Hipotesis 3

Tabel 3 Uji Beda Independent Sample T-test Pos-tes Kontrol dan Pos-tes Eksperimen

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pos-tes kontrol dan eksperimen	Equal variances assumed	.018	.893	.861	70	.392	1.167	1.356	-1.537	3.870
	Equal Variances not assumed			.861	69.913	.392	1.167	1.356	-1.537	3.870

Berdasarkan Tabel 3 terlihat bahwa hasil uji-t rumusan masalah ketiga diperoleh hasil sig (2-tailed) pada motivasi belajar sesudah dilakukan perlakuan pada kelas kontrol dan eksperimen yaitu sebesar $0,392 > 0,05$ yang berarti H_0 diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa tidak ada perbedaan secara signifikan antara sesudah diberikan perlakuan peta konvensional di kelas kontrol dan sesudah perlakuan di kelas eksperimen dengan menggunakan peta digital arcgis. Berdasarkan hasil olah data SPSS 26 dengan menggunakan Uji Independent Sample Test untuk mengukur motivasi belajar peserta didik di kelas eksperimen dapat dilihat bahwa nilai sig sebesar $0,893 > 0,05$ yang artinya hasil nilai Sig lebih besar dan dikatakan bahwa H_0 diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan motivasi belajar baik sesudah diberikan perlakuan baik di kelas eksperimen ataupun kelas kontrol.

4. Analisis Angket Respon Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Peta Digital ArcGIS

Analisis respons angket dilakukan untuk mengetahui besaran respons peserta didik dalam

penggunaan media peta digital ArcGIS sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-H sebagai kelas eksperimen dalam penelitian. Di bawah ini merupakan hasil analisis deskriptif angket respons peserta didik terhadap penggunaan media peta digital ArcGIS:

Tabel 4. Analisis Deskriptif Angket Respons Peserta Didik terhadap Penggunaan Media Peta Digital ArcGIS

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pernyataan 1	36	1	5	4.50	1.028
Pernyataan 2	36	1	5	4.44	.969
Pernyataan 3	36	2	5	4.53	.810
Pernyataan 4	36	1	5	4.28	1.186
Pernyataan 5	36	2	5	4.53	.941
Pernyataan 6	36	2	5	4.61	.871
Pernyataan 7	36	1	5	4.28	1.111
Pernyataan 8	36	1	5	4.33	1.042
Pernyataan 9	36	1	5	4.28	1.031
Pernyataan10	36	1	5	4.22	1.290
Pernyataan 11	36	1	5	4.11	1.369
Total	36	22	55	48.11	8.084
Valid N (listwise)	36				

Berdasarkan Tabel 4 statistic deskriptif mengenai respons peserta didik terhadap penggunaan media peta digital ArcGIS menghasilkan nilai rata-rata secara keseluruhan sebesar 48,11. Selanjutnya untuk mengetahui besaran presentase siswa dalam menggunakan peta digital ArcGIS, maka dilakukan perhitungan presentase angket dengan formula sebagai berikut:

$$P = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan:

P= persentase penilaian (100%)

n = jumlah skor yang diperoleh

N = jumlah skor maksimum

Berikut ini merupakan hasil perhitungan persentase angket respon peserta didik terhadap penggunaan media peta digital ArcGIS:

$$P = \frac{173.200}{1980} \times 100$$

$$P = 87,37\%$$

Berdasarkan hasil hitungan tersebut, dapat diketahui respons peserta didik dalam penggunaan media peta digital ArcGIS adalah sebesar 87, 37 %. Jika mengacu kepada interpretasi presentase angket pada Tabel 4 maka hasil perhitungan di atas termasuk ke dalam kategori sangat baik sehingga dapat dinyatakan bahwa penggunaan media peta digital ArcGIS mendapatkan respons positif dengan persentase sebesar 87,37% dari pesertadidik, khususnya pada kelas VIII-H selaku kelas eksperimen dimana menggunakan media peta digital ArcGIS dalam belajar IPS.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di kelas VIII SMP Negeri 225 Jakarta, ditemukan perbedaan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran IPS, khususnya pada kelas eksperimen yang ditemukan peningkatan. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara pretest dan posttest dengan menggunakan menggunakan peta digital ArcGIS dalam pembelajaran IPS pada kelas eksperimen. (2) Adanya perbedaan motivasi belajar siswa antara pretest dan posttest dengan menggunakan peta konvensional dalam pembelajaran IPS pada kelas kontrol. (3) Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar antara pretest dan posttest di kelas eksperimen yang menggunakan peta digital ArcGIS dengan kelas kontrol yang menggunakan menggunakan peta konvensional pada pembelajaran IPS.

Daftar Pustaka

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77–89. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2450>
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Danarti, R. (2014). Perbedaan hasil belajar IPS model project based learning berbasis outdoor study dengan konvensional siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Humaniora*, 2(2), 102–111.
- Effendi, R. (2012). Perspektif dan tujuan pendidikan IPS. *Pengembangan Pendidikan IPS*, 1–41.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi

- Belajar Siswa. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Hidayat, A. (2018). Penggunaan Media Peta Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Pada SMA Islam PB. Soedirman Cijantung Jakarta Timur. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 4(1), 14–20. <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v4i1.3427>
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74–79. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2016.v6.i2.p74-79>
- Purwita, N. P., Muhayani, U., Nurfianto, D., & Alfian, A. H. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS SOFTWARE ARCGIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL PADA MATERI PETA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 3(1), 13–20. <https://doi.org/10.18860/jpips.v3i1.6850>
- Sugiyono, S. (2010). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Alfabeta Bandung.
- Syahrudin, & Mutiani. (2020). *Strategi Pembelajaran IPS; Konsep dan Aplikasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan IPS FKIP ULM.