

Implementasi Media Eduposter Interaktif pada Mata Pelajaran IPAS untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa

^{a*}Vira Tri Rahayu, ^bSudarsih, ^cSuebijantoro

^{a,c}Universitas PGRI Madiun

^bSD Negeri Kranggan 01

Diterima:
26 September 2024
Revisi:
8 Oktober 2024
Terbit
14 November 2024

Abstrak— Pendidikan di tingkat sekolah dasar membutuhkan berbagai inovasi agar dapat meningkatkan mutu pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa. Penggunaan media interaktif bermanfaat bagi siswa melalui visualisasi dan keterlibatan aktif. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui peningkatan kemampuan kognitif melalui implementasi media EduPoster Interaktif pada mata pelajaran IPAS. Pengumpulan data dengan observasi, dokumentasi, serta tes evaluasi. Jenis penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan McTaggart melalui 4 tahapan (Planning, action, observation, dan reflection). Hasil pra siklus siswa hanya ada 1 yang tuntas dan 7 siswa belum tuntas. Persentase ketuntasan klasikal pra siklus hanya mendapatkan 12%. Siklus I, persentase ketercapaian siswa secara klasikal mencapai 62%. Kemudian siklus III bertambah sebesar 26% menjadi 88%. Kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS dapat ditingkatkan dengan penerapan media eduposter interaktif di SDN Kranggan 01. Penelitian ini menunjukkan bahwa media eduposter interaktif dapat efektif memberikan pemahaman siswa pada konsep, sehingga perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengeksplorasi pengaruh berbagai jenis media interaktif lainnya dalam konteks pembelajaran yang berbeda.

Kata Kunci—media eduposter interaktif; IPAS; kemampuan kognitif

Abstract— Education at the elementary school level requires various innovations to improve the quality of learning, particularly in enhancing students' cognitive abilities. The use of interactive media benefits students through visualization and active engagement. The purpose of this research is to examine the improvement of cognitive abilities through the implementation of Interactive EduPosters in the subject of Science, Environment, and Social Studies (IPAS). Data was collected through observation, documentation, and evaluation tests. This classroom action research used the Kemmis and McTaggart model, which involves four stages: planning, action, observation, and reflection. In the pre-cycle, only one student achieved mastery, while seven students did not, with a classical mastery percentage of only 12%. In Cycle I, the percentage of students' achievement at the classical level reached 62%. In Cycle III, it increased by 26% to 88%. Students' cognitive abilities in the IPAS subject can be improved through the application of interactive EduPosters at SDN Kranggan 01. This research demonstrates that interactive EduPosters can effectively enhance students' understanding of concepts, indicating the need for further research to explore the impact of various other types of interactive media in different learning contexts.

Keywords— interactive eduposter media; IPAS; cognitive ability

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Vira Tri Rahayu,
Universitas PGRI Madiun,
Email: viratrirahayu8@gmail.com

I. PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah inovasi mata pelajaran baru dengan mengintegrasikan dua bidang berbeda dari kurikulum sebelumnya menjadi satu kesatuan pembelajaran terpadu (Afifa & Astuti, 2024). Mata pelajaran IPAS memiliki peran esensial untuk membangun pengetahuan dasar siswa terkait lingkungan sekitarnya, baik yang terkait dengan fenomena alam maupun sosial (Rosiyani et al., 2024). Pada tingkat SD, belajar IPAS bertujuan untuk membekali siswa pengetahuan, keterampilan, dan sikap ilmiah untuk menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari (Nurkhaliza & Maulida, 2024). Pembelajaran di SD harus inspiratif, interaktif, menantang, dan menyenangkan, kemudian juga mampu mendorong kreativitas dan partisipasi aktif sesuai dengan bakat dan perkembangan siswa (Purwo & Hartutik, 2023). Materi yang diajarkan pada kelas IV mata pelajaran IPAS salah satunya adalah tentang bagian tumbuhan dan fungsinya, yang bertujuan untuk mendukung pemahaman siswa terkait struktur dan fungsi organ-organ tumbuhan serta peran pentingnya dalam ekosistem (Khaira Ummah & Mustika, 2024). Penting untuk terus berupaya memperbaiki proses pembelajaran melalui perubahan agar proses belajar lebih inovatif dan interaktif (Putri et al., 2024).

Pembelajaran IPAS tidak hanya fokus pada penyampaian informasi, tetapi juga berperan dalam pengembangan kemampuan kognitif. Kemampuan kognitif merupakan kemampuan dasar siswa untuk memahami, berpikir, serta menyelesaikan masalah (Monalisa et al., 2023). Setiap siswa memiliki kemampuan kognitif yang unik dan berkembang secara bertahap (Prasetyo, 2023). Dalam proses pembelajaran, keterampilan guru dalam mengelola kelas sangat penting untuk mendorong partisipasi aktif peserta didik. Partisipasi yang aktif ini akan berperan dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta meningkatkan kapasitas kognitif peserta didik (Mutiaratri et al., 2024). Kemampuan kognitif siswa menjadi hal yang esensial yang perlu diperhatikan ketika pembelajaran (Novita et al., 2023). Namun banyak siswa di tingkat SD yang saat ini menghadapi kesulitan ketika akan memahami konsep-konsep dasar, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan pemikiran kritis dan analitis, seperti IPAS. Kondisi saat ini kebanyakan guru tidak memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai kebutuhan. Dampaknya siswa cenderung sering melakukan kesalahan terhadap pemahamannya (Kurniawan et al., 2024). Pentingnya pengembangan kemampuan kognitif siswa di sekolah dasar tidak dapat diabaikan, karena menjadi fondasi dalam menghadapi tantangan pembelajaran di tingkat yang lebih tinggi (Supriadi & Kusnandi, 2024).

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, kemampuan kognitif siswa materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya di kelas IV mata pelajaran IPAS rendah. Terlihat dari perolehan evaluasi,

di mana hanya 1 siswa (12%) yang mencapai ketuntasan klasikal minimal 75, sedangkan 7 siswa lainnya (88%) belum memenuhi kriteria ketuntasan yang ditetapkan. Faktor penyebabnya salah satunya adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif ketika pembelajaran. Ketika mengajar fokus pada buku teks lalu menjelaskan kepada siswa tanpa ada media pembelajaran, akibatnya siswa kurang berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Kurangnya variasi dalam penyampaian materi dari guru membuat siswa merasa jenuh dan kesulitan memahami konsep yang diajarkan.

Sadiman mengungkapkan media sebagai sesuatu untuk menyampaikan pesan dari penyampai kepada penerima (Devi et al., 2024). Media pembelajaran berperan penting dalam membantu guru menyampaikan materi dengan memberikan contoh atau mempraktikkan konsep pembelajaran secara efektif (Wardani et al., 2024). Penggunaan media yang relevan dan menarik dalam pembelajaran sangat penting untuk memudahkan siswa mengerti materi yang diajarkan. Media yang interaktif dan visual bisa membantu meningkatkan minat siswa dalam belajar serta memfasilitasi pemahaman konsep secara lebih mendalam (Dewi et al., 2024). Dalam hal ini, media pembelajaran yang tepat mampu menjembatani perbedaan gaya belajar siswa dan meningkatkan kemampuan.

Berdasarkan masalah yang ada, peneliti melakukan penyelesaian berupa penerapan media poster. Menurut pandangan Sutrisno Hadi, media poster adalah media visual yang bertujuan untuk menyampaikan informasi, ide, atau pesan kepada audiens melalui kombinasi teks dan gambar (Aprianty & Safran, 2024). Eduposter interaktif merupakan alat pembelajaran yang menggabungkan konsep poster dengan elemen interaktif sebagai alat bantu dalam pembelajaran IPAS. Melalui penggunaan media ini, objek-objek seperti bagian tubuh tumbuhan dapat divisualisasikan dengan cara yang menarik, sehingga mampu meningkatkan minat siswa serta memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Eduposter interaktif juga membuat siswa untuk mengeksplorasi konsep-konsep yang sering kali sulit dipahami, menggunakan pendekatan visual dan interaktif. Pandangan ini selaras dengan pendapat Hary Murcahyanto bahwa dengan menggunakan media visual interaktif ketika mengajar dapat membantu meningkatkan ketertarikan belajar dan membantu siswa memahami materi yang bersifat kompleks dan abstrak (Valencia & Wardaya, 2024).

Beberapa penelitian terdahulu dari Tuti Alawiah, Arifin Maksum, Faisal Madani, dan Yurniwati menyatakan bahwa hasil belajar siswa kelas II SDN 60 Tondon, Kecamatan Enrekang, Kabupaten Enrekang dapat meningkat dengan penggunaan media poster, yang memudahkan mereka memahami informasi, proses, dan konsep pembelajaran yang sulit dipahami sebelumnya. (Alawiah et al., 2024). Kemudian penelitian dari Muhammad Harvani Firmansyah, Desy Safitri, dan Sujarwo menyatakan bahwa pemanfaatan poster untuk media pembelajaran dapat

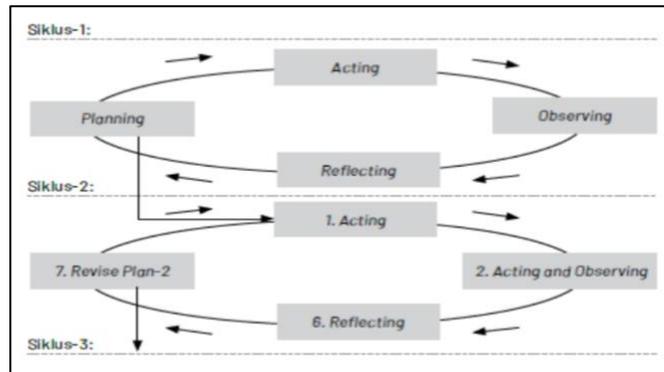
meningkatkan hasil belajar dan ketertarikan belajar peserta didik, asalkan poster tersebut dirancang secara menarik dan efektif untuk membantu siswa dalam pemahaman materi pelajaran (Firmansyah et al., 2024). Penelitian dari Revika Dihana Putri, Wachidatul Linda Yuhanna, dan Kaminah menyatakan bahwa implementasi model PjBL yang terintegrasi dengan poster dapat meningkatkan hasil belajar dan berkontribusi pada perbaikan kualitas pembelajaran SDN Hargosari 03 (Putri et al., 2023). Penelitian dari Ni Nyoman Sudiartini dan I Gede Margunayasa menyatakan bahwa peran poster edukasi bisa meningkatkan pemahaman terhadap materi pelajaran IPA yang dibandingkan sebelumnya lebih efektif.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah lebih fokus ke penerapan eduposter interaktif sebagai media pembelajaran yang menggabungkan elemen visual, edukasi, dan interaktif dalam pengajaran materi bagian tubuh tumbuhan. Sedangkan pada penelitian-penelitian sebelumnya hanya menggunakan media poster yang fokusnya pada satu elemen saja. Keunikan lain dari penelitian ini adalah penggunaan pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa yang bisa membuat mereka aktif berpartisipasi mengeksplorasi materi. Selain itu, eduposter interaktif dirancang untuk menjangkau berbagai gaya belajar, sehingga dapat memenuhi kebutuhan siswa yang beragam.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan media eduposter interaktif dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV SDN Kranggan 01 pada mata pelajaran IPAS. Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh hasil yang memperlihatkan adanya peningkatan kognitif siswa setelah menggunakan media eduposter interaktif, serta mendorong kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran yang lebih baik di SD.

II. METODE

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Mulyasa E. berpendapat PTK adalah penelitian untuk sekelompok siswa yang khusus pada pemecahan masalah yang mereka hadapi, di mana peneliti merancang tindakan untuk mengatasi permasalahan tersebut (Darmadi et al., 2024). Permasalahan pada kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran IPAS materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Desain PTK mengacu model Kemmis and McTaggart, yang memiliki 4 tahapan (Utomo et al., 2024). PTK ini dilakukan di SDN Kranggan 01, berlokasi di Jalan Prawirodirjan, Kranggan, Geger, Madiun, Jawa Timur dengan subjek penelitian siswa di kelas IV Tahun Pelajaran 2024/2025 sebanyak 8 siswa. Pelaksanaan setiap siklus terdiri dari minimal 2 kali pertemuan dengan waktu setiap pertemuan 2 JP x 35 menit. Gambaran model penelitian terlihat di gambar 1.



Gambar 1. PTK Model Kemmis dan McTaggart (Utomo et al., 2024)

Penelitian model tersebut, menggunakan model melingkar terdiri dari 4 tahapan, yakni perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan perancangan ulang (Utomo et al., 2024). Penelitian diawali dengan perencanaan (plan), peneliti merumuskan masalah yang dihadapi, menetapkan tujuan, menyusun rencana tindakan, dan membuat perangkat pembelajaran yang diperlukan. Kemudian pada tahap pelaksanaan dan observasi (action and observation), peneliti melakukan tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif atau dampak dari penerapan media eduposter interaktif. Selanjutnya, pada tahap refleksi (reflect), peneliti mengevaluasi, meninjau, serta mempertimbangkan dampak dari tindakan tersebut berdasarkan lembar pengamatan yang telah diisi oleh observer. Lalu jika hasil refleksi masih terdapat kekurangan maka akan dilakukan siklus berikutnya.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pra siklus merupakan tahap mengumpulkan data tentang keadaan awal sebelum penelitian dijalankan. Pada tahap ini pembelajaran belum mampu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa, serta kebanyakan siswa yang mengabaikan penyampaian materi di kelas. Faktor lain karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Kemampuan kognitif siswa dalam mata pelajaran IPAS masih sangat rendah sehingga diperlukan perbaikan dalam pembelajaran. Untuk kemampuan kognitif pada pra siklus dirangkum dalam tabel 1 di bawah:

Tabel 1. Kemampuan Kognitif Pra Siklus

Aspek	Pra Siklus
Siswa Tuntas	1
Siswa Tidak Tuntas	7
Nilai Rata-Rata	44
% Ketuntasan Klasikal	12%

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat jika kemampuan kognitif siswa terlihat sangat kurang dari kriteria yang ditetapkan. Dari 8 siswa kelas IV, hanya 1 yang bisa menuntaskan, sementara 7 siswa lain belum bisa menuntaskan. Kemampuan kognitif siswa hanya mendapatkan rata-rata 44, dengan ketuntasan klasikal sebesar 12%. Persentase ketuntasan dihitung dari jumlah siswa yang nilainya melebihi KKM yang telah ditentukan. Sebagai solusinya, diterapkan media pembelajaran EduPoster Interaktif.

Siklus I perencanaan, yang dilakukan peneliti adalah mempersiapkan berbagai kebutuhan seperti menyusun RPP, LKPD, bahan ajar, media, instrumen penilaian, serta lembar observasi aktivitas siswa dan guru. Ketika pelaksanaan, peneliti yang berperan sebagai guru melakukan pembelajaran dengan langkah-langkah pendahuluan, inti, dan penutup mengacu pada RPP yang telah dibuat. Dalam proses ini, peneliti membimbing siswa untuk mempelajari materi tentang bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya menggunakan media EduPoster Interaktif. Siswa bekerja dalam kelompok untuk berdiskusi dan menyelesaikan masalah terkait bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya dengan bantuan media EduPoster Interaktif, lalu mempresentasikan hasilnya kepada kelompok lain yang kemudian memberikan tanggapan. Pengamatan dijalankan saat kegiatan belajar mengajar dilakukan oleh peneliti dengan memanfaatkan media EduPoster Interaktif. Observer mencatat hasil pengamatan di lembar pengamatan yang sudah disediakan. Ketika pembelajaran siklus I sudah dijalankan maka untuk menyadari kemajuan kemampuan kognitif siswa dilakukanlah *post test*. Refleksi dilakukan melalui mengkaji hasil dari observasi dan evaluasi yang sudah dilaksanakan supaya dapat diketahui ada tidaknya peningkatan kemampuan kognitif siswa. Kemampuan kognitif siklus I disajikan dalam tabel 2 di bawah;

Tabel 2. Kemampuan Kognitif Siklus 1

Aspek	Pra Siklus
Siswa Tuntas	3
Siswa Tidak Tuntas	5
Nilai Rata-Rata	73
%Ketuntasan Klasikal	62%

Berdasarkan hasil dari siklus I, diperoleh data mengenai kemampuan kognitif kelas IV dengan menggunakan media EduPoster Interaktif. Dari 8 siswa, 3 di antaranya berhasil mencapai ketuntasan, sementara 5 siswa lainnya belum memenuhi KKM. Rata-rata nilai yang didapatkan oleh siswa 73, nilai paling tinggi 85 dan yang paling rendah 60, sedangkan persentase ketuntasan secara klasikal 62%, yang belum memenuhi standar ketuntasan yang ditetapkan. Meski demikian, terdapat peningkatan dibandingkan dengan kemampuan kognitif di tahap awal. Pada siklus I setelah melakukan refleksi, teridentifikasi beberapa ketidaksempurnaan yang perlu diperbaiki pada siklus I. Hambatan yang dihadapi selama pembelajaran meliputi kurangnya keaktifan,

partisipasi, dan pengelolaan kelas yang belum optimal dalam menjaga suasana belajar yang kondusif. Oleh karena itu, peneliti perlu lebih memperhatikan cara mengajar supaya siswa bisa aktif, berpartisipasi, dan memahami materi. Sebagai tindak lanjut, rencana yang akan dijalankan yaitu memperbaiki disiklus II.

Tahapan pelaksanaan yang akan dijalankan peneliti di siklus II memiliki kesamaan dengan siklus I, tetapi ada perbaikan pada media dan kegiatan pembelajaran. Pada pelaksanaan, peneliti menjelaskan materi dan mendorong siswa aktif dengan bantuan media EduPoster Interaktif. Selain itu, siswa juga diajak menyusun poster bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya supaya mereka dapat memahami materi dan merasakan langsung dengan menerapkan model pembelajaran berbasis masalah. Siswa saling berkolaborasi mendiskusikan dan menyelesaikan masalah terkait bagian tumbuhan dan fungsinya dengan menyusun poster sederhana. Pengamatan dilakukan ketika berlangsungnya pembelajaran, observer mencatat kondisi sebenarnya di lembar observasi. Setelah pembelajaran di siklus II selesai, *post test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan kognitif siswa mengenai materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya. Tahap akhir adalah refleksi, di mana peneliti mengevaluasi hasil pengamatan dan menganalisis perkembangan kemampuan kognitif siswa dalam kegiatan belajar mengajar IPAS. Kemampuan kognitif siswa selama siklus II ini kemudian dianalisis untuk melihat peningkatan dari siklus sebelumnya. Kemampuan kognitif siklus II sebagai berikut:

Tabel 3. Kemampuan Kognitif Siklus 2

Aspek	Pra Siklus
Siswa Tuntas	7
Siswa Tidak Tuntas	1
Nilai Rata-Rata	87
%Ketuntasan Klasikal	88%

Sesuai data di atas, kemampuan kognitif siswa kelas IV siklus II memperlihatkan bahwa 7 siswa telah menuntaskan, sedangkan 1 siswa belum bisa menuntaskan dengan nilai di bawah KKTm. Rata-rata nilai kelas siklus II yaitu 87, dengan nilai tertinggi 100 dan paling rendah 68. Persentase ketuntasan secara klasikal mendapatkan 88%, sehingga menandakan jika pada kegiatan belajar mengajar siklus II telah mencapai KKTm serta ketuntasan klasikal yang diharapkan. Terdapat peningkatan kemampuan kognitif IPAS dibandingkan dengan siklus I. Selain itu, dari kegiatan observasi aktivitas siswa dan guru selama pembelajaran di siklus I dan II melalui penerapan media EduPoster Interaktif mengalami kemajuan yang lebih baik dari sebelumnya.

Berikut gambar media eduposter interaktif:

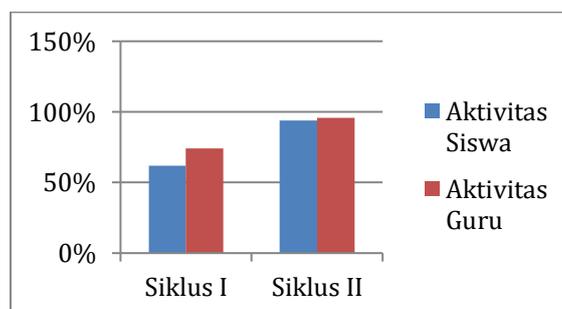


Gambar 2. Media EduPoster Interaktif (Vira Tri Rahayu, 2024)

Penerapan media EduPoster Interaktif seperti yang dapat dilihat pada gambar 2 yang menggabungkan elemen visual, edukasi, dan interaktifitas berhasil menarik perhatian siswa untuk mendengarkan materi yang dipelajari, sehingga pemahaman siswa menjadi lebih baik. Siswa berinteraksi langsung dengan media EduPoster Interaktif dengan cara menarik, membuka, quiz, puzzle, dan mengklik barcode. Diskusi kelas menjadi aktif dan sumber belajar siswa menjadi lebih luas.

Temuan penelitian ini adalah pada siklus I, ketuntasan klasikal 62%, yang belum memenuhi target ketuntasan, dengan beberapa catatan mengenai hambatan yang dihadapi. Namun, perbaikan dilakukan pada siklus II, yang menghasilkan peningkatan ketuntasan klasikal hingga 88%. Peningkatan ini menunjukkan adanya kenaikan hasil belajar sebesar 26%. Tantangan yang ada di siklus I telah berhasil diatasi dalam pembelajaran siklus II, pengimplementasian media EduPoster Interaktif yang berjalan lancar dan pengelolaan kelas yang lebih baik. Dengan demikian, dapat dikatakan jika semua indikator keberhasilan penelitian ini telah tercapai.

Selain temuan terkait peningkatan kognitif siswa, aktifitas peserta dan guru mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Grafik berikut menggambarkan peningkatan aktivitas siswa dan guru selama pelaksanaan setiap siklus;



Gambar 3. Grafik Hasil Observasi Siswa Dan Guru

Berdasarkan gambar 3 perolehan aktivitas siswa dan guru, terlihat bahwa ketika kegiatan belajar mengajar IPAS dengan materi bagian tubuh tumbuhan dan fungsinya berlangsung, ada kemajuan di setiap siklusnya yaitu siklus I 62% dan 74%, menjadi 94% dan 96% di siklus II. Oleh karena itu, menunjukkan kenaikan aktivitas yang sangat baik, walaupun beberapa kendala dialami peneliti namun dapat diatasi.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Ni Nyoman Sudiartini dan I Gede Margunayasa yang menyimpulkan bahwa penggunaan media visual seperti poster, secara signifikan efektif dapat meningkatkan pemahaman siswa (Sudiartini & Margunayasa, 2023). Selain itu penelitian ini juga didukung oleh penelitian Yuliana Pujiningsih, Alfian Ahmad Kurniawan, dan Isna Rahmawati, yang menyatakan bahwa penggunaan media poster memiliki dampak baik pada pencapaian akademik serta bisa meningkatkan kemampuan kognitif siswa, sekaligus mendorong pengalaman yang lebih menarik (Pujiningsih et al., 2024). Penggunaan Eduposter interaktif terbukti dapat meningkatkan kemampuan kognitif serta memudahkan siswa dalam pemahaman materi pelajaran, yang sebelumnya hanya tersedia di buku teks. Siswa mendapatkan pengalaman visual yang menarik melalui poster interaktif, sehingga mereka dapat lebih mudah mengingat konsep-konsep penting tanpa harus menghafal.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini adalah penggunaan media eduposter interaktif dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di SDN Kranggan 01. Peningkatan ini bisa dilihat dari kemajuan persentase ketuntasan klasikal. Pada pra siklus, persentase ketuntasan hanya 12% dengan rata-rata nilai 44. Pada siklus I, mencapai 62% dengan rata-rata nilai 73. Setelah perbaikan pembelajaran, pada siklus III, persentase ketuntasan meningkat sebesar 26%, mencapai 88% dengan rata-rata nilai 87, yang telah mencapai KKTm dan ketuntasan klasikal yang diharapkan. Keterbatasan penelitian ini adalah ukuran sampel yang terbatas di satu kelas dan fokus hanya pada satu jenis materi. Penelitian selanjutnya dapat mengeksplorasi penggunaan media ini pada materi lain atau di lingkungan yang berbeda. Hasil penelitian diharapkan memberikan implikasi esensial kepada pengembangan media visual dalam pendidikan dasar serta bisa sebagai referensi guru ketika merancang media pembelajaran yang interaktif dan inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifa, K., & Astuti, T. (2024). The Effect of Digital Learning Media on Motivation and Learning Outcomes of IPAS. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(6), 3155–3165. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v10i6.7513>
- Aprianty, & Safran. (2024). Pengaruh Media Poster Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN Kelas V. *Jpgmi*, 10(1), 181–191.
- Darmadi, Rifai, M., Rositasari, F., & Haryati, N. (2024). Analisis Penerapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) di Sekolah. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 261–266. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.161>
- Devi, C., Zain, I. M., & Jabir. (2024). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis quizziz dalam upaya peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 12(2), 139–147.
- Dewi, E. M. P., Qamaria, R. S., Widiastuti, A. A., Widyatno, A., Marpaung, J., Ervina, I., ... & Suprihatin, T. (2024). Pendidikan Indonesia Di Era Globalisasi; Tantangan Dan Peluang. *Nas Media Pustaka*.
- Khaira Ummah, K., & Mustika, D. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Muatan IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1573–1582. <https://jurnaldidaktika.org>
- Kurniawan, A. A., Rahmawati, N. D., & Dian, K. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Canva terhadap Hasil Belajar IPAS pada Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 179–187. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i2.466>
- Monalisa, E., Kusuma, V., Santoso, G., Dina, B., Wardiningtias, E., Jakarta, U. M., Proyek, P. B., Lingkungan, K., Karakter, P., & Tuhan, K. K. (2023). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek Terhadap Kesadaran Lingkungan Sekolah dan Keluarga Untuk Meningkatkan Ketakwaan Kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia Di Kelas 1. *Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*, 02(04), 289–309.
- Mutiaratri, R. L., Wijayanti, T. S., & Merta, I. W. (2024). Peningkatan Kemampuan Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Biologi Menggunakan Pendekatan Culturally Responsive Teaching (CRT) di Kelas X-B SMA 1 Labuapi Tahun Ajaran 2023/2024. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 199–204. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.1821>
- Novita, W., Safitri, A., Dwi saputra, A., Lutfhia Ananda, M., Ersyliasari, A., & Rosyada, A. (2023). Penerapan Teori Perkembangan Kognitif Oleh Jean Piaget Terhadap Kemampuan Memecahkan Masalah Siswa Sd/Mi. *HYPOTHESIS : Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01), 122–134. <https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.662>
- Nurkhaliza, M., & Maulida. (2024). Studi Literatur Tentang Penerapan Kurikulum Merdeka Pada Mata Pelajaran Ipas Di Sekolah Dasar. *Global Education Trends*, 2(1), 38–44. <https://doi.org/10.61798/get.v2i1.52>
- Prasetyo, A. (2023). Peran Pendidikan Dasar dalam Pengembangan Keterampilan Kognitif Anak. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(2), 121–134.
- Pujiningsih, Y., Kurniawan, A. A., & Rahmawati, I. (2024). Analisis Penggunaan Poster Sebagai Media Pembelajaran IPS dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 02(01), 165–168.
- Purwo, P., & Hartutik, S. (2023). Peningkatan Kualitas Mengajar Guru melalui Pembinaan Model Up Grading Learning. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(2), 228–238. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i2.203>
- Putri, M. A., Soewardini, H. M. D., & Utami, S. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Terintegrasi Pendekatan Teaching At the Right Level Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Integrasinya*, 2(2), 217–226. <https://doi.org/10.62426/pi.v2i2.73>

- Rosiyani, A. I., Aqilah Salamah, Lestari, C. A., Anggraini, S., & Ab, W. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Ips Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pgsd.v1i3.271>
- Sudiartini, N. N., & Margunayasa, I. G. (2023). Peranan Poster Edukasi Sebagai Media Belajar Interaktif Materi Ips Pada Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Sistematis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(Education), 11.
- Supriadi, & Kusnandi. (2024). Strategi Pembelajaran Efektif untuk Meningkatkan Kemampuan Kognitif Peserta didik. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 9(1), 95–110.
- Utomo, P., Asvio, N., & Prayogi, F. (2024). Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis untuk Guru dan Mahasiswa di Institusi Pendidikan. *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, 1(4), 19. <https://doi.org/10.47134/ptk.v1i4.821>
- Valencia, C., & Wardaya, M. (2024). Perancangan Buku Cerita Interaktif Mengenai Emosi Anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder. 6(1), 185–201.
- Vira Tri Rahayu. (2024). Gambar Media Eduposter Interaktif.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 134–140. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.389>