

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN JIGSAW BERBANTUAN MEDIA MIND
MAPPING TERHADAP HASIL BELAJAR IPAS SISWA KELAS III**

Sapta Riani Wandika¹, Mardiana²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Sekolah Tinggi Keguruan Dan
Ilmu Pendidikan (STKIP) Melawi

¹saptarianiwandika@gmail.com, ²mardianaleona@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to determine whether there is an effect of the jigsaw learning model assisted by mind mapping media on the learning outcomes of third-grade IPAS students at SDN 14 Kelakik. Based on observations and interviews, the researcher found that students have difficulty understanding the material, learning media is still minimal, learning is book-centered, students are less active in class, and the strengthening and development of students' ideas during the learning process is not yet optimal. This impacts the minimal learning outcomes and less than optimal knowledge in IPAS learning. The research method used is the pre-experimental method, with a quantitative approach. The design uses a One Group Pretest-Posttest. The population of this study is all third-grade students. The instruments and data collection techniques in this study are pretest-posttest tests in the form of 10 multiple-choice questions, with the sample taken using the Shapiro-Wilk technique, consisting of 26 third-grade students. If the tested data for normality is declared normal, a paired sample t-test will be conducted to determine the effect of the pretest and posttest results. Based on the hypothesis test results, it was obtained that $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($8.17 > 1.14$) so H_0 is rejected and H_1 is accepted, therefore it can be concluded that there is an effect of using the jigsaw learning model assisted by mind mapping media on IPAS learning outcomes.

Keywords: Learning Outcomes, Jigsaw, Mind Mapping, Natural and Social Sciences

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran jigsaw berbantuan media mind mapping terhadap hasil belajar IPAS kelas III SDN 14 Kelakik. berdasarkan hasil obeservasi dan wawancara peneliti menemukan siswa kesulitan memahami materi, Media pembelajaran masih minim, pembelajaran terpusat pada buku, siswa kurang aktif dikelas, penguatan dan pengembangan ide siswa belum maksimal pada proses belajar. Hal ini berdampak terhadap minimnya hasil belajar dan pengetahuan yang kurang optimal pada pembelajaran IPAS. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode pre-eksperimen, pendekatan kuantitatif. Desain menggunakan One Group Pretest-Posttest. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III. Instrumen dan Teknik pengumpulan data penelitian ini adalah tes pretest-posttest berupa soal pilihan ganda berjumlah 10 soal, sampel diambil menggunakan teknik Shapiro-wilk dengan jumlah sampel 26 siswa kelas III. Apabila data yang telah diuji normalitas dinyatakan normal maka akan dilakukan Uji paired sample t-test digunakan untuk mengetahui

pengaruh dari hasil pretest dan posttest. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8.17 > 1.14$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari penggunaan model pembelajaran jigsaw berbantuan media mind mapping terhadap hasil belajar IPAS.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Jigsaw, Mind Mapping, IPAS

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk, dan mengelola, meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas tinggi (Sanga & Wangdra, 2023). Adanya penyerdehanaan dari Tujuan Pendidikan adalah kunci utama untuk menghasilkan manusia yang cerdas, terampil, berahlak baik, sehingga dapat menjadi sumber daya manusia yang unggul dan berkualitas.

Pendidikan merupakan salah satu faktor yang sangat penting didalam generasi penerus bangsa, karena pendidikan mempunyai fungsi untuk dapat mengembangkan dan meningkatkan kemampuan dan pengetahuan juga dapat meningkatkan mutu dalam kehidupan dan martabat sebagai manusia (Ramadani et al., 2023). Pendidikan di Indonesia selalu mengalami perubahan dan pengembangan kurikulum dengan maksud sebagai Upaya perbaikan mutu dan peningkatan kualitas pendidikan.

Kurikulum tersebut bertujuan agar pendidikan menghasilkan kualitas yang baik. Maka kurikulum baru yaitu Kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka memberikan kebebasan kepada guru untuk memilih strategi pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa (Kemendikbud, 2022). kurikulum proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam pengelolaan pendidikan, karena keberhasilan satuan pendidikan dalam menerapkan serta mencapai sasaran kurikulum sangat bergantung pada keberhasilan guru dalam mengelola proses pembelajaran di dalam kelas.

Proses Pembelajaran merupakan suatu rangkaian kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dan peserta didik, serta komunikasi timbal balik, yang terjadi dalam konteks situasi edukatif dengan maksud mencapai tujuan belajar (Kelana et al., 2021:1). Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang tidak hanya memusat pada guru

namun juga melibatkan siswa. Kurangnya keterlibatan siswa dapat menyebabkan rendahnya motivasi serta kesulitan memahami materi yang disampaikan sehingga terjadi penurunan prestasi akademik (Abrori & Lutfiana, 2025).

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah, dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil evaluasi terhadap sejumlah materi pelajaran tertentu (Nurjanah et al., 2024). Hasil belajar peserta didik menjadi sebuah indikator untuk menilai sejauh mana peserta didik dapat memahami materi pelajaran yang telah disampaikan oleh guru. Berhasil atau tidaknya hasil belajar bergantung pada proses kegiatan pembelajaran yang dialami masing - masing peserta didik, kemudian dari hasil belajar yang didapatkan peserta didik akan mengalami perubahan baik itu dari sisi pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) dan sikap (afektif).

Kurikulum Merdeka dalam rangka membenahi sistem pendidikan dasar di Indonesia ialah adanya penggabungan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) (Andreani & Gunansyah, 2023).

IPAS merupakan program studi terpadu yang dirancang untuk membantu siswa menjadi lebih mampu berpikir kritis dan analitis. IPAS bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tahu, minat, dan keterlibatan aktif di samping potensi untuk memajukan pengetahuan dan kemampuan (Ummah & Mustika, 2024). Dengan adanya pembelajaran IPAS siswa bisa lebih aktif dan bisa mengembangkan ide dan gagasannya sendiri dengan mengenal gambar dan memahami penjelasan secara cepat dan tanggap.

Proses pembelajaran memerlukan model dan media yang tepat untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi oleh siswa pada saat belajar. Adanya permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran perlu membutuhkan proses yang tersusun sedemikian rupa agar hasil bisa tercapai dengan maksimal. Maka dengan Penggunaan model yang Efektif dan menarik pada tingkat SD yaitu Model Pembelajaran Jigsaw.

Model Pembelajaran Jigsaw merupakan salah satu variasi dari

kooperatif learning yang dimana siswa belajar dalam kelompok kecil memberikan informasi, pengalaman, ide, pendapat, kemampuan dan keterampilan yang dimiliki oleh masing-masing anggota sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan pemahaman seluruh anggota (Kusuma, 2018). Penjelasan ini siswa itu tidak hanya mempelajari dari materi yang dipelajari tetapi juga harus bersedia dalam memberikan dan mengajarkan materi yang dibahas kepada temannya.

Model pembelajaran melalui pendekatan Jigsaw adalah suatu pendekatan pembelajaran yang menggabungkan berbagai potensi yang dimiliki siswa untuk membangkitkan keinginan belajar yang kuat untuk menemukan konsep secara sistematis dengan melibatkan partisipasi semua siswa (Rahmawati, L. 2010).

Model Pembelajaran Jigsaw telah dikembangkan berbagai penelitian dengan bertujuan untuk meningkatkan kerjasama akademik antar siswa, membentuk hubungan sosial yang positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas kelompok (Kusuma, 2018).

Jadi model Pembelajaran Jigsaw ini juga berpusat kepada siswa dalam bentuk diskusi, mengerjakan tugas bersama, saling tukar pendapat, saling mendukung dalam memecahkan masalah. Sehingga, dalam model ini siswa dapat termotivasi, percaya diri, mampu menggunakan strategi dalam berpikir.

Media pembelajaran menurut (Linda & Albar, 2024) didefinisikan sebagai segala bentuk materi atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran, termasuk buku teks, media audio-visual, komputer, dan internet, yang dirancang untuk membantu siswa dalam memahami dan menginternalisasi materi pelajaran. Penelitian Linda & Albar (2024), media pembelajaran yang menarik dan interaktif mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Siswa terlihat lebih aktif dan termotivasi untuk belajar ketika media pembelajaran digunakan. Salah satu jenis media inovatif yang dapat digunakan Yaitu Media Mind Mapping.

Tony buzan menyatakan bahwa Mind Mapping (peta pikiran) adalah alat peraga yang sangat bermanfaat dalam proses pembelajaran karena mampu

meningkatkan imajinasi, daya ingat, konsentrasi, dan membuat catatan menarik. Mind Mapping merupakan sistem dalam memetakan pikiran-pikiran kita secara kreatif, efektif, dan harfiah (Buzan, 2019). Adanya penyederhanaan Mind mapping dapat membantu siswa memahami konsep pembelajaran melalui gambar dan tulisan yang dalam proses tersebut membutuhkan kreativitas, sehingga dapat menghasilkan suatu peta pemikiran yang mampu membantu siswa untuk memahami suatu materi pembelajaran. Karakteristik dari Media Mind Mapping yaitu sebagai konsep dari desain sebuah kerangka gagasan memiliki daya Tarik yang mampu membangkitkan daya ingat, memotivasi semangat, serta mempercepat proses pemahaman siswa (Stephanie Phanata, B.Ed & Suci, 2021).

Penerapan model pembelajaran Jigsaw berbantuan Mind Mapping menggabungkan kerja sama siswa dalam kelompok untuk menjadi ahli pada satu topik tertentu dengan membuat peta konsep visual untuk memahami materi secara menyeluruh. Langkah – Langkah meliputi pembentukan kelompok asal, penugasan topik kepada setiap

anggota, kelompok ahli untuk mendalami materi dan membuat Mind Mapping dari topik masing-masing, serta kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan materi tersebut kepada rekan satu timnya lalu diberikan kuis untuk siswa.

Hasil Observasi awal SDN 14 Kelakik, yaitu siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan, serta Media pembelajaran yang digunakan masih minim, Sebagian besar pembelajaran masih berpusat pada buku yang sederhana, sehingga siswa cenderung kurang aktif dalam kelas dan sebab itu siswa belum mampu mengembangkan ide dan penguatan pembelajaran siswa belum maksimal pada proses belajar, Kondisi ini berdampak terhadap minimnya hasil belajar dan pengetahuan yang kurang optimal pada pembelajaran IPAS.

Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan Media Mind Mapping sangat tepat untuk membantu guru dan menguntungkan karena dapat membantu siswa dalam pemecahan masalah pada proses belajar didalam kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Berbantuan

Media Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar IPAS siswa kelas III SDN 14 Kelakik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode pre-eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2021). metode *pre-eksperimen* merupakan cara penelitian yang dilakukan melalui uji coba. Penelitian kuantitatif merupakan suatu metode penelitian yang berlandaskan pada pendekatan sistematis dengan memanfaatkan data berbentuk angka untuk menjawab pertanyaan penelitian dan menganalisis fenomena sosial yang menjadi objek kajian penelitian (Waruwu *et al.*, 2025).

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 14 Kelakik kecamatan Nanga Pinoh, Kabupaten Melawi. Pelaksanaan penelitian direncanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 14 Kelakik. Sampel yang berjumlah 26 siswa terdiri dari 12 siswa laki – laki dan 14 siswa perempuan. Desain penelitian yaitu *one group pretest-posttest design*. Desain ini dipilih

karena menggunakan satu kelompok tanpa adanya kelompok kontrol.

Instrumen dalam penelitian ini berupa Tes. Tes *pretest-posttest* berupa soal pilihan ganda berjumlah 10 soal. Tes dilakukan untuk mengukur peningkatan kemampuan kognitif siswa terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran IPAS. Soal yang diberikan telah divalidasi oleh ahli, Kemudian observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas siswa dan dokumentasi dilakukan untuk memperkuat penelitian.

Teknik Penelitian ini menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk. Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah data bersifat normal atau tidak. Mengingat jumlah subjek dalam penelitian ini kurang dari 30 orang. sebagaimana dianjurkan dalam Sugiyono (2021) untuk sampel kecil. Apabila data yang telah diuji tidak normal maka akan dilakukan Uji wilxocon.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* Berbantuan Media *Mind Mapping* Terhadap Hasil Belajar Siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 14 Kelakik dengan jumlah siswa 26 orang,

a) Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menunjukkan tingkat validitas suatu instrumen. Peneliti ini menggunakan validitas konstruk. Validitas konstruk dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian benar - benar mengukur konstruk atau variabel yang diinginkan. Analisis data dalam pengujian ini menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson* yang diolah melalui program SPSS versi 27.0.

Sebelum perhitungan dilakukan, peneliti terlebih dahulu menentukan nilai r tabel berdasarkan derajat kebebasan (df) = $n - 2$, yaitu $26 - 2 = 24$. Dengan tingkat signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$) dan menggunakan uji dua arah (two-tailed test), diperoleh nilai r tabel sebesar 0,3882. Suatu butir soal dinyatakan valid apabila nilai r hitung lebih besar dari pada r tabel (r hitung > r tabel) pada taraf signifikansi 5%.

Hasil uji validitas konstruk yang dilakukan pada instrumen pretest dan posttest yang masing masing berjumlah 10 soal pilihan ganda. Hasil analisis menunjukan bahwa pada instrumen pretest terdapat 10 butir soal yang memenuhi kriteria validitas, begitu juga pada instrumen posttest

terdapat 10 butir soal yang dinyatakan memenuhi kriteria validitas. Berikut hasil uji validitas pada tiap butir soal dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

No Soal Pretest	Pearson Correlation	Nilai Sig	Kesimpulan
Soal_1	0,504**	0,009	Valid
Soal_2	0,450*	0,021	Valid
Soal_3	0,392*	0,047	Valid
Soal_4	0,504**	0,009	Valid
Soal_5	0,481*	0,013	Valid
Soal_6	0,504**	0,009	Valid
Soal_7	0,423*	0,031	Valid
Soal_8	0,565**	0,003	Valid
Soal_9	0,635**	0,000	Valid
Soal_10	0,450*	0,021	Valid
No Soal Posttest	Pearson Correlation	Nilai Sig	Kesimpulan
Soal_1	0,497*	0,010	Valid
Soal_2	0,433*	0,027	Valid
Soal_3	0,580**	0,002	Valid
Soal_4	0,442*	0,024	Valid
Soal_5	0,442*	0,004	Valid
Soal_6	0,485*	0,012	Valid
Soal_7	0,541**	0,004	Valid
Soal_8	0,433*	0,027	Valid
Soal_9	0,433*	0,027	Valid
Soal_10	0,533**	0,005	Valid

b) Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas yang dilakukan di sekolah lain pada tanggal 04 November 2025 di kelas III SDN 13 Nanga Pinoh. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, dan proses perhitungannya dibantu oleh program SPSS versi 27.0. Suatu instrumen

dinyatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* yang diperoleh lebih besar dengan nilai 0,60. Tes reliabelitasnya dibawah 0,60 dianggap tidak reliabel. Rincian hasil uji reliabilitas secara lengkap dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabelitas

No	Pretest		
	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	keterangan
1	.707	11	Reliabel
No	Posttest		
	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>	Keterangan
1	.710	11	Reliabel

Berdasarkan Hasil uji reliabelitas dalam penelitian ini pada soal *Pretest* memperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,707. Sementara itu, pada soal *Posttest* memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,710, maka soal dinyatakan reliabel karena lebih besar dari 0,06.

c) Uji Normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Shapiro-Wilk. Kemudian hasil dari data hasil *pretest* - *posttest* dihitung dengan uji normalitas. Uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebuah data, apakah data tersebut

berdistribusi normal atau tidak normal. Hasil perhitungan uji normalitas dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Hasil Belajar	.266	26	.001	.790	26	.001
Posttest Hasil Belajar	.337	26	.001	.639	26	.001

Berdasarkan Tabel 3 diperoleh hasil perhitungan uji normalitas untuk data *pretest* yaitu 0.266, sedangkan data *posttest* yaitu 0.337. maka dari hasil data *pretest* dan *posttest* berdistribusi tidak normal. Sehingga uji hipotesis dilanjutkan dengan menggunakan uji non parametrik yaitu uji Wilcoxon.

d) Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji hipotesis dalam penelitian ini yaitu menggunakan Uji Wilcoxon Signed Ranks Test, karena data yang saya gunakan terdistribusikan tidak normal seperti yang ditunjukkan oleh uji normalitas. Uji Wilcoxon signed rank test merupakan uji nonparametrik yang digunakan untuk mengukur perbedaan 2 kelompok data berdistribusikan tidak normal. Berikut yang diperoleh Uji Wilcoxon Signed Rank Test pada Tabel 4.

**Tabel 4. Hasil Uji Wilcoxon
Signed Rank Test**

Ranks				
Pretest- Posttest	Negatif Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positif Ranks	26 ^b	13.50	351.00
	Ties	0 ^c		
	Total	26		

Test Statistics^a

	Posttest- Pretest
Z	-4.664 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	<.001

Berdasarkan output “test statistics” diketahui Asymp. Sig.(2-tailed) bernilai 001 karena nilai <0,001 dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan sehingga terdapat pengaruh model pembelajaran jigsaw berbantuan media mind mapping terhadap hasil belajar IPAS siswa.

D. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan bahwa pengaruh model pembelajaran jigsaw berbantuan media mind mapping terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas III SD Negeri 14 Kelakik yang ditunjukkan hasil perhitungan dengan Uji Wilcoxon Signed Rank Test yaitu

Berdasarkan output “test statistics”, diketahui Nilai Asymp Sig (2-Tailed) pada hasil spss v27 ini adalah <.001 yang artinya Kurang dari 0.05 (<0.05) yang terdapat Pengaruh (H0 di tolak dan Ha diterima). Maka diketahui bahwa model pembelajaran jigsaw berbantuan media mind mapping terdapat pengaruh terhadap hasil belajar IPAS. Berdasarkan hasil Uji Wilcoxon Signed Rank Test yang digunakan dapat disimpulkan bahwa penelitian ini layak digunakan dalam proses pembelajaran karena terdapat pengaruh oleh karena itu, model pembelajaran jigsaw berbantuan media mind mapping dapat dimanfaatkan sebagai model dan media alternatif dalam mengatasi masalah rendahnya hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abrori, F., & Lutfiana, A. F. (2025). Penerapan Pendekatan Joyfull Learning Untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Journal of Educational Research and Community Service*, 1(1), 31-37.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru sekolah dasar tentang mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Buzan, T. (2019). Buku Pintar Mind Mapping. PT Gramedia Pustaka Utama

- Kelana, J. B., Savira, D., Keguruan, W. I., Pendidikan, I., & Bandung, S. (2021). Model Pembelajaran IPA SD (Cetakan Pertama; M. P. Galih Dani Septiyan Rahayu, Ed.). Cirebon: Edutrimedia Indonesi.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia (2022) Kurikulum Merdeka Panduan Implementasi Untuk Pendidikan Kemendikbud
- Linda, S., & Albar, J. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 07 Baya Betung Septiana. *Jurnal Pedagogi Dan Media Pembelajaran*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i2.661>.
- Andreani, D., & Gunansyah, G. (2023). Persepsi Guru sekolah dasar tentang mata pelajaran IPAS pada Kurikulum Merdeka. *Jpgsd*, 11(9), 1841–1854.
- Kusuma, A. W. (2018). Meningkatkan Kerjasama Siswa dengan Metode Jigsaw dalam Bimbingan Klasikal. *Konselor*, 7(1412–9760), 26–30. <https://doi.org/10.24036/02018718458-0-00>
- Nurjanah, S., Siliwangi No, J., & Kahuripan Kec Tawang Kota Tasikmalaya, K. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Berbantuan Media Mind Mapping Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Sains Student Research*, 2(5), 10–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jssr.v2i5.2403>
- Rahmawati, L. (2010). Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS Kelas III B SDN Karang Sari 3 Kota Blitar. SKRIPSI Jurusan Kependidikan Sekolah Dasar & Prasekolah-Fakultas Ilmu Pendidikan UM.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 749–756. <https://doi.org/https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial & Teknologi (Snistek)*, 5, 84.
- Stephanie Phanata, B.Ed, M. T., & Suci, I. R. (2021). Efektivitas Metode Mind Mapping Dalam Pembelajaran Bahasa mandarin bagi siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Cakrawala Mandarin*, 5(2), 130–137.
- Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.
- Ummah, K. K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582. <https://jurnaldidaktika.org>
- Waruwu, M., Pu'at, S. N., Utami, P. R., Yanti, E., & Rusydiana, M. (2025). Metode Penelitian Kuantitatif: Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(1), 917–932. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i1.3057>