

Pengembangan Media Konvensional Miniatur Pada Pembelajaran Ips Materi "Keragaman Budaya Di Provinsi Jawa Timur" Kelas IV Sd Islam Al Badar

Azizzah Budi Rahayu¹, Wahyudi²

Universitas Nusantara PGRI Kediri

azizzahrahayu@gmail.com¹, wahyudi@unpkdr.ac.id²

ABSTRACT

This research is based on the lack of use of learning media in the process of teaching and learning activities in elementary schools. Based on observations, it is known that when delivering material on cultural diversity the media used are globes and atlases. This is felt to be lacking, because cultural diversity material requires concrete media to make it easier for students to understand it. The purpose of this study is to develop miniature media as an innovation of learning media for grade IV elementary school students that are valid, practical, and effective. This research uses the research and development method of R&D with the ADDIE model. The results of this study indicate that the miniature media is declared valid, practical, and effective for use in learning. This is evidenced by the validation results of media experts getting a score of 87.5% with very valid criteria, social studies material experts getting a score of 90% with very valid criteria. Practicality gets a percentage of 85,5% with very practical criteria. The effectiveness of obtaining an average evaluation score of 88.1 and has exceeded the KKM of 22 students. Thus, miniature media can be declared valid, practical, and effective to be used as learning media in elementary schools.

Keywords: Media Development, Conventional, Miniature, Cultural Diversity

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh minimnya penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa saat menyampaikan materi keragaman budaya media yang digunakan adalah globe dan atlas. Hal tersebut dirasa kurang, dikarenakan dalam materi keragaman budaya memerlukan media yang kongkrit untuk memudahkan siswa memahaminya. Tujuan dari penelitian ini untuk mengembangkan media miniatur sebagai media pembelajaran yang inovatif untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis, dan efektif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D dengan menggunakan model *ADDIE*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media miniatur dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli media memperoleh skor 87,5% dengan kriteria sangat valid, pada ahli materi IPS memperoleh skor 90% dengan kriteria sangat valid. Kepraktisan memperoleh presentase sebesar 85,5% dengan kriteria sangat praktis. Keefektifan memperoleh rata-rata nilai evaluasi 88,1 dan telah melebihi KKM dari 22 siswa. Dengan demikian, media miniatur dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pengembangan Media, Konvensional, Miniatur, Keragaman Budaya

PENDAHULUAN

Pendidikan yang ada di sekolah merupakan tempat dimana terjadinya proses kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan oleh pihak sekolah sebagai lembaga pendidikan formal. Pendidikan formal menyelenggarakan kegiatan pembelajaran berdasarkan suatu kurikulum yang wajib dan juga harus disajikan. Menurut Triwiyanto (2014: 24) dalam (Ramli, 2017) "Kurikulum merupakan serangkaian rencana yang di dalamnya terdapat tujuan, isi, bahan pelajaran, dan cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai pendidikan".

Pendidikan yang baik harus senantiasa diawali dengan mendesain kurikulum yang sesuai dengan kebutuhannya. Kurikulum yang berlaku dan diterapkan pada saat ini di Indonesia merupakan kurikulum 2013. Kurikulum 2013 ini merupakan peraturan dan rencana mengenai tujuan, isi, bahan yang digunakan sebagai pelajaran, dan pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran, agar tercapainya tujuan pembelajaran. Dimana kurikulum 2013 tersebut menginginkan agar setiap proses pembelajaran berlangsung dengan melibatkan media pembelajaran untuk mendukung proses dalam pembelajaran. Kurikulum ini menitik beratkan pada siswa, dimana siswa harus lebih kritis dan aktif dalam proses pembelajaran. Guru sebagai fasilitator guna untuk memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran.

Keberadaan media pembelajaran mempunyai pengaruh terhadap proses pembelajaran, sehingga mempengaruhi pula hasil dari belajar siswa di sekolah. Agar penggunaan media dalam pembelajaran bisa memberi pengaruh positif maka harus dilakukan pengembangan untuk media pembelajaran yang akan digunakan, sehingga tercipta media pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran memberikan hasil belajar yang maksimal. Menurut Sudjana (2010: 2) Media pembelajaran bermanfaat untuk proses pembelajaran, karena pembelajaran tidak membosankan, lebih terlihat menarik, dan siswa lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran. Lalu Hamalik (1994) dalam (Ramli, 2017) mengemukakan bahwa "media pembelajaran adalah suatu bagian integral dari proses pendidikan di sekolah karena menjadi bidang yang harus dikuasai oleh setiap guru". Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan pesan atau materi kepada siswa melalui media pembelajaran mengenai materi pelajaran yang bersangkutan.

Dalam penelitian ini media yang akan dikembangkan peneliti adalah media miniatur. Peneliti tertarik dengan memilih media miniatur, karena media ini dapat menarik perhatian siswa. Selain itu siswa juga akan memiliki pengalaman yang nyata dalam belajar, dan akan lebih memiliki daya ingat yang sangat kuat dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan awal observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diperoleh data bahwa minimnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung belum maksimal. Media pembelajaran kurang berinovasi dan juga sangat terbatas. Hal tersebut diketahui bahwa saat menyampaikan materi keragaman budaya media yang digunakan adalah globe dan atlas. Hal tersebut dirasa kurang, dikarenakan dalam materi keragaman budaya memerlukan media yang kongkrit untuk memudahkan siswa memahaminya.

Dari latar belakang masalah yang telah dipaparkan, peneliti tertarik untuk membuat sebuah media miniatur yang digunakan untuk menjelaskan materi keragaman budaya yang ada di provinsi Jawa Timur. Dalam KBBI edisi keempat (2008: 916) mengartikan bahwa miniatur merupakan sebuah tiruan yang menyerupai objek dengan skala yang diperkecil yang mempunyai bentuk tiga dimensi. Sedangkan Menurut Munadi (2012) dalam (Qomariyah et al., 2015) "Miniatur merupakan media yang berbentuk tiga dimensi dan dapat dilihat dari berbagai arah semua sisi-sisinya, serta dalam bentuk yang nyata". Jadi dapat disimpulkan bahwa media miniatur merupakan media dengan skala diperkecil yang bendanya menyerupai dengan bentuk aslinya dan berbentuk 3 dimensi serta penyampainnya secara visual.

Beberapa penelitian terdahulu untuk mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berupa media miniatur yaitu Alwi (2002), Ariyani (2015), dan Ramli (2017), hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa media miniatur valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. Dari ketiga penelitian di atas terdapat beberapa perbedaan dan persamaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Persamaannya yaitu terletak pada pengembangan media miniatur untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Sedangkan perbedaannya yaitu pada penyajian materi dan bahan media yang digunakan adalah triplek yang di atasnya berisi berbagai bentuk keragaman budaya.

Adapun rumusan masalah dari penelitian tersebut adalah bagaimana kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media miniatur yang digunakan pada mata pelajaran IPS materi tentang Keragaman budaya yang ada di provinsi Jawa Timur untuk siswa kelas IV SD Islam AL Badar? Dari rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan menganalisis tentang kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan produk media miniatur yang inovatif sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang terdiri dari tahap (*Analyze*), (*Design*), (*Development*), (*Implementation*), dan

(Evaluation). Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV SD Islam AL Badar tahun pelajaran 2021/2022.

Terdapat dua desain uji coba yang dilakukan, terdiri dari uji coba terbatas pada 5 siswa untuk mengetahui respon guru terkait kepraktisan media, dan uji coba luas pada 22 siswa dengan menggunakan angket respon siswa dan soal evaluasi pembelajaran.

Data yang dibutuhkan pada penelitian ini yaitu (1) data validasi ahli media dan ahli materi, (2) data angket respon guru, dan (3) data hasil belajar siswa yang berupa angket respon siswa dan soal evaluasi pembelajaran. Dalam memperoleh data tersebut diperlukan instrumen pengumpulan data yang terdiri dari (1) lembar validasi ahli media dan ahli materi, (2) angket respon guru, dan (3) angket respon siswa dan soal evaluasi pembelajaran.

Teknik analisis data berdasarkan pada lembar validasi dan angket respon guru diperoleh melalui rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Tabel 1. Kriteria Interpretasi Kevalidan/kepraktisan

Persentase (%)	Kualifikasi
81% - 100 %	Sangat Valid/praktis
61% - 80%	Valid/praktis
41% - 60%	Cukup Valid/praktis
21% - 40%	Kurang Valid/praktis
0% - 20%	Tidak Valid/praktis

(Sugiyono: 2016)

Suatu media pembelajaran dinyatakan layak apabila memperoleh persentase nilai >60%.

Ketuntasan klasikal adalah nilai yang didapatkan dari jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM. Untuk menghitung presentase ketuntasan klasikal digunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq \text{KKM}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Ketuntasan klasikal dinyatakan berhasil jika persentase siswa yang tuntas belajar atau siswa yang mendapatkan nilai \geq KKM jumlahnya \leq 75% dari jumlah siswa seluruhnya.

Tabel 2. Kriteria Ketuntasan Belajar

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

(Riduwan, 2015)

Suatu media pembelajaran dapat dikatakan efektif jika persentase yang diperoleh $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan

Hasil Studi Penelitian

Studi lapangan merupakan langkah awal penelitian dengan tujuan untuk mengumpulkan data dengan perencanaan pengembangan media pembelajaran. Kegiatan penelitian dan pengumpulan informasi dilaksanakan melalui kegiatan observasi. Kegiatan observasi dilaksanakan di SD Islam AL Badar pada bulan Mei 2021. Langkah awal yang dilaksanakan peneliti dalam studi lapangan yaitu dengan melaksanakan analisis kinerja dan analisis kebutuhan siswa. Tahap analisis kinerja dilaksanakan untuk mengetahui masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran pada siswa kelas IV SD Islam AL Badar. Dari hasil pengamatan diketahui bahwa pendidik masih belum menggunakan media pembelajaran secara konkret untuk menjelaskan materi yang diajarkan. Media pembelajaran yang digunakan juga sangatlah terbatas dan kurang berinovasi. Pada saat menyampaikan materi keragaman budaya media yang digunakan adalah globe dan atlas. Hal tersebut dirasa kurang, dikarenakan dalam materi keragaman budaya memerlukan media yang kongkrit untuk memudahkan siswa memahaminya. Oleh karena itu, dibutuhkan solusi berupa pengembangan media yaitu dengan mengembangkan media konvensional miniatur pada materi Keragaman Budaya di Provinsi Jawa Timur.

Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal yang harus dikembangkan dalam pengembangan suatu media pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan wawancara dengan guru kelas IV SD Islam AL Badar, tentang apa saja masalah yang dialami oleh peserta didik selama belajar keragaman budaya di provinsi Jawa Timur. Diketahui bahwa siswa sulit dalam memahami materi tentang Keragaman Budaya di provinsi Jawa Timur, karena guru belum bisa memberikan gambaran yang jelas pada siswa tentang bentuk-bentuk keragaman budaya yang ada di Jawa Timur. Hal tersebut dikarenakan pada usia siswa kelas IV SD masih dalam tahap operasional konkret, yaitu siswa masih membutuhkan sesuatu yang nyata dalam memahami suatu hal, terutama pada materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur. Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pengembangan media yang konkret supaya mempermudah siswa dalam memahami materi. Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan siswa dalam memahami materi dan juga dapat menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Media yang digunakan yaitu media konvensional miniatur keragaman budaya di provinsi Jawa Timur.

Desain Awal

Desain awal merupakan bentuk awal tampilan media miniatur sebelum divalidasi untuk perbaikan atau revisi media.

Tabel 3. Desain Awal Media Miniatur

Desain Awal Media Miniatur	
	
Rumah adat joglo Jawa Timur dengan tinggi 25 cm dan lebar 35 cm.	Pakaian adat Pase'an dengan tinggi 10 cm dan lebar 20 cm.
	
Pakaian adat Mantén dengan tinggi 10 cm dan lebar 20 cm.	Tari Remo dengan tinggi 10 cm dan lebar 15 cm.
	
Tari Reog dengan tinggi 15 cm dengan lebar 18 cm.	Alat musik angklung dengan tinggi 10 cm dengan lebar 15 cm.



Alat musik gendang dengan panjang 7 cm dengan lebar 5 cm.



Senjata keris dengan panjang 9 cm dengan lebar 4 cm.



Senjata clurit dengan panjang 7 cm dengan lebar 4 cm.



Tampilan akhir media miniatur dengan pagar warna biru. Panjang keseluruhan media miniatur yaitu 65 cm dengan lebar 65 cm.

Hasil Validasi

Uji validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan dari media pembelajaran yang dikembangkan, apakah sudah layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran atau memerlukan revisi terlebih dahulu. Uji validasi terdiri dari validasi ahli media dan validasi ahli materi.

Validasi produk media miniatur berdasarkan ahli materi IPS mendapatkan skor 90% dengan kriteria sangat valid sedangkan pada penilaian ahli media mendapatkan skor 87,5% dengan kategori sangat valid dan layak untuk digunakan di Sekolah Dasar.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi

Keterangan	Persentase	Kriteria
Validasi Ahli Materi IPS	90%	Sangat Valid
Validasi Ahli Media	87,5%	Sangat Valid
Rata-rata	88,75	Sangat Valid

Desain Akhir

Setelah uji validasi, produk media miniatur mendapat penilaian dan saran-saran yang dapat digunakan untuk perbaikan sehingga menjadi lebih baik dan layak untuk digunakan dalam proses uji coba terbatas dan uji coba luas. Adapun desain akhir media miniatur yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Desain Akhir Media Miniatur
Desain Akhir Media Miniatur


Rumah adat joglo Jawa Timur dengan tinggi 25 cm dan lebar 35 cm.



Pakaian adat Pase'an dengan tinggi 10 cm dan lebar 20 cm.



Pakaian adat Mantén dengan tinggi 10 cm dan lebar 20 cm.



Tari Remo dengan tinggi 10 cm dan lebar 15 cm.



Tari Reog dengan tinggi 15 cm dengan lebar 18 cm.



Alat musik angklung dengan tinggi 10 cm dengan lebar 15 cm.



Alat musik gendang dengan panjang 7 cm dengan lebar 5 cm.



Senjata keris dengan panjang 9 cm dengan lebar 4 cm.



Senjata clurit dengan panjang 7 cm dengan lebar 4 cm.



Tampilan akhir media miniatur dengan pagar warna merah bata. Panjang keseluruhan media miniatur yaitu 65 cm dengan lebar 65 cm.

Uji Coba Terbatas

Uji coba terbatas digunakan untuk mengetahui kepraktisan dari media miniatur ketika di uji cobakan dalam proses pembelajaran. Uji coba terbatas dilakukan pada kelompok kecil yaitu siswa kelas IV di SD Islam AL Badar yang berjumlah 5 siswa. Hasil uji coba terbatas diperoleh dari angket respon guru yang diberikan ketika peneliti melakukan uji coba terbatas terhadap kelompok kecil. Uji coba terbatas dilakukann untuk mengetahui respon guru dan pemahaman siswa setelah menggunakan media miniatur dalam proses pembelajaran. Respon guru merupakan salah satu tolak ukur untuk mengetahui tanggapan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Dari hasil uji coba terbatas, produk media miniatur mendapatkan skor 85,5% dan masuk dalam kategori sangat praktis.

Tabel 6. Hasil Angket Respon Siswa

No	Indikator	Alternatif Pilihan	
		Ya (1)	Tidak (0)
1	Apakah menurut pendapat anda media pembelajaran ini menarik?	5	-
2	Apakah tampilan media memiliki warna yang menarik?	5	0
3	Apakah anda dapat membedakan benda-benda yang terdapat di dalam media dengan jelas?	3	2

4	Apakah tampilan gambar di dalam media menarik?	4	1
5	Apakah materi yang ditampilkan sesuai dengan judul media pembelajaran?	5	-
6	Apakah materi yang disajikan mudah dipahami?	5	-
7	Apakah anda termotivasi untuk belajar dengan adanya media ini?	3	2
8	Apakah pembelajaran menggunakan media menyenangkan?	5	-
9	Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar anda?	5	-
10	Apakah media ini mendorong anda untuk semangat belajar?	5	-
TOTAL SKOR		45	
SKOR MAKSIMAL		50	
PRESENTASE SKOR		90%	

Berdasarkan analisis angket respon siswa terhadap media miniatur diperoleh hasil 90% dengan menggunakan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\%$$

$$= 90\%$$

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru

Keterangan	Persentase	Kriteria
Angket respon guru	85,5%	Sangat Praktis

Uji Coba Luas

Uji coba luas digunakan untuk mengetahui keefektifan dari produk media miniatur ketika diimplementasikan pada siswa dalam proses pembelajaran. Uji coba luas dilakukan pada siswa kelas IV di SD Islam AL Badar yang berjumlah 22 siswa. Hasil keefektifan produk media miniatur diperoleh dari nilai lembar soal evaluasi yang diberikan saat uji coba luas.

Tabel 8. Hasil Nilai Evaluasi Siswa

No	Nama Siswa	Nilai
1	AZF	80
2	AKA	90
3	AFI	70
4	AFS	80
5	AS	80
6	DSNA	90
7	ENF	100
8	EAF	100
9	AC	100
10	FLR	80
11	IAA	100

12	MIAS	100
13	MRR	90
14	NRP	80
15	NF	70
16	NAM	80
17	PLN	100
18	RM	90
19	RNF	100
20	SFS	90
21	YDTF	80
22	ZAP	90
Rata-rata		88,1

Dari hasil uji coba luas, diperoleh data hasil belajar dari siswa dengan nilai rata-rata sebesar 88,1. Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{siswa yang mendapat nilai} \geq \text{KKM}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = \frac{20}{22} \times 100\% = 90,9\%$$

Setelah perhitungan, diperoleh persentase sebesar 90,9% yang menunjukkan taraf keberhasilan dengan kriteria sangat baik.

Kesimpulan Dan Saran

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan dan penelitian media miniatur pada materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur kelas IV yang telah dilakukan di SD Islam AL Badar. Pengembangan ini telah menghasilkan media miniatur sebagai alat bantu pembelajaran pada materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur, dengan spesifikasi menggunakan bahan sponeva dan triplek ukuran 65 x 65 cm. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media miniatur sebagai media pembelajaran. Metode penelitian ini menggunakan *Resear and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang terdiri dari beberapa tahap yaitu tahap (*Analyze*), (*Design*), (*Development*), (*Implementation*), dan (*Evaluation*).

Kevalidan media yang telah dikembangkan berupa media konvensional miniatur sebagai media pembelajaran pada materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur kelas IV SD Islam AL Badar telah memenuhi persyaratan. Kevalidan yang diperoleh dari validator media mencapai persentase 87,5% dan validator materi mencapai persentase 90%. Sehingga pengembangan media miniatur dapat dinyatakan valid.

Kepraktisan respon guru terhadap media miniatur yang dikembangkan memperoleh respon sangat baik, layak, dan praktis digunakan untuk mendukung pembelajaran dengan memperoleh persentase skor 85,5%. Sedangkan respon siswa kelas IV terhadap media miniatur yang dikembangkan memperoleh respon sangat baik dengan memperoleh persentase skor 90%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media miniatur yang dikembangkan sangat baik, praktis, dan juga dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

Keefektifan dari media miniatur diukur dari soal evaluasi dengan uji coba terbatas dan uji coba luas yang dikerjakan oleh siswa kelas IV SD Islam AL Badar. Hasil dari analisis soal evaluasi yaitu diperoleh nilai di atas KKM (75) dan dipresentasikan dari keseluruhan jumlah siswa kelas IV yaitu diperoleh 88,1%. Dengan demikian nilai dari siswa lebih dari ketuntasan klasikal yaitu $\geq 75\%$ dan dinyatakan efektif dan produk yang dikembangkan berhasil.

Saran

Produk penelitian ini dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran muatan pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar pada materi keragaman budaya di provinsi Jawa Timur. Hendaknya guru kelas terus berusaha dalam menyediakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan. Penelitian lanjutan mengenai media miniatur supaya lebih dikembangkan lagi. Selain itu, media ini dapat dijadikan referensi oleh para guru untuk mencoba mengembangkan media miniatur yang lebih inovatif dan menarik dalam membantu proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Alwi, Elma. 2002. Penggunaan Peta dan Globe untuk Meningkatkan Prestasi Belajar IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, vol.9 (1-4), halaman 62-68.
- Aryanti, Herlina A. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema Indahnnya Kebersamaan Kelas IV SDN Kepatihan*. Yogyakarta: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ayu, Halimah R. 2015. *Pengembangan media pembelajaran MIBI “Miniatur Budaya Indonesia” tema indahnnya kebersamaan kelas IV SDN Kepatihan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusumawardani, Virginiansari. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran Kopmibi “Koper Miniatur Budaya Indonesia” Kepulauan Jawa, Tema Indahnnya Kebersamaan Untuk Kelas IV SD*. Universitas Muhammadiyah Malang.
- Mukmin, B. A., & Primasatya, N. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 5(2), 211–226. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13854>
- Ninla Elmawati Falabiba. (2019). *BUKU KONSEP DASAR IPS Dr. Eka Susanti*.
- Permatasari, I. (2015). Penggunaan Metode Stad Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Journal of Geotechnical and Geoenvironmental Engineering ASCE*, 120(11), 259.

- Qomariyah, N., Studi, P., Agama, P., Pendidikan, J., Islam, A., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2015). *Penerapan Media Miniature 3d Guna Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas Viii Mts Almaarif 02*. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/5114>
- Ramli, I. (2017). *Pengembangan Media Konvensional Miniatur Kenampakan Alam Subtema Keindahan Alam Negeriku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Iv*, 111.
- Sugiono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.