



**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
ARTICULATE STORYLINE 3 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA
MATERI STRUKTUR FUNGSI TUBUH HEWAN DAN TUMBUHAN DI KELAS IV SD**

Sonia Fransisca¹, Nana Hendracipta², Ahmad Syachruroji³

^{1, 2, 3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

¹Soniafransisca4@gmail.com, ³ahmadsyachruroji@untirta.ac.id

**DEVELOPMENT OF ARTICULATE STORYLINE-BASED INTERACTIVE
LEARNING MULTIMEDIA TO INCREASE STUDENTS' LEARNING OUTCOMES
ON STRUCTURE LEARNING MATERIAL OF ANIMAL AND PLANT BODY
FUNCTION AT GRADE IV**

ARTICLE HISTORY

ABSTRACT

Submitted:
10 Juni 2021
10th June 2021

Accepted:
20 Juli 2022
20th July 2022

Published:
25 Agustus 2022
25th August 2022

Abstract: The development of technology is very good for every field area of life. However, the development of technology makes education needed to make new innovations to follow the current development. One of the challenges for education is to fuse every technology into an attractive medium for learning. Therefore, the purpose of the research in this article is to produce learning media that innovate following technological developments. The research was conducted using Research and Development method. The methods used were analysis, design, development, implementation, and evaluation (ADDIE). After implementing interactive learning and producing learning multimedia based on an articulate storyline 3. After implementing the evaluation, it was carried out to find out whether the purpose of the research was running or not. The media in the research succeeded in getting the "decent" category and the media helped to improve the students' learning outcomes by 0.81%, which was included in the "high" N-Gain category.

Keywords: articulate storyline 3, interactive learning media, structure learning material

Abstrak: Perkembangan teknologi sangat baik bagi setiap bidang kehidupan. Namun adanya perkembangan teknologi yang pesat membuat bidang Pendidikan perlu melakukan inovasi baru mengikuti perkembangan zaman. Salah satu tantangan dibidang Pendidikan melebur setiap teknologi menjadi media yang menarik dalam pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian dalam artikel ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang berinovasi mengikuti perkembangan teknologi. Penelitian dilakukan dengan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode yang digunakan melalui analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (ADDIE). Setelah dilakukannya pembelajaran secara interaktif dan menghasilkan multimedia pembelajaran berbasis *articulate storyline 3*. Adapun setelah pengimplementasian evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan dari penelitian berjalan atau tidak. Adapun media pada penelitian yang dilakukan berhasil mendapatkan kategori "layak" dan media membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik sebesar 0,81% yang mana masuk pada kategori N-Gain "tinggi".

Kata Kunci: articulate storyline 3, pembelajaran interaktif media, materi pembelajaran struktur

CITATION

Fransisca, S., Hendracipta, N., & Syachruroji, A. (2022). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Struktur Fungsi Tubuh Hewan Dan Tumbuhan Di Kelas Iv Sd . *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11 (4), 1149-1157. DOI:



PENDAHULUAN

Saat ini dunia pendidikan sedang masuk tahap revolusi industri 4.0 yang mana teknologi modern semakin canggih. Adanya perkembangan teknologi seperti robot, machine learning, biotechnology, internet of things (IOT) sehingga bidang pendidikan sendiri sangat berkaitan dengan perubahan zaman ini yang dapat kita sebut sebagai abad 21. Menurut Hermita, dkk (2021:81) untuk menyiapkan peserta didik memiliki keterampilan abad 21, pembelajaran yang harus dilakukan guru pun harus berorientasi pada pembelajaran abad 21. Penggunaan teknologi di Indonesia terus meningkat. Menurut data Badan Pusat Statistik dari hasil pendataan survei Survei Ekonomi Nasional (SUSENAS) 2019, ada 47,69% populasi di Indonesia yang telah mengakses internet pada tahun 2019. Oleh sebab itu pemerintah membuat program digitalisasi sekolah yang merupakan program pemerintah guna memajukan pendidikan pada wilayah-wilayah 3T (Terdepan, Terluar dan Tertinggal).

Adanya terobosan baru yaitu munculnya program digitalisasi sekolah maka di harapkan adanya inovasi dalam pembelajaran yang dilakukan. Saat ini pembelajaran yang dilakukan di sekolah dasar menggunakan Kurikulum 2013 (K13) yang mana pembelajarannya menggunakan buku TEMA. Salah satu pelajaran yang berada dalam buku TEMA yaitu Ilmu Pengetahuan Alam. Salah satu inovasi pembelajaran yang dilakukan dapat terletak pada media pembelajaran yang diberikan. Menurut Heinich (Kustandi dan Daddy,2020:4) media merupakan alat saluran komunikasi. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam pembelajaran, tidak hanya mempermudah siswa memahami pembelajaran dengan cepat namun membantu tenaga pendidik untuk

menyampaikan materi pembelajarannya. Selain itu peserta didik dapat lebih fokus, termotivasi, semangat dan menimbulkan rasa ingin tahu terhadap materi yang akan di sampaikan sehingga akan lebih mudah membuat peserta menerima materi yang akan di sampaikan pada pembelajaran tersebut.

Materi yang abstrak dan hanya dapat di imajinasikan saja dapat menjadi lebih konkret dan di pahami oleh peserta didik. Dalam hal ini materi pembelajaran yang kompleks seperti matematika atau IPA dapat kita sampaikan dengan lebih jelas dan mudah di pahami. Sehingga keterbatasan waktu, ruang, tenaga dan panca indra dapat teratasi. Media yang dapat membantu menjelaskan materi konkret mengatasi ruang, waktu, tenaga dapat berupa pembelajaran online, e-learning, mobile learning, atau mungkin penampilan video pembelajaran interaktif. Pembelajaran bervariasi dengan teknologi akan lebih mudah menarik perhatian apabila adanya animasi, musik, dan gambar-gambar yang menyenangkan untuk di lihat. Menurut Kustiono (Lestari, 2020 : 6), media audio visual dalam bentuk multimedia dapat memberikan kontribusi bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Namun pembuatan multimedia pembelajaran memerlukan aplikasi salah satu aplikasi software pembuatan video interaktif yaitu *Articulate storyline 3*. *Articulate storyline 3* merupakan aplikasi yang berfungsi untuk dapat membuat video interaktif. *Articulate storyline 3* akan cocok pada pembelajaran melalui telepon seluler. Adanya menu menu yang mudah di gunakan membantu editor lebih mudah dalam pembuatan video interaktif. *Articulate storyline 3* memudahkan editor dan penontonnya untuk lebih mudah di bagikan seperti pada gmail, atau google drive yang



nantinya dapat di saksikan bersama-sama di dalam kelas atau melalui online. Hal ini membantu tugas pengajar dalam pembuatan media pembelajaran yang akan di berikan pada peserta didik.

Melalui data yang di temukan dengan observasi dan wawancara penelitian diambil dengan *Research and Development (R&D)* yang dilakukan dengan metode ADDIE dengan beberapa tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Yang mana peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbasis *Articulate storyline 3* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Struktur Fungsi Tubuh Hewan dan Tumbuhan di Kelas IV SD” Penelitian ini dilakukan karena kurangnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran *scientific* sehingga penelitian ini dilakukan untuk peningkatan hasil belajar peserta didik.

Teknik pemeriksaan dan keabsahan data merupakan bagian penting dalam pembuatan media pembelajaran atau suatu produk. Yang mana berfungsi untuk membuat orang lain percaya pada penelitian yang kita lakukan. Berdasarkan gambar 1 di atas, prosedur penelitian pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3* sebagai berikut :

1. Analisis masalah

Analisis masalah dilakukan dengan pengumpulan masalah melalui observasi yang dilakukan untuk mengetahui sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah terutama di dalam kelas terkait teknologi, selanjutnya dilakukannya wawancara yang berfungsi untuk mendapatkan informasi lebih detail secara lisan. melalui hal itu akan adanya penyebaran tes yang dilakukan kepada peserta didik.

2. Desain produk

Pengembangan produk yang akan di hasilkan pada penelitian ini berupa bahan ajar berbasis video interaktif yang dimana nantinya akan ada tampilan beberapa menu. Selain itu di dalam video interaktif berisi lagu, serta animasi-animasi yang membuat semangat peserta didik. dalam media pembelajaran nanti ada beberapa menu di antaranya profil pengajar, games pretest, materi, posttest, dan penutup. Sehingga pembelajaran yang di lakukan akan terstruktur.

3. Pengembangan

Sebelum melakukan uji coba media yang telah di kembangkan maka akan di validasi terlebih dahulu oleh tim ahli. Adapun tujuan dari memvalidasi produk ini untuk mengetahui apakah produk yang telah di kembangkan memenuhi kriteria yang telah di tentukan atau belum memenuhi. Untuk uji coba validasi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi maka akan diperiksa oleh 2 tim ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Adapun nilai yang di peroleh dari berbagai aspek seperti melalui validasi ahli materi maupun media kemudian di presentasikan dengan menggunakan rumus berikut:

Keterangan :

NP : Nilai Presentase Kelayakan

R : Nilai Skor Mentah Yang di Peroleh

SM : Nilai Skor Maksimum

100% : Bilangan tetap

Setelah di dapatkan hasil persen di masukkan pada interpretasi kategori kelayakan sebagai berikut:

Tabel 1. Pedoman Interpretasi Kategori Kelayakan Media

Persentase Penilaian	Interpretasi
$81 < V \leq 100 \%$	Sangat Layak
$61 < V \leq 80 \%$	Layak
$41 < V \leq 60 \%$	Cukup Layak
$21 < V \leq 40 \%$	Kurang Layak
$0\% < V \leq 20 \%$	Tidak Layak

Diadaptasi Damayanti
(Mawaddah, dkk 2019:103)

Kemudian selain adanya validasi pada media pembelajaran dilakukan uji *pretest* dan *posttest*. Adanya *Pretest* dan *Posttest* yang dilakukan dalam penelitian maka diperlukan Uji Gain ternormalisasi. Adapun rumus uji gain ternormalisasi dikembangkan oleh Hake (Nairi dkk 2019:316) yaitu :

$$\text{Gain Ternormalisasi}(G) = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Kemudian hasil gain dapat diinterpretasikan dengan kategori kemampuan siswa pada setiap kategori N-Gain (Nairi dkk 2019:316) yang dapat dikategorikan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Kategori N-Gain

Nilai Gain Ternormalisasi	Interpretasi
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

Dimodifikasi Nairi dkk (2019:316)

4. Implementasi

Bahan ajar yang telah siap dan dinyatakan lulus untuk bisa di gunakan dalam pembelajaran, video yang sudah layak di tampilkan pada saat pembelajaran maka bisa di coba kembali ke dalam pembelajaran sehingga akan terlihat hasil dari pembelajaran siswa. Uji coba terbatas akan dilakukan di SDN Kramat Jati 01 kembali dan dilakukan pada peserta didik kelas IV. Pada uji coba siswa diberikan soal untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik sebelum diberikan media dan setelah dilakukan pembelajaran dengan media pembelajaran.

5. Evaluasi

Evaluasi adalah hasil akhir yang merupakan bagian dari selesainya semua tahap penelitian dan tervalidasinya media pembelajaran yang sudah di kembangkan dan adanya hasil dari penelitian yang dilakukan. Evaluasi akan dilakukan dengan dilaksanakannya *Pretest* dan *Posttest* sebelum diberikannya media dan sesudah diberikannya media pembelajaran guna mengukur tingkat hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran yang di berikan nantinya berbasis pada teknologi dan menjadi ide baru bagi sekolah dalam pengembangan teknologi di sekolah dasar.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan pada kelas IV SDN Kramat Jati 01 Jakarta Timur, DKI Jakarta. Penelitian ini dilakukan dengan metode ADDIE yang mana melewati beberapa proses yaitu Analisis, Desain, Pengembangan, Pengimplemantasian, dan Evaluasi. Adapun pengumpulan informasi dalam menganalisis data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Melalui penelitian yang telah dilakukan maka diperoleh hasil sebagai berikut :

1. Analisis masalah

Kegiatan analisis lapangan dilakukan dengan pengumpulan informasi tentang kondisi pembelajaran di SDN Kramat Jati 01 kelas IV dengan adanya multimedia dan ditambah keadaan pembelajaran yang mengharuskan daring dikarenakan wabah virus Covid19. Melalui hasil observasi dan wawancara didapatkan beberapa permasalahan yaitu mengetahui pengembangan media video interaktif untuk meningkatkan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD, mengembangkan dan mengetahui kelayakan media video interaktif dalam rangka meningkatkan hasil

belajar IPA pada siswa kelas IV SD dan mengetahui peningkatan hasil belajar IPA pada siswa kelas IV SD. Berdasarkan dari hasil kegiatan observasi, maka diadakan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Articulate Storyline 3 sebagai sarana pembelajaran siswa kelas IV.

2. Desain produk

Tahap desain merupakan tahapan perancangan desain media pembelajaran. Yang mana meliputi rancangan dan hasil media pembelajaran. Adapun rancangan media pembelajaran yang akan dibuat berbasis *Articulate Storyline 3* yang nantinya dapat digunakan dalam pembelajaran untuk membuat pembelajaran lebih interaktif. Mediana dirancang untuk dapat dibuka melalui laptop maupun *telephone* genggam, sehingga memudahkan pembelajaran dilakukan dimanapun. Alur pada multimedia interaktif ini dimulai dengan tampilan judul pembelajaran yang ingin di sampaikan dan ada tombol home untuk dapat masuk pada bagian menu.



Gambar 2. Tampilan menu

Dalam home terdapat 4 menu yaitu : Pendahuluan, materi, evaluasi dan informasi. Dalam menu pendahuluan terdapat 2 menu yaitu

profil dan game yang mana profil berisikan pengenalan dan game berisikan permainan untuk membangkitkan semangat peserta didik. Dalam

menu materi berisikan materi dan kesimpulan pembelajaran.



Gambar 3. Tampilan Pendahuluan, *Pretest/Posttest*, dan Materi serta Evaluasi

Materi di buat seaktif mungkin dengan tanya jawab dan kesimpulan di buat singkat jelas dan padat. Pada menu evaluasi terdiri 2 menu yaitu pretest dan posttest yang mana pretest di berikan sebelum pembelajaran dan posttest di berikan setelah pembelajaran berlangsung untuk dapat mengukur hasil belajar peserta didik. Kemudian pada menu informasi terdiri keterangan yang akan berisikan keterangan-keterangan dan cara penggunaan media pembelajaran.

3. Tahap pengembangan

Dalam tahap ini ada beberapa poin yaitu a. Pembuatan media pembelajaran dan b. Validasi media pembelajaran. Yang mana di dalam poin ini memiliki gambar dan penjelasan mengenai beberapa poin perubahan yang akan dilakukan dari tim ahli media maupun materi. Yang mana tim ahli yang di butuhkan dalam penelitian ini adalah 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi.

4. Tahap Implementasi

Pada bagian pengimplementasian adalah bagian setelah dilakukannya validasi dan revisi pada media pembelajaran. pada tahapan ini media yang dikembangkan merupakan multimedia pembelajaran

interaktif. Adapun pengimplementasian media pembelajaran ini pada peserta didik kelas IV SDN Kramat Jati 01. Pembelajaran dengan media multimedia interaktif akan dilakukan daring (online) melalui aplikasi zoom dikarenakan keadaan wabah virus covid 19.

5. Tahap evaluasi

Tahap evaluasi yang dilakukan berfungsi untuk mengevaluasi atau mengetahui hasil melalui validasi data data seperti validasi ahli materi, validasi ahli media serta hasil belajar peserta didik. melalui evaluasi akan bisa ditemukan kesimpulan daripada pembelajaran dan media yang telah di buat serta diaplikasikan. Validasi yang diberikan bersifat angket yang berisikan angka dan space untuk ahli dapat memberikan saran saran apabila perlu adanya perbaikan media pembelajaran.

PEMBAHASAN

1. Validasi produk

Hasil validasi merupakan penjelasan dan revisi setiap validator. Menurut Sugiyono (2018:302) Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara



rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Penelitian ini akan membutuhkan beberapa tim ahli validasi yaitu validasi materi dan validasi media. Hasil akumulasi validasi dapat menunjukkan apakah materi dan media

pembelajaran yang di berikan layak untuk di jadikan media pembelajaran. skor kelayakan dapat di ketahui melalui skala likert dan skor interpretasi yang di tetapkan. Adapun beberapa hasil validator sebagai berikut :

Tabel 3. Hasil Penilaian Tim Ahli Materi

Uji Ahli	Aspek	Skor		Total
		Ahli materi I	Ahli materi II	
Ahli Materi	Kualitas Materi	68%	96%	82%
	Kemanfaatan Materi	80%	93%	86%
	Kriteria kelayakan			Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui ahli materi I mendapatkan skor 68% pada aspek kualitas materi dan 80% pada aspek kemanfaatan materi. Kemudian pada ahli materi ke-II media mendapatkan skor 96% pada aspek kualitas materi dan 93% pada aspek

kemanfaatan materi yang mana apabila di total kualitas materi mendapatkan total 82% dan kemanfaatan mendapatkan hasil 86% yang dapat dikategorikan materi sangat layak. Kemudian adapun validasi media dapat diperhatikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Penilaian Tim Ahli Media

Uji Ahli	Aspek	Skor		Total
		Ahli media I	Ahli media II	
Ahli Media	Rancangan Media	83%	53%	68%
	Desain Media	73%	56%	64%
	Kriteria kelayakan			Layak

Pada aspek media pembelajaran yang di buat, maka media mendapatkan skor total rancangan media 68% sedangkan untuk desain media mendapatkan skor total 64%. Adapun kategori kriteria kelayakan yang dapat di hitung maka media dapat dikategorikan sebagai media yang layak digunakan.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Melalui penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif, maka disimpulkan terhadap rumusan masalah serta tujuan penelitian ini menjadi simpulan berikut :

1. Mengembangkan alat melalui multimedia pembelajaran interaktif dilakukan dengan

menggunakan model penelitian ADDIE. Yang mana pengembangan dilakukan melalui beberapa bagian yaitu analisis, desain, development, implementasi dan evaluasi. Analisis dilaksanakan dengan wawancara dan observasi untuk mengetahui permasalahan dan memberikan solusi pada permasalahan tersebut. Selanjutnya setelah permasalahan di temukan dilakukan desain atau rancangan media yang ingin di buat, setelah dilakukan rancangan dilakukan pengembangan yang mana pada bagian ini dilakukan validasi oleh tim ahli. Adapun tim dibutuhkan dalam penelitian ini ialah tim ahli materi serta media. Pada validasi

materi dan media mengalami beberapa saran yaitu adanya perbaikan pada aspek kualitas materi dan aspek rancangan media. Sehingga adanya beberapa perubahan pada tampilan materi dengan kesesuaian SK dan KD serta perubahan media pada penggunaan multimedia yang lebih mudah. Setelah itu dilakukan perbaikan oleh peneliti, dan materi serta media yang tervalidasi secara keseluruhan dinyatakan layak untuk di implementasikan. Maka dilakukan pembelajaran di sekolah dengan peserta didik sebanyak 27 peserta didik. Setelah pembelajaran di berikan dengan multimedia pembelajaran yang dirancang maka dilakukan evaluasi dengan memperhatikan kenaikan hasil belajar siswa sesuai pada tujuan penelitian untuk mengetahui kemajuan hasil belajar siswa.

2. Kelayakan terhadap alat multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mendapatkan penilaian dari ahli materi ialah 83,7% yang masuk pada kategori “sangat layak” dan ahli media yang memiliki nilai hasil 66% pada kategori “layak”. Dalam validasi ada beberapa saran telah diberikan oleh tim ahli materi serta media sehingga media bisa menjadi lebih baik secara materi maupun media pembelajarannya.
3. Terdapat peningkatan pada nilai belajar siswa melalui multimedia pembelajaran interaktif ini yang diukur melalui *pretest* dan *posttest*. Sehingga dapat dikatakan multimedia pembelajaran ini membantu hasil belajar peserta didik. Meningkatnya hasil belajar siswa berada di kategori N-Gain 0,81 yang dapat dimasukkan pada kategori interpretasi “Tinggi”.

Melalui penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki beberapa saran kepada beberapa pihak terkait yaitu kepada siswa untuk terus semangat dan

mengembangkan hasil belajarnya serta terus mempelajari media media pembelajaran berbasis teknologi terutama multimedia. Kepada guru untuk alat dari multimedia interaktif diharapkan mampu menjadi referensi alat pembelajaran yang inovatif guna menolong pembelajaran bagi siswa dan kepada penelitian selanjutnya perlu upaya pengembangan lebih dalam untuk multimedia pembelajaran interaktif berbasis *articulate storyline 3*. Baik secara item dan fungsi yang berada di dalam *articulate storyline 3* ataupun secara publikasinya sehingga peserta didik dapat menggunakannya kapan saja dan dimana saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Darmawan dan Murnihati, S. (2020). *Teori Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Pada Anak Usia Dini*. Banyumas: Embrio.
- Hermita, N dkk. (2021). *Inovasi Pembelajaran Abad 21*. Surabaya: Global Aksara Pres.
- Ismail, M. dan aflahah. (2019). *Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran*. Pamekasan: Duta Media.
- Kustandi, C. dan Daddy, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, E. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish
- Lestari, N. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif*. Cetakan I. Klaten: Lakeisha.
- Oka, G.P.A. (2017). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish



Safira, A.R. (2020). *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gresik: Caremedia Communication.

Sutarsih, T. dkk. (2020). *Statistik Telekomunikasi Indonesia*. Jakarta. Badan Pusat Statistik.

Sutiah. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.

Viani, Y, Hendri, M dan Gustimal, W. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Course Riview Horay Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VA SD Negeri 034 Taraibangun. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas*.