
PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM PADA SISWA KELAS IV MIS DARUNNAJAH CIPINING

Nabila Zakiyyatun Nisa^{1*}

¹Universitas Darunnajah, Indonesia

*Corresponding Author Email : Nabilazakiyyah15@gmail.com

Diterima: 01-12-2025 Direvisi : 03-12-2025 Disetujui : 03-12-2025 Diterbitkan : 01-01-2026

***Abstract :** Teaching Islamic Cultural History to elementary school/Madrasah Ibtidaiyah students and their equivalents presents various challenges, one of which is making the subject matter more interesting and relevant to the students' needs. This study aims to apply interactive map learning media to the subject of Islamic Cultural History for elementary school students and their equivalents. This study aims to apply interactive map learning media in Islamic Cultural History lessons for elementary school students and equivalent levels. The results of applying this interactive map learning media can serve as a simple example of the practical and methodical application of technology in learning and education, as well as a reference for other researchers who wish to develop similar products.*

Keywords: *Learning Media, Interactive Map, History of Islamic Culture*

Abstrak : Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk peserta didik usia Madrasah Ibtidaiyah dan sederajat memiliki berbagai macam tantangan, salah satunya adalah membuat materi pelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran peta interaktif pada mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bagi siswa Sekolah Dasar dan sederajat. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan media pembelajaran peta interaktif pada mata

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam bagi siswa Sekolah Dasar dan sederajat. Hasil penerapan dari media pembelajaran peta interaktif ini dapat menjadi contoh sederhana dari penerapan teknologi dalam pembelajaran dan pendidikan secara praktis dan metodis, serta dapat menjadi rujukan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan produk sejenis.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Peta Interaktif, Sejarah Kebudayaan Islam

Pendahuluan

Dalam pelaksanaannya, pendidikan seringkali dilaksanakan dengan proses belajar yang memanfaatkan berbagai macam pendekatan dan teknik. Belajar sendiri memiliki tipe yang beragam, menurut Gagne, ada delapan jenis belajar yang meliputi: signal learning, stimulus-respons, chaining, verbal association, membedakan (discrimination), konsep, dalil dan memecahkan masalah. Delapan jenis belajar tersebut memberikan gambaran tentang kompleksitas proses kognitif yang terjadi selama seseorang belajar, yang bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal maupun internal, termasuk gaya belajar individu dan media yang digunakan dalam pembelajaran (Gagne, 1977). Selanjutnya, Gagne juga mengelompokkan lima sistematika jenis belajar, yaitu: keterampilan intelektual, strategi kognitif, informasi verbal, keterampilan motorik dan keterampilan bersikap (affective) yang masing-masing berfokus pada aspek yang berbeda dalam perkembangan peserta didik (Gagne, 1977).

Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran sebagai perantara untuk mewujudkan tujuan pokok pendidikan, maka guru sebagai pengarah, perencana, dan sekaligus pelaksana kegiatan pembelajaran menggunakan berbagai jenis metodologi pembelajaran yang dianggap sesuai dengan kondisi kelas serta peserta didiknya. Metodologi pembelajaran yang efektif dapat mempengaruhi motivasi dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, guru dituntut untuk menelaah dan mendalami metodologi pembelajaran yang paling cocok dan sesuai, serta dituntut pula untuk mahir dalam pelaksanaan metodologi yang dipilih. Hal ini senada dengan teori yang dikemukakan oleh Pritchard (2009), yang menekankan pentingnya peran guru dalam memilih strategi yang efektif sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Dalam lingkup pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), salah satu materi yang dianggap memerlukan inovasi dan kreativitas guru dalam pembelajarannya adalah materi Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Materi Sejarah Kebudayaan Islam yang cenderung bersifat teoritis rentan membuat peserta didik merasa bosan dan kehilangan minat untuk mempelajarinya. Hal ini dipengaruhi oleh cara penyampaian materi yang monoton tanpa melibatkan berbagai strategi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Materi sejarah berkaitan erat dengan proses perubahan dan keberlanjutan dalam dimensi ruang dan waktu, maka diperlukan pembelajaran sejarah yang membangun pemahaman keilmuan peserta didik dengan perspektif ruang dan waktu pula (Abdul Hamid, 2013). Namun sayangnya, kondisi ini sering kali dirasa sulit oleh peserta didik, karena keterbatasan dalam menghubungkan informasi sejarah dengan kehidupan nyata mereka.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang peneliti lakukan terhadap pembelajaran SKI kelas IV di MIS Darunnajah Cipining, ditemukan bahwa peserta didik masih kurang antusias dalam mengikuti pelajaran SKI. Hal ini diungkapkan oleh Ustadzah Dea Alfiana, S.Pd selaku guru mata pelajaran SKI kelas IV, bahwa metode pembelajaran yang selama ini diterapkan masih didominasi oleh ceramah tanpa dukungan alat media pembelajaran, sehingga siswa kurang semangat dan hanya sebagian yang mampu memahami materi dengan baik. Metode ceramah yang terlalu lama tanpa variasi kegiatan lain dapat menyebabkan kejenuhan pada siswa dan menghambat keterlibatan mereka dalam proses belajar (Slavin, 2011). Salah satu materi yang dianggap sulit adalah tentang hijrah Nabi Muhammad SAW yang melibatkan banyak tempat dan tokoh, yang sulit diingat oleh peserta didik. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya penggunaan media yang mendukung pemahaman visual dan kognitif siswa terhadap materi yang kompleks.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, peneliti mengambil peran sebagai pelaksana tindakan dalam penelitian ini. Dalam siklus pelaksanaan, peneliti sendiri yang mengajar di kelas IV MIS Darunnajah Cipining pada pelajaran SKI Materi Hijrah Nabi Muhammad SAW dengan menggunakan media pembelajaran peta interaktif untuk

menindaklanjuti permasalahan yang dihadapi. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, seperti peta interaktif, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi sejarah, terutama yang berkaitan dengan peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah Islam, yang melibatkan banyak tempat dan tokoh. Menurut Mayer (2009), penggunaan media yang relevan dan menarik dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami informasi lebih baik dan meningkatkan daya ingat mereka terhadap materi yang diajarkan. dalam pembelajaran subjek dan materi tersebut.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui tindakan yang sistematis dan reflektif. Penelitian ini menggabungkan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, dengan menitikberatkan pada data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan tes yang dilakukan pada setiap siklus. Berdasarkan model tindakan kelas spiral yang dikembangkan oleh Kemmis dan McTaggart, PTK ini akan dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan yang mencakup empat fase, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Metode ini dipilih untuk memungkinkan peneliti dan peserta didik secara berkesinambungan melakukan evaluasi terhadap tindakan yang dilakukan serta untuk memperbaiki kekurangan yang ada pada siklus berikutnya. Dengan demikian, siklus ini tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses perbaikan berkelanjutan yang melibatkan umpan balik secara langsung. Lokasi penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Darunnajah 2 Cipining Bogor, yang beralamat di Pesantren Darunnajah 2 Cipining Jalan Argapura RT/RW 02/03 Desa Argapura, Kecamatan Cigudeg, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Kode Pos 16670. Madrasah ini dipilih karena memiliki karakteristik yang sesuai dengan konteks penelitian, yaitu madrasah yang memiliki kebijakan untuk terus meningkatkan kualitas pembelajaran melalui metode yang inovatif. Sebagai lembaga pendidikan yang berada di kawasan pedesaan, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif di daerah dengan keterbatasan fasilitas yang ada. Adapun waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025. Pemilihan waktu ini didasarkan pada pertimbangan bahwa pada

semester tersebut siswa sudah memiliki pengalaman belajar yang cukup, sehingga dapat memberikan data yang lebih representatif mengenai pengaruh tindakan yang dilakukan. Selain itu, pada periode ini, sekolah juga sedang menjalankan program pembelajaran yang lebih terstruktur, sehingga lebih memungkinkan untuk diterapkannya perubahan yang sistematis dalam proses pembelajaran.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam dua siklus, yang masing-masing terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan pemahaman siswa terhadap mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui penerapan media pembelajaran peta interaktif. Setiap siklus dilaksanakan berdasarkan hasil evaluasi pada siklus sebelumnya, sehingga terdapat perbaikan dan penyesuaian strategi dalam penerapan tindakan. Sebelum pelaksanaan siklus, terlebih dahulu dilakukan kegiatan pra-siklus untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran.

Pra-Siklus

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan hanya menggunakan buku paket tanpa menggunakan media yang mendukung, sehingga siswa terlihat kurang antusias pada saat berlangsungnya pembelajaran. Karena tidak adanya media pembelajaran, tentu berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap materi, khususnya materi hijrah Nabi yang berkaitan dengan banyak tempat dan tokoh. Kesimpulan ini didasarkan pada Hasil observasi wawancara yang diperkuat oleh tes hasil belajar pra-siklus, bahwa dari jumlah siswa sebanyak 30 siswa didapat hanya 11 siswa yang tuntas dengan persentase klasikal (37%), sementara 19 siswa lainnya tidak tuntas dengan perolehan persentase (63%).

Pelaksanaan Siklus I

Perencanaan Langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tindakan siklus I adalah sebagai berikut, Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, Menyusun instrumen observasi serta pertanyaan wawancara untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa lebih lanjut.

Pelaksanaan

Pada tahap ini guru/peneliti menerapkan media peta interaktif dalam pembelajaran. Media pembelajaran yang diterapkan adalah peta interaktif, memuat media yang mengandung konten gambar, video, peta visual, audio, lagu dan materi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pengamatan (Observasi), Observasi dilakukan bersamaan dengan tahap pelaksanaan yaitu saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan oleh guru terhadap siswa peserta didik. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan pada siklus I, diketahui bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dengan media peta interaktif menunjukkan adanya kebutuhan, potensi serta kendala yang perlu diperhatikan. Refleksi Berdasarkan analisis hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I, yang diperoleh melalui observasi, wawancara guru dan siswa, hasil belajar siswa serta dokumentasi kegiatan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan dibandingkan dengan pra siklus. Dari segi kebutuhan, sebagian siswa masih kurang antusias menjawab saat guru mengaitkan materi dengan pelajaran sebelumnya tanpa menggunakan media. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran visual seperti peta interaktif memang dibutuhkan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan pemahaman siswa, terutama dalam memahami lokasi dan urutan peristiwa sejarah. Namun secara umum, siswa menunjukkan ketertarikan untuk kembali belajar dengan media serupa di pertemuan selanjutnya. Dari jumlah siswa sebanyak 30 orang didapat hanya 20 orang yang tuntas dengan presentase klasikal (67%), sementara 10 orang lainnya tidak tuntas dengan perolehan peresentase (33%) dengan rata-rata nilai kelas 75.

Pelaksanaan Siklus II

Perencanaan Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti melakukan berbagai upaya untuk perbaikan dari pelaksanaan siklus sebelumnya. Perencanaan ini disusun berdasarkan hasil refleksi siklus I. Adapun langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tindakan siklus II adalah sebagai berikut, Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Menyusun lembar pengamatan guru dan siswa, Menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran, Menyiapkan lembar tulis siswa untuk mengetahui pemahaman siswa dalam penerapan media peta interaktif dalam pembelajaran SKI. Pelaksanaan, Pada tahap ini, guru/peneliti menerapkan media pembelajaran peta interaktif dalam pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Pengamatan (Observasi), Berdasarkan hasil

observasi guru pada siklus kedua, terlihat bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan media peta interaktif berjalan dengan lebih baik dibandingkan siklus pertama. Adapun faktor penghambat pada siklus II ini masih mengenai perangkat pembelajaran. Namun, di siklus II ini terdapat perbaikan teknis, terutama pada tampilan proyektor. Seperti yang tercatat dalam hasil observasi bahwa layar proyektor lebih memadai, warna lebih tajam dan tulisan lebih jelas. Hasil observasi siklus II siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam pembelajaran yang menggunakan peta interaktif. Siswa memperhatikan penjelasan guru, aktif mengamati media, terlibat dalam diskusi kelompok, serta menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Mereka mampu menjawab pertanyaan, menyimpulkan isi materi, dan menyampaikan pendapat secara aktif. Refleksi, Dari ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa pada siklus II sebanyak (90%) atau sebanyak 27 siswa yang telah tuntas dalam menjawab soal yang telah diberikan guru, sementara itu sebanyak (10%) atau sekitar 3 siswa yang belum tuntas dalam menjawab soal yang diberikan. Ini membuktikan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran SKI sangat mencapai ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal. Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus II, dapat disimpulkan bahwa siswa memperlihatkan perubahan yang lebih baik, dapat dilihat dari semakin aktifnya siswa dalam belajar. Penggunaan media pembelajaran peta interaktif berhasil membantu siswa kelas IV MIS Darunnajah Cipining dalam memahami materi Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW. Berdasarkan observasi awal, wawancara, hasil belajar dan hasil angket, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan terhadap media peta interaktif muncul karena: Siswa membutuhkan visualisasi ruang dan waktu dalam memahami peristiwa Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya hijrah Nabi Muhammad saw, Siswa cenderung bosan dengan metode ceramah konvensional, sehingga diperlukan media yang lebih menarik dan interaktif, Guru memerlukan media pembelajaran yang praktis, mudah diakses, dan sesuai dengan kondisi sekolah, agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa, Peta interaktif menjadi solusi karena mampu mengintegrasikan teks, gambar, animasi dan audio sehingga dapat menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar siswa (visual, auditori dan kinestetik). Dengan demikian, analisis kebutuhan ini menegaskan bahwa peta interaktif memang relevan dan sangat dibutuhkan dalam pembelajaran SKI, terutama untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap materi hijrah Nabi Muhammad saw. dari Makkah ke Madinah.

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa media peta interaktif dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Hijrah Nabi Muhammad SAW dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, ini berdasarkan peningkatan dari rata-rata hasil belajar siswa pada tahap pra-siklus Adalah 63 dengan ketuntasan klasikal 37% yang pada siklus I rata-rata 75 dengan ketuntasan klasikal 67% dan pada siklus II rata-rata 82 dengan ketuntasan klasikal mencapai 90%. Selain itu, hal ini tampak dari peningkatan partisipasi aktif siswa dan kemampuan mereka dalam menjelaskan ulang materi dengan bahasa sendiri.

Secara umum, penelitian ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran peta interaktif yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Peta interaktif tidak hanya berfungsi sebagai media bantu visual, tetapi juga sebagai sarana untuk mendorong pembelajaran bermakna, membangun pemahaman kontekstual, serta menumbuhkan minat belajar siswa terhadap sejarah Islam secara lebih mendalam.

Dengan demikian, media pembelajaran peta interaktif layak untuk dijadikan alternatif dalam pengembangan metode pembelajaran SKI di tingkat Madrasah Ibtidaiyyah, dan dapat dikembangkan lebih lanjut pada jenjang serta materi pembelajaran lainnya.

Daftar Pustaka

- A. Sudiarja, S.J.,. 2004. *Pendidikan dalam Tantangan Zaman*. Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY): PT Kanisius.
- Andaryati, A. P. 2016. "Pengaruh Media Peta Sejarah Interaktif dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP di Kota Bekasi. ." *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(1), <http://journal.unj.ac.id/unj/> 19-27.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media pembelajaran*.
- Atmaja, H. T. 2019. "Pelatihan dan pendampingan pembuatan dan pemanfaatan media audio-visual interaktif dalam pembelajaran sejarah yang berbasis pada konservasi kearifan lokal bagi MGMP sejarah Kabupaten Banjarnegara. ." *Jurnal Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran* (<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/panjar>) 132.
- Bire, A. L., Geradus, U., & Bire, J. 2014. "Pengaruh gaya belajar visual, auditorial, dan kinestetik terhadap prestasi belajar siswa." *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi*

Pembelajaran (Online), No 44(2),
(<https://journal.uny.ac.id/index.php/PE/article/view/307174>).

- Fanani, R. R., Patoni, A., & Wijayanto, A. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. TADARUS, 10(1)*.
- Fauziah, Z., Badi'Rahmawati, U., & Pratama, A. 2022. "Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Android di Madrasah Tsanawiyah." *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme* 335.
- Fauziah, Z., Shofiyuddin, A., & Rofiana, H. 2022. "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Madinah: Jurnal Studi Islam, 9(1)* 7-19.
- Giraldine, B. 2023. *Pembuatan Peta Interaktif Sebagai Media Belajar Rumah Adat Nusantara*.
- Ikhsan, N. I., Irfani, F., & Ibdalsyah, I. 2022. "Efektivitas Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap Hasil Belajar Siswa di MTs Badru Tamam." *Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal, 4(4)* 899-917.
- Ilyas, M., & Syahid, A. 2018. "Pentingnya metodologi pembelajaran bagi guru. Al-Aulia: Jurnal Pendidikan dan Ilmu-Ilmu Keislaman." (<https://ejournal.stai-tbh.ac.id/al-aulia/article/view/ilyasya>, diakses 16 Juni 2024) 58-85.
- Indonesia, Kementerian Agama Republik. 2019. *Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 183 Tahun 2019 tentang Kurikulum PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah*. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. 2018. "Manfaat media dalam pembelajaran." *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika, 7(1)*. (<https://jurnal.uinsu.ac.id/index.php/axiom/article/view/1778>).
- Marella, S. F., Mauliddiyah, N. A., & Nirwana, S. P. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Peta Interaktif Berbasis Thinglink Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar." *SNHRP* 185-189.
- Marella, S. F., Mauliddiyah, N. A., & Nirwana, S. P. 2023. "Pengaruh Media Pembelajaran Peta Interaktif Berbasis Thinglink Terhadap Minat Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar." *SNHRP, 5*, (<https://snhrp.unipasby.ac.id/>), 185-189.
- Nanda Saputra, M.Pd., 2021. *Penelitian Tindakan Kelas, Jilid 1 Cetakan 1*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.

- Nursobah, A. 2021. "Pemanfaatan media sosial YouTube pada pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah. ." *El Midad: Jurnal Jurusan PGMI*, 13(2), 76-85.
- Ramli. 2023. *Landasan Pendidikan: Teori dan Konsep Dasar Landasan Pendidikan Era Industri 4.0 dan Society 5.0 di Indonesia*. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Rizky, A. T. 2022. "Pengembangan Media Peta Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Persebaran Flora Fauna Kelas Xi Ips Sma Yp Unila Bandar Lampung." *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(2), ([Http://Digilib.Unila.Ac.Id/66082/](http://Digilib.Unila.Ac.Id/66082/) 45-56.
- Sadiman, Arief S. 1996. *Media pembelajaran*. Jakarta: rajawali pers.
- Sari, M.K. 2016. "Pengaruh Media Peta Interaktif Terhadap Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD. ." *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran (Online)*, No. 4(01) (<https://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE/article/view/307>) 72.
- Siddik, M. F., & Mahariah, M. 2023. "Reduksi Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam; Analisis Variasi Metode dan Media Pembelajaran Berbasis Digital." *Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(3) 767-777.
- Sihombing, N., & Irsan, I. 2024. "Pengembangan media pembelajaran peta budaya interaktif berbasis qr code untuk meningkatkan hasil belajar ipas siswa kelas iv sdn 157641 masnauli 2." *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 5(11) 61-70.
- Siregar, Eveline, Retno Widyaningrum, Winda Dewi Listyasari, Agustyarini Kasono, and Mita, Septiani. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Tangerang: Universitas Terbuka.
- Sulaiman, S. 2012. "Pendekatan konsep dalam pembelajaran sejarah. ." *Jurnal Sejarah Lontar (Online)*, No. 9-21 <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/lontar/article/view/2373> 12.
- Sutikno, M. Sobry,. 2021. *Strategi Pembelajaran*. (Indramayu: CV Adanu Abimata).
- Wibawanto, Wandah, and S. Sn M. Ds. 2017. *Desain dan pemrograman multimedia pembelajaran interaktif*. Cerdas Ulet Kreatif Publisher.