

PENGARUH MULTIMEDIA BERBASIS HIPERTEKS TERHADAP PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI TEKNOLOGI PRODUKSI, KOMUNIKASI, DAN TRANSPORTASI DI KELAS IV SD

Hypertext Based Multimedia Influence on The Students' Understanding of Social Science Learning Material Production Technology, Communication and Transportation in the Grade IV Elementary School

Fajar Rosliha Diputra, Asep Saepulrohman¹, Momoh Halimah²

*Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Pendidikan Indonesia
Email: fajardiputra41@gmail.com*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya pemahaman siswa di kelas IV SD Negeri 2 Gunung Lipung Kota Tasikmalaya dalam pembelajaran IPS materi teknologi produksi, komunikasi dan transportasi. Salah satu penyebabnya adalah tidak adanya inisiatif dari guru untuk menggunakan media yang lebih interaktif serta lebih menarik minat dan perhatian siswa. Kurangnya media pembelajaran yang bervariasi menjadi salah satu kendala terhadap daya serap siswa yang berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa adalah multimedia berbasis hiperteks. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh multimedia hiperteks terhadap pemahaman siswa di kelas IV SD Negeri 2 Gunung Lipung Kota Tasikmalaya. Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre Experimental Design* karena peneliti hanya ingin mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan terhadap sampel. Populasi penelitian ini adalah siswa di kelas IV SD Negeri 2 Gunung Lipung Kota Tasikmalaya. Sampel penelitian ini adalah seluruh siswa di kelas IV SD Negeri 2 Gunung Lipung Kota Tasikmalaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor hasil *pre-test* lebih rendah dibandingkan rata-rata skor hasil *post-test*. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis hiperteks memiliki pengaruh terhadap pemahaman siswa di kelas IV SD Negeri 2 Gunung Lipung Kota Tasikmalaya.

Kata kunci : Pengaruh multimedia berbasis hiperteks, pemahaman siswa

ABSTRACT

This event will be based on research by a lack of understanding of the students in the class IV SD Negeri 2 Gunung Lipung Town of Tasikmalaya in the IPS study material production technology, communications and transportation. One of the reasons is the lack of initiatives from teachers to use media to the more interactive and more interest and attention of students. The lack of media learning that price be one obstacle against the absorbance of students who have an effect on the level of understanding of students in IPS learning material production technology, communications, and transportation. One of the media learning that can help improve the understanding of the students is a multimedia-based while. This research aims to know the influence of multimedia while towards the

understanding of the students in class IV SD Negeri 2 Gunung Lipung town of Tasikmalaya. The research design used was Pre-Experimental Design because researchers only want to know the effect of a treatment of the sample. This research population is students in grades IV SD Negeri 2 Gunung Lipung town of Tasikmalaya. The sample of this research are all students in grades IV SD Negeri 2 Gunung Lipung town of Tasikmalaya. The results showed that the average score results of pre-test lower than average score results of the post-test. It can be concluded that learning with the use of multimedia-based while having an impact on the understanding of the students in the class IV SD Negeri 2 Gunung Lipung town of Tasikmalaya.

Key words: *influence of multimedia-based while, understanding students*

Pendidikan merupakan pendewasaan seseorang agar mampu mengembangkan bakat, potensi, dan keterampilan yang dimiliki oleh seseorang untuk menjalani kehidupannya. Dengan kata lain, pendidikan merupakan usaha seseorang untuk mencapai sebuah tujuan, yaitu menggali potensi yang ada dalam dirinya dan memperbaiki kualitas diri agar menjadi seseorang yang berguna untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Salah satu cara untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan tersebut adalah melalui proses pembelajaran.

Mohammad Surya menjelaskan bahwa “Pembelajaran adalah suatu proses yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan perilaku yang baru sebagai hasil dari pengalaman individu melalui interaksi dengan lingkungannya.” Merujuk pada pengertian di atas, dapat dimaknai bahwa setelah pembelajaran dilaksanakan seseorang harus mengalami perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Interaksi antara individu dengan lingkungannya berkaitan dengan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di Sekolah Dasar yaitu mata pelajaran IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah suatu mata pelajaran yang mengajarkan mengenai segala aktivitas kehidupan manusia. Aktivitas manusia yang meliputi aspek waktu, aspek keruangan atau geografis, dan aspek sosial. Mata pelajaran IPS sangat penting bagi siswa SD, karena pada usia tersebut seseorang memiliki rasa ingin tahu yang alami tentang lingkungan sosial dan lingkungan alam mereka, dan sebagian siswa ada yang sudah mulai mengenal berbagai fenomena yang telah atau sedang terjadi di lingkungan sekitarnya.

Pembelajaran dengan menggunakan metode dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan penggunaan metode dan media yang tepat akan membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sehingga lebih terarah dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Penggunaan media pembelajaran sangat mendukung untuk peningkatan pemahaman siswa pada setiap pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Arsyad (2011: 2-3) mengatakan bahwa “media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan”. Media pembelajaran dapat menambah antusias siswa dalam proses belajar yang pada akhirnya dapat mempertinggi hasil belajar yang memuaskan. Media pembelajaran pada umumnya dapat dikelompokkan ke dalam tiga jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Setiap siswa memiliki daya serap yang berbeda. Dengan memperhatikan keberagaman dan keunikan proses belajar, multimedia dirasa dapat membantu meningkatkan daya serap siswa pada kegiatan pembelajaran. Multimedia adalah sebuah media yang menggabungkan beberapa unsur yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi. Beberapa unsur tersebut diintegrasikan melalui Power Point. Power Point merupakan salah satu software yang dirancang khusus untuk menampilkan program multimedia. Dengan menggunakan multimedia, daya serap siswa akan meningkat karena tidak hanya penglihatan saja yang disentuh, namun meliputi pendengaran juga. Seiring dengan daya serap siswa yang meningkat, maka otomatis pemahaman siswa pun ikut meningkat.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, kecenderungan minat siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS tidak begitu antusias ketika pembelajaran dilaksanakan tanpa penggunaan media. Siswa lebih antusias ketika pembelajaran dilaksanakan dengan penggunaan media. Sedangkan dalam pembelajaran, guru kelas IV di SD Negeri 2 Gunung Lipung tidak selalu menggunakan media dalam pembelajaran IPS. Media yang digunakan pun hanya media-media yang ada di sekolah saja, tidak ada inisiatif dari guru untuk membuat media baru yang lebih interaktif, dan menarik minat siswa dalam pembelajaran IPS. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi menjadi salah satu kendala terhadap daya serap yang kemudian berpengaruh juga terhadap tingkat pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS. Kondisi tersebut memerlukan suatu upaya perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman siswa terhadap mata pelajaran IPS dapat meningkat. Salah satu upaya perbaikan tersebut adalah dengan menggunakan multimedia berbasis hiperteks pada pembelajaran IPS.

PENGGUNAAN MULTIMEDIA BERBASIS HIPERTEKS

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang mempunyai peranan penting dalam pembelajaran. Arsyad (2011: 2-3) mengatakan bahwa “media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan”. Media pembelajaran dapat menambah antusias siswa dalam proses belajar yang pada akhirnya dapat mempertinggi hasil belajar yang memuaskan. Media pembelajaran pada umumnya dapat dikelompokkan ke dalam tiga jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Dalam penggunaan media perlu diperhatikan berkenaan dengan tahapan atau taraf berpikir peserta didik. Menurut Sudjana dan Rivai (2011, hlm. 3) menyatakan bahwa taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks.

multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam media untuk menyajikan informasi. Misalnya, video musik adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan audio/suara dan video. Berbeda dengan rekaman musik yang hanya menggunakan audio/suara sehingga disebut monomedia.

Berdasarkan pengertian multimedia menurut para ahli, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan sebuah media digital yang menggabungkan beberapa unsur yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video, dan animasi secara terintegrasi

dan mempunyai kemampuan lebih interaktif. Jika tidak ada komputer untuk berinteraksi, maka itu namanya media campuran, bukan multimedia.

Multimedia dapat mengembangkan kemampuan indra dan menarik perhatian serta minat. *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Peranan hiperteks dalam perkembangan teknologi informasi sangat besar karena konsep hiperteks memberikan kemudahan kepada pembangunan sumber informasi dalam menciptakan struktur informasi secara acak (*non-sequentially*). Fakta penting yang tersirat dalam sejumlah dokumen panjang yang disusun secara berurutan (*sequentially*) memberikan kesukaran kepada pengguna dalam pencarian informasi sehingga dapat menimbulkan rasa jenuh dan sulit untuk melacak informasi secara mudah dan cepat. Oleh karena itu kehadiran hiperteks menjadi suatu kebutuhan dasar dalam mengembangkan dan menyebarkan informasi.

Keefektifan hiperteks dapat ditingkatkan lagi apabila dipadukan dengan program *Microsoft Power Point 2007*. Karena unsur hiperteks tersebut dapat diintegrasikan dengan unsur audio visual agar lebih menarik dalam penyampaiannya.

Dalam penyusunan dan pembuatan hipertext, tentu tidaklah mudah. Landow (dalam Candiasa, 2004, hlm. 6) mengungkapkan bahwa ada beberapa ketentuan yang harus dipenuhi dalam penyusunan hipertext, yaitu :

- a. Terdapat hubungan yang signifikan antara materi-materi yang terkoneksi, sehingga memenuhi harapan peserta didik.
- b. Penekanan pada koneksi antar materi mendorong kebiasaan berpikir peserta didik.
- c. Koneksi yang gagal diusahakan sekecil mungkin.
- d. Bila ada koneksi ke grafik, diusahakan agar disertai teks, sehingga tampak keterkaitan antara kondisi awal dengan kondisi akhir peserta didik.

PEMAHAMAN

Menurut Benjamin S. Bloom (Anas Sudijono, 2012: 50) mengatakan bahwa,

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk memahami atau mengerti setelah sesuatu hal diketahui dan diingat. Dengan kata lain memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai sisi. Seorang siswa dikatakan paham apabila siswa dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Pernyataan tersebut mempunyai pengertian bahwa, ketika siswa dihadapkan pada suatu komunikasi, siswa diharapkan mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat menggunakan ide yang terkandung di dalamnya. Jadi maksud dari yang dikomunikasikan dapat dimengerti oleh siswa. Komunikasi yang dimaksud bisa dalam bentuk lisan atau tulisan. Dapat juga diartikan bahwa memahami adalah mengetahui tentang suatu hal dan dapat melihat hal tersebut tidak hanya dari satu segi, melainkan dari berbagai segi.

Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Pemahaman dapat dibedakan menjadi tiga kategori. Tingkat pertama adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya,

misalnya menerjemahkan kata dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian grafik dengan kejadian. Tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan pemahaman ini seseorang diharapkan mampu melihat di balik yang tertulis (tersirat).

Dalam proses mengajar, hal terpenting adalah pencapaian pada tujuan pembelajaran yaitu agar siswa mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman belajarnya. Kemampuan pemahaman ini merupakan hal yang sangat fundamental, karena dengan pemahaman akan dapat mencapai pengetahuan. Terlebih lagi jika siswa mampu memahami sesuatu dengan baik, dalam artian siswa mampu memberi penjelasan dengan menggunakan kata-kata sendiri tentang hal tersebut.

METODE

Desain penelitian dalam penelitian ini adalah *Pre Experimental Design*. Desain penelitian ini dipilih karena peneliti hanya ingin mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan terhadap sampel yakni siswa kelas IV di SD Negeri 2 Gunung Lipung yang berjumlah 39 orang siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari multimedia berbasis hiperteks pada pembelajaran IPS materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

Hasil dari penelitian ini berupa angka, data pada saat sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan data pada saat setelah diberikan perlakuan (*post-test*). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen tes. Tes ini dilaksanakan sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 2 Gunung Lipung Kota Tasikmalaya pada bulan Mei 2015. Subyek penelitian ini diambil dari siswa kelas IV yang berjumlah 39 orang. Analisis data penelitian tersebut diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi.

Dalam penelitian ini peneliti mengadakan *pre-test* sebagai tahapan awal dari penelitian. *Pre-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis hiperteks. Analisis data yang didapat dari hasil *pre-test* tersebut digunakan untuk menggambarkan kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menggunakan multimedia berbasis hiperteks di kelas IV SD Negeri 2 Gunung Lipung Kota Tasikmalaya. Kemudian setelah dilaksanakan (*pre-test*), peneliti mengadakan *post-test* sebagai tahap akhir untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis hiperteks. Analisis deskriptif hasil *post-test* yaitu menggambarkan dari hasil *post-test* siswa yang menunjukkan tingkat pemahaman siswa.

Data hasil penelitian sebelum diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan multimedia berbasis hiperteks menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 2 Gunung Lipung Kota Tasikmalaya berada pada kategori rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil *pre-test* yang telah dilakukan, dimana 2 orang siswa termasuk ke dalam kategori sangat tinggi dengan interval skor 16-17, 18 orang siswa termasuk ke dalam kategori tinggi dengan interval skor 12-15, 14

orang siswa termasuk ke dalam kategori sedang dengan interval skor 9-11, 5 orang siswa termasuk ke dalam kategori rendah dengan interval skor 6-8, dan tidak ada siswa yang termasuk ke dalam kategori sangat rendah.

Data hasil penelitian setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis hiperteks menunjukkan bahwa pemahaman siswa kelas IV SD Negeri 2 Gunung Lipung Kota Tasikmalaya mengalami peningkatan. Sebelum diberi perlakuan tingkat pemahaman siswa berada pada kategori rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Sedangkan setelah diberi perlakuan tingkat pemahaman siswa meningkat menjadi pada kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari hasil *post-test* yang telah dilakukan dimana 24 orang siswa termasuk ke dalam kategori sangat tinggi dengan interval skor 16-20, 14 orang siswa termasuk ke dalam kategori tinggi dengan interval skor 12-15, dan 1 orang siswa termasuk ke dalam kategori sedang, dan tidak ada siswa yang termasuk ke dalam kategori rendah dan sangat rendah.

Multimedia dapat mengembangkan kemampuan indra dan menarik perhatian serta minat siswa dalam belajar. *Computer Technology Research (CTR)*, menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat, dan 30% dari yang didengar. Tetapi, orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar, dan 80% dari yang dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. Multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan, sehingga multimedia sangat efektif untuk menjadi alat yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Dengan demikian, multimedia berbasis hiperteks dalam penyampaian informasi atau dalam penyampaian materi belajar akan lebih menarik perhatian dan minat siswa untuk belajar. Sejalan dengan teori yang dikemukakan para ahli, hasil dari penelitian yang ditemukan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis hiperteks menarik perhatian serta minat siswa untuk belajar dan berpengaruh terhadap pemahaman siswa.

Data yang diperoleh dari hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor antara skor *pre-test* dan skor *post-test*. Jumlah skor siswa pada saat *pre-test* adalah 451, sedangkan jumlah skor siswa pada saat *post-test* adalah 629. Dengan data hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa multimedia berbasis hiperteks memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa kelas IV di SD Negeri 2 Gunung Lipung Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dalam skripsi ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Pemahaman siswa sebelum diberi perlakuan dengan penggunaan multimedia berbasis hiperteks di kelas IV SD Negeri 2 Gunung Lipung Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya berdasarkan pada hasil penelitian menunjukkan berada pada kategori rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pre-test* yang telah dilaksanakan.
2. Pemahaman siswa setelah diberi perlakuan dengan penggunaan multimedia berbasis hiperteks di kelas IV SD Negeri 2 Gunung Lipung Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya berdasarkan pada hasil penelitian menunjukkan berada pada

kategori sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *post-test* yang telah dilaksanakan.

3. Berdasarkan data hasil penelitian, dapat diketahui bahwa pemahaman siswa mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis hiperteks. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia berbasis hiperteks memiliki pengaruh terhadap pemahaman siswa di kelas IV SD Negeri 2 Gunung Lipung Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya.

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan implikasi atau dampak bagi khalayak, khususnya dunia pendidikan. Implikasi dari penelitian ini diantaranya bisa memberikan gambaran kepada dinas terkait untuk mengkaji multimedia berbasis hiperteks, agar kelak dapat digunakan oleh para guru di setiap pembelajaran. Selain itu, peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat menjadikan gambaran bagi para guru untuk menggunakan multimedia hiperteks dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih menarik perhatian dan minat siswa. Dan diharapkan melalui penggunaan multimedia berbasis hiperteks dapat membuat guru lebih kreatif dalam mengembangkan proses pembelajaran.

Setelah melakukan penelitian terhadap pemahaman siswa dalam pembelajaran IPS pada materi teknologi produksi, komunikasi, dan transportasi, peneliti memberikan saran bagi guru-guru SD Negeri 2 Gunung Lipung Kecamatan Cipedes Kota Tasikmalaya untuk bisa menggunakan atau bahkan membuat multimedia berbasis hiperteks agar pembelajaran lebih menarik perhatian dan minat siswa. Kemudian bagi peneliti selanjutnya diharapkan mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang multimedia berbasis hiperteks.

REFERENSI

- Amalia, S. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. (2007). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI*. Jakarta : BSNP.
- Budiamin, A dkk. (2006). *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : UPI Press.
- Candiasa, I.M. (2004). *Hiperteks Sebagai Media Pembelajaran IPS*. hlm. 1-12 [E-book]. Diakses dari: http://pasca.undiksha.ac.id/e-learning/staff/images/img_info/6/29-493.pdf
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung : Satu Nusa.
- Daryanto. (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: SATU NUSA.
- Depdiknas. (2003). *Kurikulum Satuan Tingkat Pendidikan*. Jakarta: Balai Pustaka

- Hermawan, A.H., Riyana, C., Zaman, B. (2007). *Media Pembelajaran SD*. Edisi Kesatu, Bandung: UPI Press.
- Hermawan, A.H dkk. (2007). *Belajar dan Pembelajaran SD*. Bandung: UPI Press.
- Jauhari, H. (2010). *Panduan Penulisan Skripsi Teori dan Aplikasi*. Bandung : CV Pustaka Setia.
- Mulyanie, S., Supriatna, N., Rokhayati, A. (2010). *Pendidikan IPS di SD*. Edisi Kedua, Bandung : UPI Press.
- Munir. (2013). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Sudjana, N. (2005). *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Falah Production.
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Sudjana, N., Rivai, A. (2011). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2012). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Priyatno, D. (2009). *5 Jam Belajar Olah Data dengan SPSS 17*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Winardi. (2008). *Ilmu Pengetahuan Sosial SD/MI 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Departemen Pendidikan Nasional.