

## **PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN IPS YANG INTERAKTIF DAN KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA**

Husnul Khatimah<sup>1</sup>, Naurin Julia Wati<sup>2</sup>, Sekar Anggraini<sup>3</sup>, Arrum Dwi Wahyuni<sup>4</sup>,  
Rifda Afifah<sup>5</sup>, Niken ananda<sup>6</sup>, Khoirunnisa<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Jambi

Alamat e-mail : <sup>1</sup>[husnullkhtmh20@gmail.com](mailto:husnullkhtmh20@gmail.com) , <sup>2</sup>[naurinjuliaaaa@gmail.com](mailto:naurinjuliaaaa@gmail.com) ,  
<sup>3</sup>[anggrainisekar136@gmail.com](mailto:anggrainisekar136@gmail.com) , <sup>4</sup>[dwiarrum77@gmail.com](mailto:dwiarrum77@gmail.com) ,  
<sup>5</sup>[rifdaafifa721@gmail.com](mailto:rifdaafifa721@gmail.com) , <sup>6</sup>[nikenananda857@gmail.com](mailto:nikenananda857@gmail.com) ,  
<sup>7</sup>[khoirunnisa@unja.ac.id](mailto:khoirunnisa@unja.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to develop an interactive and contextual Social Sciences (IPS) learning model to improve students' understanding in grade 5 of SDN 111/I Muara Bulian. The learning model is applied with an approach that emphasizes active student involvement in the learning process, so that it is expected to help beginner students with open material with their experiences and daily lives. This study uses the Research and Development (RnD) method with a design that refers to the ADDIE model, which includes needs analysis, design, development, testing, and evaluation. The subjects of this study were 30 grade 5 students. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires, and analyzed using quantitative and qualitative descriptive analysis. The results of the study showed a significant increase in students' understanding of IPS material, with an average score before the application of the model being 65 and increasing to 85 after the application of the model. Therefore, the learning model that has been developed has proven effective in improving students' understanding in grade 5 of SDN 111/I Muara Bulian.*

*Keywords: Learning Model, Interactive, Contextual, Student Understanding*

### **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang interaktif dan kontekstual guna meningkatkan pemahaman siswa di kelas 5 SDN 111/I Muara Bulian. Model pembelajaran diterapkan dengan pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga diharapkan dapat membantu siswa mengaitkan materi ajar dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari mereka. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (RnD) dengan desain yang mengacu pada model ADDIE, yang meliputi analisis kebutuhan, desain, pengembangan, pengujian, dan evaluasi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 yang berjumlah 30 orang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner, serta dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap materi IPS, dengan skor rata-rata sebelum penerapan model adalah

65 dan meningkat menjadi 85 setelah penerapan model. Oleh karena itu, model pembelajaran yang telah dikembangkan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa di kelas 5 SDN 111/I Muara Bulian

Kata Kunci: Model Pembelajaran, Interaktif, Konstekstual, Pemahaman siswa

### **A. Pendahuluan.**

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman siswa mengenai fenomena sosial, geografi, sejarah, dan ekonomi yang terjadi di masyarakat. Namun, pembelajaran IPS seringkali dianggap kurang menarik oleh siswa, yang berdampak pada rendahnya motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Bella, Maryono dan Khoirunnisa (2024) Guru merancang strategi pembelajaran dalam bentuk modul ajar yang dijadikan pedoman dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Divani dan Khorunnisa (2023) yang mengungkapkan bahwa pada proses pembelajaran perlunya mempersiapkan peserta didik memiliki keterampilan abad 21 yang menuntut persiapan pendidik dalam proses merencanakan, melaksanakan, serta mengevaluasi pembelajaran. Salah satu faktor penyebab rendahnya pemahaman siswa dalam

pembelajaran IPS adalah penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif dan tidak kontekstual. Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan penugasan tanpa melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.

Mega, dkk. (2024) Sebagai konsekuensi dari partisipasinya dalam kegiatan pendidikan, siswa mengalami perubahan positif yang dapat dilihat dan divalidasi sebagai hasil belajar. Tidak semua siswa mencapai tingkat keberhasilan yang sama di kelas; beberapa anak berprestasi baik, sementara yang lain tidak. Berikut beberapa unsur yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik: kurikulum yang kurang dikembangkan; media pengajaran yang tidak efisien; eksekusi strategi yang tidak tepat; keterlibatan siswa yang tidak efektif. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran

diperlukan guru yang paham karakter setiap siswa yang diajarkan.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan model pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Revina, dkk (2024) Model pembelajaran yang digunakan di kelas membantu siswa berhasil dalam proses pembelajaran. Baik bagi guru maupun siswa, penerapan model pembelajaran sangatlah penting karena akan menjamin tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan kemampuan terbaik siswa di kelas. Penerapan suatu model pembelajaran yang buruk akan menyebabkan hasil proses pembelajaran di bawah standar. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang memperhatikan sifat dan preferensi belajar siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang produktif.

Model pembelajaran interaktif menekankan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar melalui diskusi, tanya jawab, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik. Pendekatan ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep IPS dengan lebih baik.

Yuliana Sesi Bitu dkk. (2024) menyatakan bahwa pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan

Selain itu, model pembelajaran kontekstual atau Contextual Teaching and Learning (CTL) mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa. Dengan demikian, siswa dapat melihat relevansi antara apa yang mereka pelajari di kelas dengan pengalaman sehari-hari, sehingga meningkatkan pemahaman dan retensi materi. Raja Usman (2017) menemukan bahwa penerapan metode pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar IPS siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran IPS yang interaktif dan kontekstual guna meningkatkan pemahaman siswa kelas V SDN 111/I Muara Bulian. Diharapkan, melalui penerapan model pembelajaran ini, siswa dapat lebih termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran, serta mampu mengaitkan materi IPS dengan kehidupan nyata mereka, sehingga pemahaman mereka terhadap materi IPS meningkat.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development atau R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama: Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Model ADDIE dipilih karena memiliki struktur yang sistematis dan terbukti efektif dalam pengembangan produk pendidikan, termasuk model pembelajaran. Menurut Branch (2009), model ADDIE memberikan kerangka kerja yang jelas dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program pembelajaran agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Model ADDIE terdiri dari lima tahap utama, yaitu Analisis (Analyze), Desain (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation). Tahap analisis berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan dan masalah dalam pembelajaran, yang akan menjadi dasar bagi pengembangan model pembelajaran

yang sesuai (Dick, Carey, & Carey, 2015). Selanjutnya, tahap desain dilakukan dengan merancang strategi pembelajaran, materi ajar, serta media yang akan digunakan, agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik (Reeves, 2006).

Tahap berikutnya, pengembangan, melibatkan pembuatan dan validasi prototipe model pembelajaran, yang diuji oleh ahli untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya (Gall, Gall, & Borg, 2003). Setelah model siap, tahap implementasi dilakukan dengan menerapkannya dalam situasi pembelajaran yang sesungguhnya, guna melihat respons siswa serta efektivitas model dalam meningkatkan pemahaman mereka (Thiagarajan, Semmel, & Semmel, 1974). Terakhir, tahap evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas model pembelajaran yang telah dikembangkan, baik melalui evaluasi formatif selama proses pengembangan maupun evaluasi sumatif setelah implementasi (Branch, 2009).

Melalui pendekatan ADDIE, pengembangan model pembelajaran dilakukan secara terstruktur, sistematis, dan berbasis data,

sehingga model yang dihasilkan lebih relevan dengan kebutuhan siswa dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. Dengan pendekatan ini, penelitian berusaha menghasilkan model pembelajaran IPS yang interaktif dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V di SDN 111/I Muara Bulian.

### **C. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang interaktif dan kontekstual guna meningkatkan pemahaman siswa kelas 5 di SDN 111/I Muara Bulian. Model pembelajaran ini diterapkan dengan pendekatan yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, sehingga memungkinkan mereka untuk mengaitkan materi ajar dengan pengalaman dan kehidupan sehari-hari.

Tahap pertama, Analisis (Analyze), bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran IPS. Pada tahap ini, dilakukan observasi kelas, wawancara dengan guru, serta penyebaran angket

kepada siswa guna memahami kesulitan belajar yang mereka hadapi. Gall, Gall, & Borg (2003) menyatakan bahwa tahap analisis dalam penelitian R&D sangat penting untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan benar-benar menjawab kebutuhan target pengguna. Oleh karena itu, pemetaan kebutuhan pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual menjadi fokus utama dalam tahap ini.

Selanjutnya, pada tahap Desain (Design), penelitian ini merancang model pembelajaran berbasis interaktif dan kontekstual. Desain ini mencakup strategi pembelajaran, pengembangan materi ajar, serta pemilihan media yang tepat guna meningkatkan pemahaman siswa. Dick, Carey, & Carey (2015) menegaskan bahwa dalam proses desain, aspek keterlibatan siswa, relevansi materi, serta efektivitas penyampaian menjadi faktor utama yang harus diperhatikan agar hasil pembelajaran lebih optimal.

Pada tahap Pengembangan (Development), prototipe model pembelajaran yang telah dirancang kemudian dikembangkan secara lebih konkret. Produk awal ini divalidasi

oleh para ahli, baik dari segi isi materi maupun aspek media pembelajaran, untuk memastikan bahwa model yang dibuat sesuai dengan standar pendidikan. Validasi ini mencakup aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafisan, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2017) bahwa proses validasi dalam R&D bertujuan untuk menyempurnakan produk sebelum diuji coba lebih lanjut.

Tahap Implementasi (Implementation) menjadi bagian penting dalam penelitian ini, di mana model pembelajaran yang telah dikembangkan diterapkan langsung di kelas V SDN 111/I Muara Bulian. Implementasi dilakukan dalam beberapa pertemuan dan dipantau secara sistematis untuk mengamati keterlibatan serta respons siswa. Reeves (2006) menegaskan bahwa tahap implementasi harus dilakukan dengan evaluasi yang ketat agar efektivitas model yang dikembangkan dapat diukur dengan baik.

Akhirnya, tahap Evaluasi (Evaluation) dilakukan untuk menilai sejauh mana model pembelajaran yang dikembangkan mampu meningkatkan pemahaman siswa.

Evaluasi dilakukan dengan cara mengukur hasil belajar melalui pre-test dan post-test, serta melalui angket kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran. Hasil dari evaluasi ini dianalisis secara deskriptif untuk melihat peningkatan pemahaman siswa serta mengetahui sejauh mana model pembelajaran yang dikembangkan dapat diterima oleh peserta didik.

Setelah melalui tahapan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, pengujian, dan evaluasi berdasarkan model ADDIE, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa. Hasil analisis data menunjukkan bahwa skor rata-rata pemahaman siswa sebelum penerapan model adalah 65, sedangkan setelah penerapan model meningkat menjadi 85. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan telah mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di kelas 5.

Menurut Reeves (2006), pembelajaran berbasis model yang interaktif dan kontekstual mampu meningkatkan pemahaman siswa karena mereka dapat

menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman nyata. Selain itu, Gall, Gall, & Borg (2003) menekankan bahwa model pembelajaran berbasis penelitian dan pengembangan (R&D) memungkinkan pengembangan strategi pembelajaran yang lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan teori Branch (2009) yang menyatakan bahwa model ADDIE memberikan kerangka kerja yang sistematis dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program pembelajaran, sehingga model yang dihasilkan lebih efektif dan berbasis kebutuhan nyata di lapangan. Tahapan dalam model ADDIE yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi memungkinkan penelitian ini untuk menghasilkan model pembelajaran yang tidak hanya tepat sasaran tetapi juga dapat diukur efektivitasnya.

Hasil peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran interaktif dan kontekstual dalam mata

pelajaran IPS dapat dilihat dalam tabel berikut:

Aspek yang Diukur	Sebelum Penerapan Model (Skor Rata-rata)	Sesudah Penerapan Model (Skor Rata-rata)	Peningkatan
Pemahaman Konsep IPS	65	85	+20
Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran	60	82	+22
Kemampuan Menghubungkan Materi dengan Kehidupan Nyata	58	80	+22
Kemandirian dalam Pembelajaran	62	83	+21

Tabel 1 Peningkatan Pemahaman Siswa  
Sebelum dan Sesudah Penerapan Model  
Pembelajaran

Dari tabel tersebut, Berdasarkan data yang diperoleh, penerapan model pembelajaran interaktif dan kontekstual berbasis ADDIE menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran IPS di kelas 5 SDN 111/I Muara Bulian. Peningkatan pemahaman konsep IPS terlihat jelas dengan kenaikan skor rata-rata dari 65 menjadi 85, menunjukkan bahwa model pembelajaran ini mampu membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Menurut Slavin (2006), pembelajaran yang bersifat aktif dapat meningkatkan pemahaman dan retensi materi lebih baik dibandingkan dengan metode konvensional yang cenderung pasif.

Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga mengalami

peningkatan yang signifikan, dari skor rata-rata 60 menjadi 82. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan berhasil membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses belajar. Vygotsky (1978) menjelaskan bahwa interaksi sosial dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa, karena mereka lebih terhubung dengan materi yang dipelajari.

Kemampuan siswa dalam menghubungkan materi dengan kehidupan nyata juga meningkat dari 58 menjadi 80, yang menunjukkan bahwa pendekatan kontekstual membantu siswa lebih memahami relevansi materi dengan pengalaman sehari-hari mereka. Johnson (2002) menegaskan bahwa pembelajaran kontekstual memungkinkan siswa untuk mengaitkan konsep akademik dengan pengalaman dunia nyata, sehingga mereka dapat lebih memahami dan mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam situasi nyata.

Tak hanya itu, kemandirian dalam pembelajaran pun mengalami peningkatan dari skor 62 menjadi 83. Hal ini menunjukkan bahwa model

pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mendorong mereka untuk belajar secara mandiri. Zimmerman (2002) menyatakan bahwa siswa dengan kemandirian belajar yang tinggi akan lebih mampu mengatur strategi belajar mereka sendiri, memahami materi dengan lebih baik, serta memiliki motivasi intrinsik yang kuat.

Menurut Dick, Carey, & Carey (2015), model pembelajaran yang interaktif dapat memberikan motivasi lebih tinggi bagi siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, Sugiyono (2021) menegaskan bahwa model penelitian dan pengembangan (R&D) sangat tepat digunakan dalam inovasi pendidikan karena melalui proses yang sistematis, validasi, serta pengujian yang terukur, sehingga produk pembelajaran yang dihasilkan lebih berkualitas.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa model pembelajaran IPS berbasis ADDIE yang dikembangkan dapat meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan. Oleh karena itu, model ini layak untuk diterapkan

dalam pembelajaran IPS di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam konteks pembelajaran yang menekankan aspek interaktif dan kontekstual.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan model pembelajaran IPS yang interaktif dan kontekstual efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V di SDN 111/I Muara Bulian. Model pembelajaran ini dirancang menggunakan pendekatan ADDIE yang mencakup tahapan Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi, sehingga menghasilkan strategi pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.

Hasil implementasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa yang signifikan setelah menggunakan model pembelajaran ini. Selain itu, siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran, menunjukkan minat belajar yang lebih tinggi, dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Temuan ini sejalan dengan

berbagai penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis interaksi dan konteks nyata mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti jumlah sampel yang terbatas dan durasi implementasi yang relatif singkat. Oleh karena itu, disarankan agar penelitian lebih lanjut dilakukan dengan cakupan yang lebih luas dan periode uji coba yang lebih panjang untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif.

Secara keseluruhan, model pembelajaran interaktif dan kontekstual ini dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, sehingga guru diharapkan dapat mengadaptasi dan mengembangkan pendekatan serupa untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran serta pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Bitu, D., Sumarni, S., & Anwar, R. (2024). Pengaruh Pembelajaran Interaktif terhadap Pemahaman Siswa

- dalam Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 12(1), 45-58.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction* (8th ed.). Pearson.
- Divani, S. P., & Khoirunnisa, K. (2023). Analisis Kemampuan TPACK Guru Kelas dalam Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Berbasis HOTS di Sekolah Dasar. *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar*, 2(2), 125-134.
- Fazliani, B., Maryono, M., & Khoirunnisa, K. (2024). Strategi Guru dalam Mengembangkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik pada Pembelajaran IPAS Kelas V di Sekolah Dasar. *JlIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(11), 12682-12694.
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2003). *Educational Research: An Introduction* (7th ed.). Pearson Education.
- Khoirunnisa, K. (2024). Pengaruh Pendekatan Concrete Pictorial Abstract (CPA) Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Muatan Matematika di Kelas III SDN 110/1 Desa Tenam. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 364-372.
- Mayangsari, P., Khoirunnisa, K., Mukti, R. A., Yunizha, T. D., Enjelina, D., Irfan, I., & Risdalina, R. (2024). Analisis Permasalahan Guru dalam Implementasi Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(2), 285-293.
- Reeves, T. C. (2006). Design Research from a Technology Perspective. In J. Van den Akker, K. Gravemeijer, S. McKenney, & N. Nieveen (Eds.), *Educational Design Research* (pp. 52-66). Routledge.

- Revina, R. V., Sofwan, M. S., & Khoirunnisa, K. (2024). Meningkatkan Keterampilan Sosial dengan Menggunakan Model Pembelajaran Discovery Learning pada Mata Pelajaran IPAS Materi Indonesiaku Kaya Budaya untuk Peserta Didik Kelas IV SDN 80/1 Muara Bulian. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 234-248.
- Rusman. (2020). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sambonu, R., Hidayat, T., & Rahmawati, D. (2024). Contextual Teaching and Learning dalam Pembelajaran IPS: Studi pada Sekolah Dasar di Indonesia. *Jurnal Didaktika Pendidikan*, 18(2), 112-125.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyadi, A., & Mulyani, R. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 67-79.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook*. Indiana University.
- Trianto. (2019). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widodo, H., & Kusuma, A. (2023). Efektivitas Model Pembelajaran Kontekstual dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3), 89-102.