

PROSIDING

Seminar Nasional Pendidikan Guru

Sekolah Dasar

Pembelajaran Literasi Lintas Disiplin

Ilmu Ke-SD-an



**Grand Rocky Hotel, Bukittinggi
4, 5, dan 6 September 2017**

**Kerjasama:
Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
dengan**

**Himpunan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia
2017**

Prosiding

Seminar Nasional

Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembelajaran Literasi

Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an

Editor:

Prof. Dr. Hasanuddin WS., M.Hum.
Dr. Taufina, M.Pd.
Chandra, S.Pd., M.Pd.
Yesi Anita, S.Pd., M.Pd.

Tempat Pelaksanaan:

Grand Rocky Hotel Bukittinggi, Sumatera Barat, Indonesia

Tanggal Pelaksanaan:

4, 5, dan 6 September 2017



Penerbit: Jurusan PGSD FIP UNP

**PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DENGAN TEMA “PEMBELAJARAN LITERASI LINTAS DISIPLIN ILMU KE-SD-AN”**

Padang, 4, 5, dan 6 September 2017

ISBN: 978-602-619994-0-4

513 halaman

1 (satu) Jilid

Susunan Panitia Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pengarah : Dr. Alwen Bentri, M.Pd.

Penanggung Jawab : Drs. Muhammadi, M.Si.

Ketua Pelaksana : Dr. Taufina, M.Pd.

Wakil : Drs. Syafri Ahmad, M.Pd.

Sekretaris : Dr. Desyandri, M.Pd.

Bendahara : Dra. Masniladevi, S. Pd., M.Pd.

Koordinator Seksi Sekretariat:

Yullys Helsa, M.Pd.

Anggota:

1. Sherlyane Hendri, S.Pd., M.Pd.
2. Rizky Amelia, S.Pd., M.Pd.
3. Hasmal Bungsu Ladiva, S.Pd., M.Pd.
4. Khairawati, A.Md.

Koordinator Seksi Acara:

Ary Kiswanto Kenedi, S.Pd., M.Pd.

Anggota:

Rafhi Febrian Putera, S.Pd., M.Pd.

Koordinator Seksi Tamu:

Drs. Zainal Abidin, M.Pd.

Anggota:

1. Dra. Yetti Ariani, M.Pd.
2. Dra. Syamsu Arlis, M.Pd.
3. Dra. Hamimah, M.Pd.
4. Dra. Mayarnimar, M.Pd.
5. Drs. Mansur, M.Pd.

Koordinator Seksi Humas dan Publikasi:

Drs. Zuardi, M.Si.

Anggota:

1. Dra. Silvinia, M.Ed.
2. Drs. Nasrul, M.Pd.

Reviewer:

1. Dr. Yanti Fitria, M.Pd.
2. Dr. Darnis Arief, M.Pd.
3. Dra. Elfia Sukma, M.Pd.
4. Melva Zainil, S.T., M.Pd.

Editor:

1. Prof. Dr. Hasanuddin WS., M.Hum.
2. Dr. Taufina, M.Pd.

Penyunting:

Dr. Yanti Fitria, M.Pd.

Disain Sampul:

Ucok Eka Saputra

Koordinator Seksi Perlengkapan dan

Transportasi:

Drs. Yunisrul, M.Pd.

Anggota:

1. Drs. Arwin, M.Pd.
2. M. Habibi, S.Pd., M.Pd.
3. Asmar

Koordinator Seksi Konsumsi:

Dra. Rifda Eliasni, M.Pd.

Anggota:

1. Dra. Zuryanti, M.Pd.
2. Dra. Reinita, M.Pd.
3. Dra. Harni, M.Pd.

Koordinator Seksi Prosiding:

Dr. Yanti Fitria, M.Pd.

Anggota:

1. Dr. Darnis Arief, M.Pd.
2. Melva Zainil, S.T., M.Pd.
3. Dra. Elfia Sukma, M.Pd.
4. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd.
5. Chandra, S.Pd., M.Pd.
6. Yesi Anita, S.Pd., M.Pd.

Koordinator Seksi Dokumentasi:

Muhariman

Anggota:

Irzaldi, S.Pd.

5. Nur Azmi Alwi, S.Pd., M.Pd.
6. Chandra, S.Pd., M.Pd.
7. Yesi Anita, S.Pd., M.Pd.

3. Chandra, S.Pd., M.Pd.

4. Yesi Anita, S.Pd., M.Pd.

Penerbit: Jurusan PGSD FIP UNP

© Hak cipta terpelihara dan dilindungi Undang-undang No. 19 Tahun 2002. Tidak dibenarkan menerbitkan ulang bagian atau keseluruhan isi buku ini dalam bentuk apapun juga sebelum mendapat izin tertulis dari Penerbit.

KATA PENGANTAR

Assalammualaikum Wr.Wb.

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT. karena perkenan-Nya kita dapat melaksanakan pertemuan ilmiah berupa musyawarah wilayah Himpunan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia dan Seminar Nasional dengan tema “Literasi Lintas Disiplin Ilmu Ke-SD-an” yang dalam pelaksanaannya bekerjasama dengan Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang, dilaksanakan di Rocky Plaza Hotel Bukittinggi Sumatera Barat pada tanggal 4, 5, dan 6 September 2017.

Pertemuan ilmiah Musyawarah Wilayah II Himpunan Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Indonesia bertujuan mempererat hubungan baik dan membentuk pengurus wilayah Sumatera atau wilayah II HDPGSDI demi terlaksananya kelancaran aktivitas kependidikan serta dilaksanakannya seminar nasional yang berkonsepkan literasi demi terwujudnya pemahaman yang tinggi dalam berbagai disiplin ilmu.

Besar harapan dalam pertemuan musyawarah wilayah HDPGSDI dan seminar nasional ini dapat mencapai tujuan utama dan dapat menyampaikan informasi literasi lintas disiplin ilmu ke-SD-an dalam upaya meningkatkan kecerdasan majemuk dan menjawab tantangan dunia pendidikan. Semoga lahir komitmen tinggi kepengurusan wilayah Sumatera HDPGSDI dalam memajukan pendidikan dasar.

Akhirnya, semoga prosiding hasil Seminar Nasional PGSD dan musyawarah wilayah Sumatera HDPGSDI ini mencapai tujuannya dalam menghasilkan solusi dari permasalahan rendahnya literasi Indonesia serta memberikan masukan berarti demi kemajuan pendidikan dasar.

Wassalam,

Editor

DAFTAR ISI

JUDUL	i
SUSUNAN PANITIA	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I MAKALAH UTAMA	1
A. Inovasi Media Pembelajaran IPS SD Berbasis IT dalam Mendukung Gerakan Literasi oleh Yalvema Miaz	1
B. Peran Warga Sekolah dalam Pembudayaan Nilai-nilai Edukatif Lagu-lagu Minang melalui Gerakan Literasi di Sekolah Dasar oleh Desyandri	15
C. Pembelajaran Literasi Sains untuk Level Dasar oleh Yanti Fitria	30
D. Pengembangan Literasi Menulis Prosa Narasi Menggunakan Buku Kerja Siswa untuk Sekolah Dasar oleh Darnis Arief	41
E. Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematis Siswa SD melalui Teknologi IT oleh Yetti Ariani	52
BAB II PEMBELAJARAN LITERASI SAINS SD	65
A. Pembelajaran IPA dengan Pendekatan Saintifik dan Literasi Sains oleh Asep Sukenda Egok (STKIP-PGRI Buluklinggau)	66
B. Upaya Peningkatan Kualitas Literasi Sains dalam Proses Pembelajaran oleh Syamsu Arlis (PGSD FIP UNP)	77
C. Pembelajaran Berbasis Masalah sebagai Upaya Peningkatan Literasi Sains oleh Zuryanti (PGSD FIP UNP)	88
D. Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Komputer Menggunakan <i>Macromedia Flash 8</i> di Sekolah Dasar oleh Marzuki dan Sutiyanto (Universitas Tanjungpura)	99
E. Penggunaan Media Pembelajaran dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Rangka Tubuh Manusia Mata Pelajaran IPA di Kelas IV SD oleh Rohmaddi (Sekolah Dasar 03 Margodadi, Tumijajar, Tulang Bawang Barat, Lampung)	117
F. Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran Siklus Belajar <i>5e</i> Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IVA SDN 215 Inpres To'ra'da' Kecamatan Makale Kabupaten Tana Toraja oleh Susanna Vonny N. Rante (Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Kristen Indonesia Toraja)	128

G.	Analisis Minat Baca Siswa Kelas 3 pada Pembelajaran IPA yang Menggunakan Media Komik S2 oleh Cicilia Ika Rahayu Nita dan Nur Huda (Universitas Kanjuruhan Malang)	140
H.	Pengembangan <i>Education Game Berbasis Flash</i> (EGBF) Belajar IPA pada Siswa Sekolah Dasar oleh Para Mitta Purbosari (PGSD, FKIP, Universitas Veteran Bangun Nusantara Sukoharjo)	149
I.	Membangun Literasi Sains Siswa dalam Pembelajaran IPA Melalui <i>Science Edutainment</i> untuk Menciptakan Suasana AJEL (<i>Active Joyfull and Effective Learning</i>) di Sekolah Dasar oleh Eni Marta, Pariang Sonang Siregar, dan Lia Wardani (Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Rokania)	155
BAB III	PEMBELAJARAN LITERASI MATEMATIS SD.....	164
A.	Literasi Matematis dalam Pembelajaran Berbasis Masalah oleh Ary Kiswanto Kenedi dan Yullys Helsa (PGSD FIP UNP)	165
B.	Pengaruh Penggunaan Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Penguasaan Konsep Perkalian Pecahan di Sekolah Dasar oleh Syafri Ahmad (PGSD FIP UNP)	175
C.	Analisis Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi Siswa SD IT Adzkia oleh Muhammad Anwar (Universitas Negeri Padang), Vivi Puspita (Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Adzkia Indonesia)	186
D.	Penerapan Pembelajaran Aktif Tipe Kuis Tim dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SDN 46 Kuranji oleh Sherlyane Hendri (PGSD FIP UNP)	200
BAB IV	PEMBELAJARAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGANEGARAAN SD	208
A.	Analisis Literasi Budaya <i>Rabab</i> dalam Mengungkap Nilai-nilai Moral bagi Siswa SD oleh Yesi Anita (PGSD FIP UNP)	209
B.	Peningkatan Penerapan Nilai Karakter Bangsa Menggunakan Pendekatan VCT MODEL Daftar Berorientasi <i>Reading Literacy</i> pada Pembelajaran Pkn Siswa Kelas IV Sekolah Dasar oleh Reinita (PGSD FIP UNP)	222
C.	Literasi Politik dalam Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar oleh Rafhi Febryan Putera (PGSD FIP UNP)	238
D.	Metode Pembelajaran Simulasi dalam Pembelajaran Keterampilan Literasi Informasi IPS di Kelas Tiggi Sekolah Dasar oleh Hamimah (PGSD FIP UNP)	250
E.	Meretas Nilai-nilai Keunggulan di Sekolah Dasar oleh Endang Poerwanti (PGSD FKIP UMM)	259

F.	Implementasi Buku Ajar IPS Berbasis Metode Inkuiri untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD oleh Vivin Nurul Hidayah, Alben Ambarita, dan Pujiati (Universitas Lampung)	271
G.	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Numbered Head Together</i> di Sekolah Dasar oleh Zainal Abidin dan Retno Wulan Dari	285
H.	Perbedaan Keterampilan Siaga Bencana pada Pelaksanaan Ekstrakurikuler Pramuka Siaga Bencana secara Terintegrasi dan Berlapis pada Siswa SD Negeri di Kota Bengkulu oleh Endang Widi Winarni dan Wachidi (Universitas Bengkulu)	295
I.	Peran Guru dalam Membentuk Sikap Sosial Siswa melalui Mata Pelajaran Pkn di Kelas IV SDN 2 Telaga Biru Kabupaten Gorontalo oleh Hakop Walangadi (PGSD FIP Universitas Negeri Gorontalo)	308
J.	Pengembangan dan Validasi Angket <i>My Classroom Inventory</i> (MCI) Versi Bahasa Indonesia oleh Irwan Koto (Program Studi Pasca Sarjana Pendidikan Dasar, Universitas Bengkulu)	319
K.	Pengembangan Evaluasi Berbasis Taksonomi Bloom Dua Dimensi pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar oleh Rizki Ananda dan Fadhilaturrahmi (PGSD Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai)	330
L.	Efektivitas Model Bahan Ajar Mulok Berbasis Cerita Rakyat untuk Pendidikan Karakter di SD oleh Abdul Muktadir (PGSD FKIP Universitas Bengkulu)	344
M.	Inspirasi dan Kreasi Gambar dengan Teknik Cetak bagi Guru SD oleh Harni (PGSD FIP UNP)	352
BAB V	PEMBELAJARAN LITERASI BAHASA SD	361
A.	Perwujudan Berpikir Kritis Siswa dalam Implementasi Literasi Membaca Berbasis Strategi <i>The Big Questions and Bookmark Organizers</i> di Sekoah Dasar oleh Chandra dan Sri Amerta (PGSD FIP UNP)	362
B.	Penerapan Pendekatan Integratif untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 2 Tikala Kabupaten Toraja Utara oleh Harmelia Tulak (PGSD FKIP Universitas Kristen Indonesia Toraja)	376
C.	Pengembangan Model Writing Workshop Berbantuan Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Sekolah Dasar oleh Hartati (PGSD, Universitas Negeri Semarang)	386

D.	Peningkatan Keterampilan Literasi Membaca Pemahaman dengan Menggunakan Metode <i>Generating Interacting Schemata and Text</i> (GIST) di Sekolah Dasar oleh Mayarnimar dan Yulia Rahmi (PGSD FIP UNP)	401
E.	Perbedaan Kemampuan Siswa Kelas IV Menulis Narasi melalui Pembelajaran Menggunakan Gambar Seri dan Pembelajaran Konvensional di SDN Sedarum 1 Pasuruan oleh Dimiyati dan Tyanto Zakariyah Faruq	415
BAB VI PEMBELAJARAN LITERASI TEMATIK		430
A.	Hubungan Penguasaan Kompetensi terhadap Kinerja Guru Pasca Sertifikasi di Sekolah Dasar oleh Miftha Indasari, Pranita Yuliana, dan Febriani Rotua Manullang	431
B.	Pengaruh Pembelajaran Tematik Berbasis Potensi Daerah terhadap Pengetahuan Siswa Sekolah Dasar tentang Kepahlawanan oleh Sri Dadi, Endang Widi Winarni, dan Herman Lusa (Universitas Bengkulu)	440
C.	Kendala Guru dalam Pelaksanaan Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas IV SDN No 42/IV Kota Jambi oleh Maryono, Desternelli, Suci Hayati, dan Leila Listiyani (PGSD FKIP Universitas Jambi)	448
D.	Pengembangan Media Pembelajaran Tematik-Integratif pada Tema Menghargai Jasa Pahlawan dengan Tokoh Nyi Ageng Serang di Kelas IV Sekolah Dasar oleh Faridl Musyadad, Atika Dwi Evitasari, dan Anita Dewi Astuti (IKIP PGRI Wates Yogyakarta)	455
E.	Identifikasi Tema, Subtema, Kompetensi Dasar dan Indikator Sikap Peduli Lingkungan dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar oleh Victoria Karjiyati dan Hasnawati	466
F.	Permasalahan Guru dalam Menerapkan Penilaian Autentik di Sekolah Dasar oleh Rusmin Husain dan Elvi (PGSD FIP Universitas Negeri Gorontalo)	472
G.	Penerapan Model <i>Problem Based Learning</i> dalam Meningkatkan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar oleh Mulyani Zen (PGSD FIP UNP)	483
H.	Identifikasi Kompetensi Dasar dan Indikator Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis Wilayah di Sekolah Dasar oleh Ansyori Gunawan, Sri Dadi, dan Dwi Anggraini (Universitas Bengkulu)	493

INOVASI MEDIA PEMBELAJARAN IPS SD BERBASIS IT DALAM MENDUKUNG GERAKAN LITERASI

Yalvema Miaz

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang
yalmiaz@gmail.com

ABSTRAK

Pembelajaran IPS di SD masih belum maksimal jika ditilik dari rata-rata hasil UN yang masih rendah. Konsep-konsep materi masih belum sepenuhnya dikuasai peserta didik dan proses pembelajaran. Dalam konstelasi globalisasi media Teknologi Informasi (TI) bisa dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu perangkat dalam pembelajaran yang bisa menopang proses pembelajaran terutama dalam literasi *social sciences*. Pesatnya kemajuan perkembangan teknologi informasi dewasa ini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk tujuan keberhasilan pembelajaran. Peserta didik di SD dikategorikan berada dalam taraf perkembangan berpikir konkret. Menyikapi hal tersebut dan mengingat konsep dalam IPS merupakan konsep yang luas dan abstrak, perlu dicarikan suatu cara membelajarkan peserta didik agar mereka dapat memahami konsep-konsep yang ada dalam materi IPS. Dalam konteks ini termasuklah pembelajaran literasi lintas disiplin ilmu ke-SD-an, khususnya pembelajaran IPS di SD. Untuk memahami tentang konsep dan teori dicoba untuk mencarikan salah satu solusinya. IPS adalah pembelajaran terpadu dari beberapa materi ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, dan sosiologi, dapat memanfaatkan media IPS berbasis IT yang praktis dan mudah digunakan. Maksudnya agar peserta didik dengan mudah dapat memahami literasi yang terkandung dalam materi dan konsep IPS SD. Literasi dimaksud adalah mengkaitkan literasi visual (*Visual Literacy*) dan media berbasis TI untuk memahami konsep materi IPS.

Kata kunci: Literasi IPS, Development Research, dan IT

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS sudah diberikan kepada peserta didik sejak Sekolah Dasar dan mata pelajaran ini mempunyai tingkat aplikasi sebagai bekal dalam mengharungi kehidupan dalam bermasyarakat dan bernegara. Pembelajaran IPS di SD bertujuan agar peserta didik memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungannya dalam memecahkan masalah-masalah sosial. Dengan belajar IPS peserta didik mempunyai bekal pengetahuan dan keterampilan sosial dalam menjalani hidup di masyarakat. Proses kegiatan pembelajaran yang berjalan baik dan menyenangkan, berdampak positif bagi

perkembangan pikiran peserta didik yang secara aktif dapat membangun pengetahuan baru, atau merevisi pengetahuan yang sudah mereka miliki.

Materi IPS di SD yang pada umumnya berbentuk narasi atau uraian-uraian, mengharuskan peserta didik membaca dengan pemahaman yang tinggi, kemudian beberapa bagian yang perlu dihapal. Kemampuan pemahaman peserta didik juga berbeda-beda. Penyajian guru dalam menjelaskan materi yang monoton membuat peserta didik merasa bosan mempelajari IPS. Hal ini perlu menjadi perhatian kita, peserta didik membutuhkan ke"melek"an dalam membaca materi dan memahaminya dengan baik.

Prinsip utama perbaikan pembelajaran dimulai dengan menyusun RPP yang mencerminkan model pembelajaran literasi kritis untuk meningkatkan proses dan hasil belajar. RPP yang baik hendaknya memiliki kriteria: (a) Keterkaitan dan keterpaduan antara SK, KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar; (b) Berpusat pada peserta didik untuk mendorong motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, dan semangat belajar; (c) Memperhatikan minat, motivasi belajar, potensi, kemampuan sosial, emosi, kecepatan belajar, latar belakang budaya, dan/atau lingkungan peserta didik; (d) Memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi; (e) Mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi; dan (f) Langkah-langkah pembelajaran IPS dalam RPP disusun dengan menerapkan model pembelajaran literasi kritis.

Ketercapaian tujuan pembelajaran IPS dipengaruhi oleh berbagai aspek, antara lain aspek guru, peserta didik, ketersediaan sarana-prasarana, penggunaan sumber belajar yang variatif, penerapan metode pembelajaran yang tidak monoton, serta penggunaan media yang menarik. Kemajuan zaman yang diiringi oleh kecanggihan teknologi bisa mendukung penggunaan media yang bervariasi dalam pembelajaran. Menurut Rusman (2012:162) media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan peserta didik untuk mengerti dan memahami sesuatu dengan mudah dan mengingatnya dalam waktu yang lama dibanding dengan penyampaian materi dengan cara tatap muka dan ceramah tanpa alat bantu. Dengan kata lain, media dapat mendukung proses pembelajaran dan penyampaian materi dapat dilakukan secara efektif dan efisien.

Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran adalah adanya keterbatasan keterampilan guru untuk menggunakan media, keterbatasan sarana prasarana yang tersedia di sekolah, dan juga keterbatasan ketersediaan media pembelajaran itu

sendiri. Dalam hal ini perlu usaha inovatif bagi guru untuk menyiapkan media IT dalam pembelajaran IPS, atau sekurang-kurangnya guru dapat menggunakan software yang sudah tersedia seperti peta atau atlas digital. Pertanyaannya, bagaimana cara guru mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis IT tersebut?

PEMBAHASAN

Pemetaan Digital

Pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) mempengaruhi berbagai segi kehidupan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan, baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana prasarana pendidikan. Guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik didalam belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran dikelas.

Era globalisasi yang berkembang sangat pesat terjadi karena adanya jaringan-jaringan informasi dari komunikasi global. Jaringan telekomunikasi dan komputer mengatasi hambatan waktu dan ruang, jarak antara sesama manusia terasa menjadi dekat. Pesatnya perkembangan teknologi menjadikan ruang dunia tanpa batas dalam interaksi dan komunikasi manusia. Banyak sekali produk-produk elektronik dipasarkan dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Saat ini alat-alat elektronik seperti Laptop, VCD/DVD, *hand phone*, *smartphone*, *tablet*, Televisi (TV), dan lainnya sudah menjadi kebutuhan kekinian dalam kehidupan manusia.

Padahal dahulunya alat-alat elektronik tersebut dianggap sebagai barang mewah dan mahal. Seiring dengan banyaknya berbagai produk yang bermunculan di masyarakat dengan harga yang murah dan terjangkau menjadikan barang tersebut menjadi keniscayaan dimiliki masyarakat. Perkembangan dibidang teknologi dirasakan oleh berbagai kalangan, khususnya bagi peserta didik SD. Bahkan sering kita lihat saat sekarang ini peserta didik SD sudah memiliki *smartphone* atau *tablet* dalam kesehariannya.

Perkembangan teknologi komputer saat ini mulai dari perangkat keras hingga perangkat lunaknya bisa mendukung dalam bidang pemetaan dan pembuatan atlas dalam bentuk digital. Teknologi komputer yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak

membawa efek yang menonjol dalam bidang kartografi dan pemetaan, sehingga akan memberikan perubahan-perubahan dalam hal metodologinya. Perubahan tersebut di antaranya adalah dalam pengumpulan data, penyimpanan data, kompilasi data, generalisasi, simbolisasi, dan pemberian teks (nama-nama geografi) dan produksinya, sehingga produk kartografis yang dihasilkan akan menjadi lebih efisien dan luwes. Perkembangan teknologi tersebut akan memudahkan dalam pembuatan atlas baik secara konvensional maupun atlas secara elektronik. Pembuatan atlas secara elektronik akan mempermudah dalam hal penyajian data maupun mendisain ulang (*editing*) data sesuai dengan perkembangannya.

Penyajian data tersebut akan lebih menarik dan efisien jika disajikan dalam bentuk atlas. Namun, di samping secara spasial menyajikan data, ada informasi lain sebagai tambahan dalam penyusunan suatu atlas. Atlas merupakan koleksi informasi atau data geografi yang ditampilkan lebih spesifik, sistematis, dan saling berkaitan baik dalam bentuk analog maupun digital yang didasarkan pada obyek-obyek tertentu dan disertai dengan narasi. Atlas tidak hanya berisi peta-peta yang saling berkesinambungan, melainkan dapat diisi juga dengan narasi yang ingin disampaikan oleh si pembuat. Pengertian peta itu sendiri adalah suatu representasi atau gambaran unsur-unsur atau kenampakan-kenampakan abstrak, atau yang ada kaitannya dengan permukaan bumi atau benda-benda angkasa, dan umumnya digambarkan.

Atlas elektronik dibuat dengan mengkomputerisasikan SIG (Sistem Informasi Geografi) yang berhubungan dengan wilayah-wilayah tertentu atau tema-tema yang berhubungan dengan tujuan tertentu dengan tambahan narasi yang memegang peranan penting dalam peta (Elzaker, 1993 dalam Kraak dan Ormeling, 2007). Atlas elektronik mempunyai banyak kelebihan dibandingkan dengan atlas konvensional, di antaranya adalah dalam hal penyajian data, penyimpanan data dan pembaharuan data (*editing data*). Penyajian data dalam atlas elektronik akan lebih mudah dan menarik, sedangkan untuk penyimpanan data juga akan dapat dilakukan dengan lebih mudah dan efisien karena dalam penyimpanannya tidak membutuhkan banyak kertas (*hardcopy*) seperti penyimpanan pada atlas konvensional.

Ada banyak *software* pendidikan yang bisa digunakan untuk merancang sebuah media pembelajaran. Salah satu *software* yang bisa digunakan untuk merancang atlas elektronik menggunakan bantuan teknologi informasi dan komunikasi *Adobe flash cs6* dan *Google sketchUp*. *Adobe flash cs6* merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya

seperti media pembelajaran. Proyek yang dibangun dengan *flash* bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya yang merupakan komponen utama dari sebuah multimedia. Aplikasi *Google sketchUp* digunakan untuk 3D-nya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sekolah (IPS)

Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki pengertian yang sangat luas dalam dunia pendidikan. Pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau sebagai suatu proses membelajarkan peserta didik yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, maka pembelajaran berarti suatu komponen yang terorganisir antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan model pembelajaran, media pembelajaran atau alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran.

Menurut Hamalik Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi (peserta didik dan guru), material (buku, papan tulis, kapur dan alat belajar), fasilitas (ruang, kelas audio visual), dan proses yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran. Proses tindakan belajar pada dasarnya adalah bersifat internal, namun proses itu dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal. Misalnya, perhatian peserta didik dalam pembelajaran dipengaruhi oleh rangsangan yang berasal dari luar. Dalam pembelajaran pendidik harus benar-benar mampu menarik perhatian peserta didik untuk mencurahkan seluruh energinya, sehingga dapat melakukan aktivitas belajar secara optimal dan memperoleh hasil belajar seperti apa yang diharapkan.

IPS yang juga dikenal dengan nama *social studies* adalah kajian mengenai manusia dengan segala aspeknya dalam sistem kehidupan bermasyarakat. IPS mengkaji bagaimana hubungan manusia dengan sesamanya di lingkungan sendiri, dengan tetangga yang dekat sampai jauh. IPS juga mengkaji bagaimana manusia bergerak dan memenuhi kebutuhan hidupnya. Dengan demikian, IPS mengkaji tentang keseluruhan kegiatan manusia. Kompleksitas kehidupan yang akan dihadapi peserta didik nantinya bukan hanya akibat tuntutan perkembangan ilmu dan teknologi saja, melainkan juga kompleksitas kemajemukan masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, IPS mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan manusia dan juga tindakan-tindakan empatik yang melahirkan pengetahuan tersebut.

Secara mendasar, pembelajaran IPS berkaitan dengan kehidupan manusia yang melibatkan segala tingkah laku dan kebutuhannya. IPS berkaitan dengan cara manusia memenuhi kebutuhannya, baik kebutuhan untuk memenuhi materi, budaya, dan kejiwaannya, memanfaatkan sumberdaya yang ada dipermukaan bumi, mengatur kesejahteraan dan pemerintahannya maupun kebutuhan lainnya dalam rangka mempertahankan kehidupan masyarakat manusia. Singkatnya, IPS mempelajari, menelaah, dan mengkaji sistem kehidupan manusia di permukaan bumi ini dalam konteks sosialnya atau manusia sebagai anggota masyarakat.

Mengenai tujuan ilmu pengetahuan sosial, para ahli sering mengaitkannya dengan berbagai sudut kepentingan dan penekanan dari program pendidikan tersebut. Tujuan *social studies* (IPS) adalah untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang baik dalam kehidupannya di masyarakat (*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*).

Gerakan Literasi Sekolah

Literasi sekolah dalam konteks gerakan literasi sekolah (GLS) di Sekolah Dasar (SD) merupakan kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan sesuatu secara cerdas melalui berbagai aktivitas, seperti membaca, melihat, menyimak, menulis, dan berbicara. GLS di SD merupakan suatu upaya yang dilakukan secara menyeluruh untuk menjadikan sekolah sebagai komunitas pembelajaran literasi. Secara umum, GLS di SD memiliki tujuan untuk menumbuhkembangkan budi pekerti peserta didik melalui pembudayaan suasana literasi sekolah yang diwujudkan dalam gerakan literasi sekolah. Sedangkan tujuan khusus GLS di SD, antara lain: menumbuhkembangkan budaya literasi di sekolah, meningkatkan kapasitas literasi warga dan lingkungan sekolah, menjadikan sekolah sebagai taman belajar yang menyenangkan agar warga sekolah mampu mengelola pengetahuan dan menjaga keberlanjutan pembelajaran dengan menghadirkan beragam buku bacaan dan mewadahi berbagai strategi membaca.

GLS di SD dilaksanakan dalam tiga tahap, yakni tahap pembiasaan, pengembangan, dan pembelajaran disajikan, sebagai berikut:

a) Tahap pembiasaan

Kegiatan pelaksanaan pembiasaan gerakan literasi pada tahap ini bertujuan untuk menumbuhkan minat peserta didik terhadap bacaan dan terhadap kegiatan membaca. Prinsip-prinsip kegiatan membaca pada tahap pembiasaan, diantaranya: buku yang dibaca/dibacakan adalah buku bacaan, bukan buku teks pelajaran, buku yang dibaca/dibacakan adalah buku yang diminati oleh peserta didik. Peserta didik

diperkenankan untuk membaca buku yang dibawa dari rumah, kegiatan membaca/membacakan buku di tahap pembiasaan ini tidak diikuti oleh tugas-tugas menghafalkan cerita, menulis sinopsis, dan lain-lain.

b) Tahap pengembangan.

Kegiatan literasi pada tahap pengembangan bertujuan untuk mempertahankan minat terhadap bacaan dan terhadap kegiatan membaca, serta meningkatkan kelancaran dan pemahaman membaca peserta didik.

c) Tahap pembelajaran

Kegiatan literasi pada tahap ini bertujuan untuk mempertahankan minat peserta didik terhadap bacaan dan terhadap kegiatan membaca, serta meningkatkan kecakapan literasi peserta didik melalui buku-buku pengayaan dan buku teks pelajaran. Kegiatan literasi pada tahap pembelajaran berfokus pada peningkatan kemampuan berbahasa resepsif (membaca dan menyimak) dan aktif (menulis dan berbicara) yang disajikan secara rinci dalam konteks dua kegiatan utama, yakni membaca dan menulis. Kemampuan membaca dan menulis dijenjangkan agar peningkatan kecakapan di empat area bahasa (membaca, menyimak, menulis, dan berbicara) dapat dilakukan secara terukur dan berkelanjutan.

Adobe Flash CS6

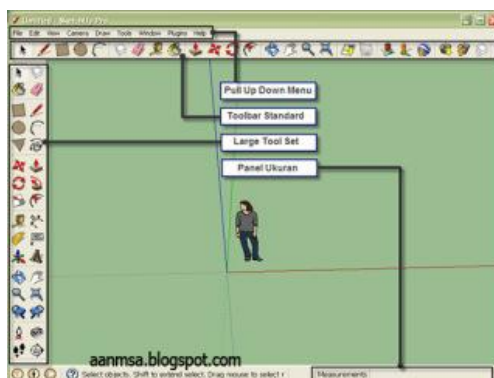
Adobe flash merupakan perangkat lunak multifungsi yang dapat digunakan untuk membuat aplikasi web interaktif, aplikasi standalone PC dan sebagainya. *Adobe flash CS6* memiliki fitur terbaru yaitu dapat digunakan untuk membuat aplikasi Android dan iOS. Kelebihan lain dari perangkat ini adalah dapat menggabungkan gambar, audio, dan animasi yang menarik.

Untuk file akhir media pembelajaran, *Adobe flash* dapat melakukan *publishing* ke dalam beberapa file tergantung penggunaan, di antaranya seperti dalam *Adobe flash CS6 Help*: (1) SWF file, yaitu file yang dapat dibuka dengan *Flash Player*, baik dalam sistem operasi Windows maupun Mac. (2) *Projector file*, yaitu file yang dapat dibuka pada sistem operasi Windows/Mac tanpa bantuan aplikasi atau media player lain. File jenis ini memudahkan dalam distribusi media pembelajaran karena pengguna tidak perlu memasang perangkat lunak lain untuk dapat membuka file media pembelajaran. (3) Html, yaitu file web yang memungkinkan aplikasi media pembelajaran ditampilkan melalui aplikasi *browser*, sehingga dapat digunakan sebagai *e-learning* pada jaringan lokal atau jaringan yang lebih luas.

Menurut Andi (2013:1), program *Adobe flash CS6* merupakan salah satu software handal untuk membuat vektor atau ilustrasi dalam sebuah desain. *Adobe flash CS6* banyak digunakan oleh para desainer profesional dunia dalam menciptakan berbagai hasil karya dari mulai yang sederhana hingga yang kompleks sekalipun. Sedangkan menurut Pranowo (2011:115) *Adobe flash CS6* adalah salah satu program yang ditujukan untuk desainer atau programmer untuk menghasilkan animasi yang terdiri dari halaman web, game interaktif, presentasi bisnis, proses pembelajaran, film kartun, dan juga dapat membuat aplikasi yang bernilai lebih tinggi dari media yang lainnya. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, *Adobe Flash CS6* adalah sebuah program yang dapat digunakan untuk membuat disain atau program yang dapat membantu dalam berbagai bidang salah satunya dapat membantu membuat media pembelajaran.

Google SketchUp

SketchUp ini dikembangkan oleh perusahaan *Last software* dari Boulder, Colorado, co didirikan pada tahun 1999 oleh Brad Schell dan Joe Esch. pada bulan Agustus 2000 *Google sketchUp* memenangkan *Choice Award* Masyarakat di tradeshow dalam kategori software 3D. Pada tanggal 14 Maret 2006 google mengklaim perusahaan *last software*, karena ia tertarik untuk mengembangkan *plugin Google Earth*. Berikut tampilan google *SketchUp*;



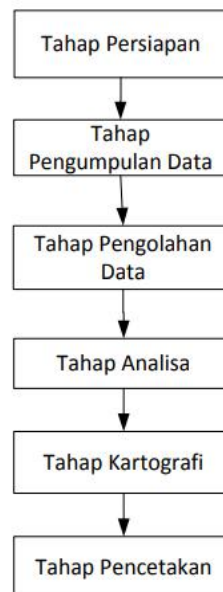
1. *Pull Up Down Menu* : Dari File sampai Help merupakan tool menu yang umum disetiap software, digunakan untuk menyimpan, membuka, atau mengedit objek gambar.
2. *Toolbar Standart* : Pada Toolbar Standar disini terdapat icon-icon perintah untuk menggambar objek, mengukur, menseleksi, memindahkandan menyisipkan material atau pewarnaan.
3. *Large Tool Set* : Merupakan pengembangan dari *Toolbar Standar* dimana ada penambahan icon-icon atau perintah.

4. *Measurements* : Merupakan panel untuk menyisipkan ukuran objek gambar.

Pengembangan Media TI

Pengembangan media pembelajaran IPS tentang kenampakan alam dapat dibuat dengan menggunakan peta digital berbasis ilmu kartografi memakai program *Adobe Flash CS6* meliputi “tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*development*), dan tahap penyebaran (*dessiminate*). Tahap pendefinisian (*define*) tujuannya adalah menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran diawali dengan analisis tujuan dari batasan materi yang dikembangkan, tahap perencanaan (*design*) adalah menyiapkan fenotif media pembelajaran, tahap pengembangan (*develop*) bertujuan agar memperoleh media pembelajaran yang telah dikembangkan menjadi bermanfaat bagi proses pembelajaran IPS misalnya di kelas tinggi SD, dan tahap penyebaran (*dessiminate*) tujuannya yaitu untuk mengujicoba pada situasi yang berbeda. (Trianto, 2010:93; Hamdani 2011:27).

Secara garis besar tahapan pengembangan media seperti pada diagram alir sebagai berikut:



Adapun penjelasan diagram alir di atas adalah sebagai berikut:

a) Tahap persiapan

Pada tahapan ini dilakukan perencanaan dan penentuan daerah yang akan dipetakan. Terdapat daerah yang telah dipetakan yaitu suatu daerah kabupaten, yang belum terpetakan seperti beberapa hasil bumi seperti sawit, gambir dan kelapa. Pada tahap ini juga dilakukan instalasi *software* yang dipakai dalam

pembuatan peta 3 dimensi daerah tersebut, meliputi *AutoCAD Land Desktop 2009* dan *Google SketchUp*.

b) Tahap pengumpulan data

Pengumpulan data adalah mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan Peta 3D ini, yakni beberapa info dari kecamatan, dan *google map*.

c) Tahap pengolahan data

Tahapan ini adalah menggambarkan data-data yang telah dikumpulkan kedalam software *AutoCAD Land Desktop 2009*. Pada tahapan ini dilakukan input data 2D dan visualisasi data 3D dengan software perangkat tersebut.

d) Tahap analisa data

Tahap analisa meliputi editing data digital menggunakan *AutoCAD Land Desktop 2009* yakni memperbaiki unsur-unsur spasial yang tidak mewakili data di lapangan. Untuk mengetahui perbedaan tinggi di lapangan dan di peta 3D maka dilakukan pengukuran tinggi gedung menggunakan *Theodolit*, kemudian membandingkan hasilnya dengan tinggi di *AutoCAD*. Tahapan ini juga dilakukan export data ke *Google SketchUp 7.5*.

e) Tahap kartografi

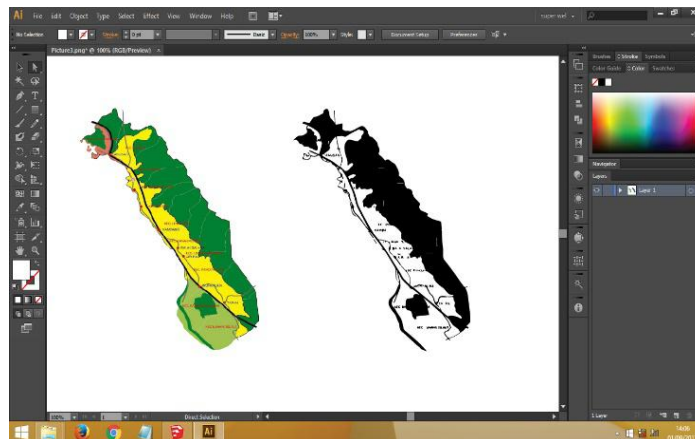
Tahapan ini adalah pemberian aspek kartografi pada peta menggunakan *Google SketchUp 7.5*, meliputi pengaturan warna, penentuan simbol, ukuran dan aspek kartografis lainnya.

f) Tahap pencetakan

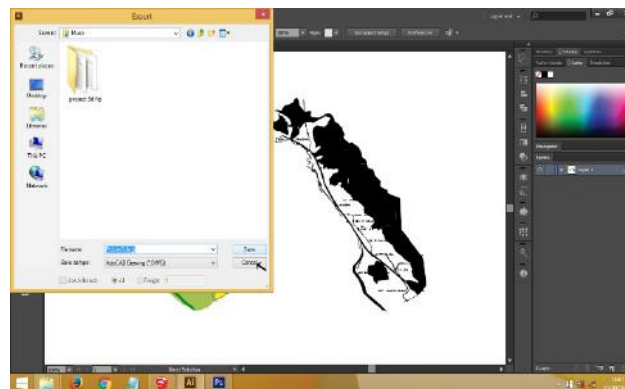
Format peta 3 dimensi yang dihasilkan adalah berupa peta analog yaitu dicetak menggunakan plotter pada media kertas. Setelah melalui tahapan-tahapan di atas maka dilakukan pencetakan dengan menggunakan skala yang sesuai.

Pemberian Aspek Kartografi menggunakan Software *Google SketchUp* Pada software ini dilakukan pemberian warna, tekstur, shade dan unsur kartografi lainnya sehingga objek pada media digital tersebut dapat mewakili keadaan real (keadaan sebenarnya). Berikut proses pembuatan media:

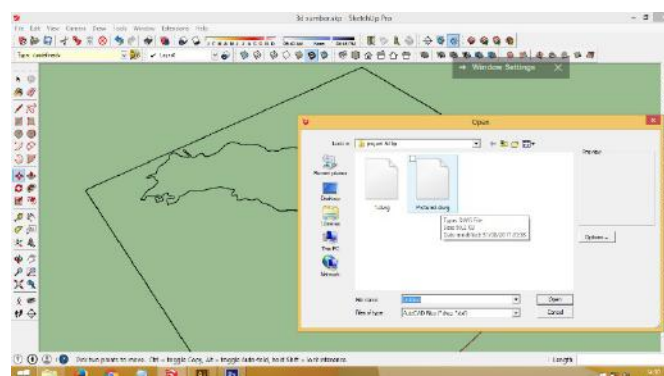
- a) Langkah pertama masukan gambar pulau atau lokasi yang menjadi objek penelitian kedalam *Adobe Illustrator* untuk mendapatkan bentukan pulau. Kemudian jadikan vektor gambar pulau tersebut di *Adobe Illustrator*.



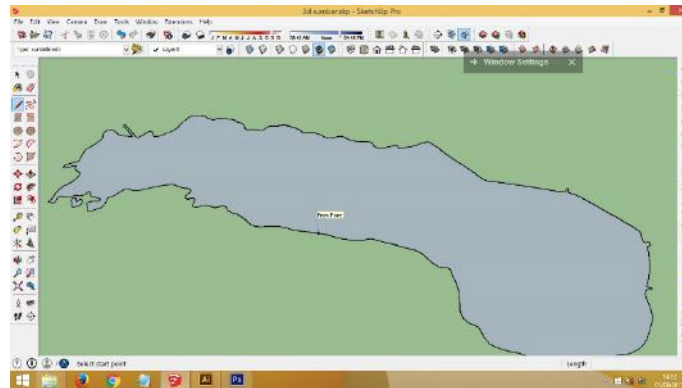
- b) Langkah selanjutnya export gambar yang telah dijadikan vektor tersebut menjadi file DWG yang mana nanti file DWG tersebut akan di import pada aplikasi google *SketchUP pro*.



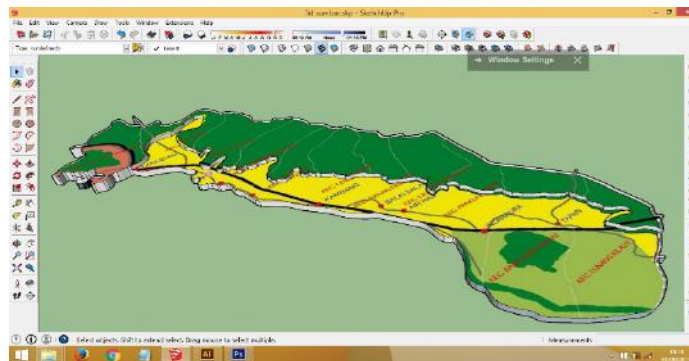
- c) Lalu dimportlah file DWG dari adobe illustrator tersebut kedalam aplikasi google *SketchUP pro*.



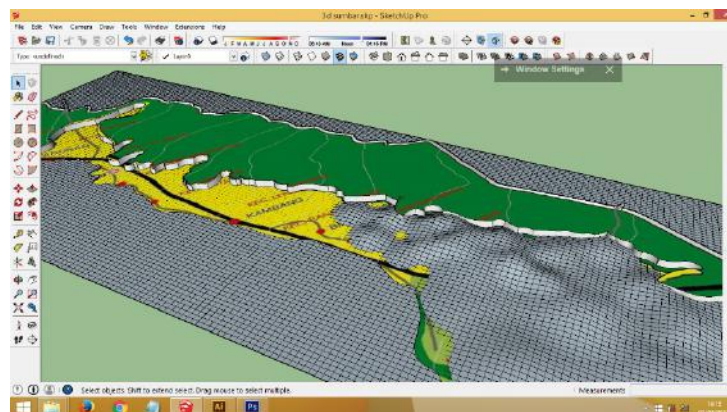
- d) Setelah mendapatkan file DWG tersebut, line kembali gambar tersebut dengan menggunakan *tool sketchUp*.



- e) Lalu setelah mendapatkan gambar di *line* tadi gunakan tool push pada *SketchUp* untuk menaikkan bagian dataran yang tinggi sesuai pada gambar pulau sebelumnya.



- f) Pada tahap ini kita akan membuat kontur tanah atau untuk mendapatkan dataran tinggi dan dataran yang rendah.



Dalam hal literasi dasar (*Basic Literacy*), bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung. Dalam literasi dasar, kemampuan untuk mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, dan menghitung (*counting*) berkaitan dengan kemampuan analisis untuk memperhitungkan (*calculating*), mempersepsikan informasi (*perceiving*), mengkomunikasikan, serta

menggambarkan informasi (*drawing*) berdasar pemahaman dan pengambilan kesimpulan pribadi.

Pembelajaran IPS lebih menarik dikemas dengan media pembelajaran yang familiar dengan peserta didik. Berdasarkan permasalahan ini, menurut hematnya media berbasis IT merupakan salahsatu solusi dalam menjawab permasalahan ini. Pembelajaran IPS yang menarik perhatian peserta didik akan memotivasi mereka sehingga materi yang disampaikan guru lebih jelas maknanya. Metode pengajaran yang bervariasi sangat dianjurkan dalam pembelajaran IPS, guru tidak disarankan melakukan komunikasi verbal melalui kata-kata saja, namun juga melakukan kegiatan beraktivitas seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan mencobakan.

Prinsipnya faktor media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman peserta didik seperti kesediaan buku dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi semua perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknyalah yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun gambar-gambar yang disajikan secara audio visual dan audial.

Pentingnya peserta didik menyukai pembelajaran IPS sangat berbanding lurus dengan kemampuan literasi IPS yang ingin dikembangkan. Peserta didik yang “melek” IPS akan mampu bersaing di event-event perlombaan IPS di tingkat nasional maupun internasional. Dalam kaitan ini guru perlu setidaknya memahami literasi teknologi (*Technology Literacy*), kemampuan memahami kelengkapan yang mengikuti teknologi seperti peranti keras (*hardware*), peranti lunak (*software*), serta etika dan etiket dalam memanfaatkan teknologi. Selain itu, memahami teknologi untuk mencetak, mempresentasikan, dan mengakses internet. Dalam praktiknya, juga pemahaman menggunakan komputer (*Computer Literacy*) yang di dalamnya mencakup menghidupkan dan mematikan komputer, menyimpan dan mengelola data, serta menjalankan program perangkat lunak. Sejalan dengan membanjirnya informasi karena perkembangan teknologi saat ini, diperlukan pemahaman yang baik dalam mengelola informasi yang dibutuhkan.

Beberapa cara untuk menjadikan guru siap menggunakan IT dalam pembelajaran IPS, antara lain: (1) Guru harus mampu dan mau menggali pengetahuan yang mendalam tentang cara menggunakan teknologi, (2) Mengikuti pelatihan, seminar atau workshop,

(3) Belajar dengan orang yang lebih bisa, (4) gunakan sumber bahan belajar berbasis IT yang paling sederhana terlebih dahulu.

SIMPULAN

Pembelajaran yang membosankan dengan media yang kurang interaktif sudah sepatutnya disesuaikan dengan perkembangan baru yang lebih menarik bagi peserta didik, dalam hal ini media berbasis IT. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas proses belajar peserta didik. Salah satunya inovasi media pembelajaran IPS SD berbasis IT seperti multimedia menggunakan *Adobe Flash CS 6* dan *Google SketchUp*. Peserta didik akan menyukai media pembelajaran yang familiar dengan hobi dan kebiasaan peserta didik di rumah, karena pada disaat teknologi informasi dan komunikasi sudah sangat berkembang.

Sebagai pendidik harus mampu mengantar dan memotivasi siswa agar memiliki semangat belajar yang tinggi. Penggunaan media terkini tentunya tidak akan menjadi asing, khususnya perangkat atau media pembelajaran yang berbasis IT. Penggunaan media IT dalam pembelajaran IPS SD akan bermanfaat untuk guru dan peserta didik dalam mendukung gerakan literasi di sekolah.

REFERENSI

- Andi. (2013). *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*. Yogyakarta; CV Andi Offset.
- Haeberling, Christian. (1999). *Symbolization in Topographic 3D-Maps: Conceptual Aspects for User-Oriented Design*. Ottawa : Proceedings of the 19th International Cartographic Congress Institute of Cartography, Swiss Federal Institute of Technology (ETH).
- Hikmat, Agus dan Amhar, Fahmi. (2000). *Algoritma Rekonstruksi Dinding dan Atap Bangunan untuk Pembuatan Model Bangunan Digital 3D*. Bogor : Jurnal Surveying dan Geodesi Vol.X No.2 Mei 2000 Pusat Pemetaan Dasar Rupabumi dan Tata Ruang Bakosurtanal.
- Rusman. (2012). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Rosdakarya.
- Singh Shipa. (2016). *A Study an Interactive Elementary Education (3-6) withMultimedi*. Indonesia Journal of Home Science India.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif- Progresif*, Jakarta; Kencana Prenada Media Group.