

Implementasi Media Pembelajaran Papan Pintar dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin

Syaidati Elida¹
Rahmi Nur Aini²
Santia Rahmah³
Aldy Ferdiyansyah⁴

^{1,2,3,4}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Lambung Mangkurat
E-mail: aldyferdiyansyah@ulm.ac.id

Abstract: This study aims to describe the implementation of the PapinPST (Primary–Secondary–Tertiary Smart Board) learning media in fourth-grade social studies learning at SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin and to analyze the improvement of students’ engagement, motivation, and understanding. The scope of the research focuses on the use of interactive learning media in teaching primary, secondary, and tertiary human needs in elementary social studies education. This study employed a qualitative approach using a case study method. Data were collected through classroom observations, interviews with teachers and students, and documentation during the learning process. Data analysis was conducted thematically through transcription, coding, and interpretation, while data validity was strengthened through source triangulation. The findings indicate that the implementation of PapinPST learning media increased students’ active participation, created a more enjoyable learning atmosphere, and helped students understand the concept of human needs in a more concrete and visual manner. In addition, the media also encouraged collaboration, communication, and students’ confidence in expressing their opinions. The implementation of PapinPST helped overcome the limitations of conventional social studies learning, which had previously relied heavily on lecture methods and traditional media. Therefore, PapinPST can serve as an innovative and practical solution to support interactive, contextual, and student-centered social studies learning in accordance with the Merdeka Curriculum in elementary schools.

Keywords: Learning Media; PapinPST; Social Studies Learning; Elementary School; Merdeka Curriculum

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran PapinPST (Papan Pintar Primer–Sekunder–Tersier) dalam pembelajaran IPS kelas IV di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin serta menganalisis peningkatan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa. Ruang lingkup penelitian difokuskan pada penggunaan media pembelajaran interaktif dalam materi kebutuhan primer, sekunder, dan tersier pada mata pelajaran IPS di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru dan siswa, serta dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung. Analisis data dilakukan secara tematik melalui tahap transkripsi, pengodean, dan interpretasi data, sedangkan validitas data diperkuat melalui triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media PapinPST mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta membantu siswa memahami konsep kebutuhan manusia secara lebih konkret dan visual. Selain itu, media ini juga mendorong kerja sama, komunikasi, dan keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat. Implementasi media PapinPST mampu mengatasi keterbatasan

pembelajaran IPS yang sebelumnya masih didominasi metode ceramah dan media konvensional. Dengan demikian, PapinPST dapat menjadi solusi inovatif dan aplikatif dalam mendukung pembelajaran IPS yang interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

Kata kunci: Media Pembelajaran; PapinPST; Pembelajaran IPS; Sekolah Dasar; Kurikulum Merdeka

PENDAHULUAN

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk pemahaman siswa mengenai lingkungan sosial, nilai-nilai kemasyarakatan, dan keterampilan hidup bermasyarakat. Sebagai mata pelajaran inti, IPS tidak hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pembentukan karakter sebagai warga negara yang bertanggung jawab (Ferdiansyah et al., 2026). Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran IPS menjadi sarana penting untuk menanamkan kesadaran sosial, sikap toleransi, tanggung jawab, dan kemampuan siswa dalam memahami berbagai fenomena sosial di lingkungan sekitarnya. Oleh karena itu, pembelajaran IPS perlu dirancang secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Namun, pelaksanaan pembelajaran IPS di sekolah dasar masih menghadapi berbagai tantangan, terutama terkait penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton, keterbatasan media pembelajaran yang inovatif, serta kurang optimalnya keterkaitan materi dengan kehidupan nyata siswa. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan kurang maksimalnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep sosial yang dipelajari. Permasalahan ini juga menunjukkan bahwa kualitas pembelajaran IPS di beberapa daerah masih memerlukan perhatian dan pengembangan lebih lanjut agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Hasil studi lapangan di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin memperkuat temuan ini. Observasi menunjukkan bahwa pembelajaran IPS masih didominasi oleh metode ceramah dengan penggunaan media terbatas seperti LCD dan buku teks. Penerapan Kurikulum Merdeka yang menggabungkan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi IPAS juga memperumit kondisi ini, karena pembelajaran IPS hanya diberikan pada semester kedua, sehingga siswa memiliki waktu yang sangat terbatas untuk mengeksplorasi materi secara mendalam. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran serta minimnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran menjadi kendala tambahan yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran IPS. Wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa mereka merasa bosan karena metode belajar yang monoton dan menyatakan preferensi terhadap media yang lebih interaktif, menyenangkan, dan memungkinkan adanya aktivitas bermain sambil belajar.

Dalam pembelajaran abad ke-21, IPS dituntut tidak hanya menyampaikan pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas siswa. Pembelajaran perlu memberi kesempatan kepada siswa untuk aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat membantu mengembangkan keterampilan belajar yang relevan dengan kebutuhan masa kini (Syafi'e et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan partisipatif menjadi salah satu kebutuhan penting dalam pembelajaran IPS agar siswa mampu memahami konsep secara lebih konkret sekaligus menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari.

Selain itu, karakteristik siswa sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret menuntut adanya pembelajaran yang bersifat visual, manipulatif, dan melibatkan pengalaman langsung. Siswa usia sekolah dasar lebih mudah memahami materi melalui benda konkret dan aktivitas nyata dibandingkan penjelasan abstrak semata (Pitaloka et al., 2025). Oleh sebab itu, penggunaan media pembelajaran yang mampu menghadirkan aktivitas belajar secara langsung menjadi sangat penting dalam pembelajaran IPS. Media pembelajaran yang tepat tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi, minat belajar, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung .

Permasalahan dalam pembelajaran IPS mencerminkan kebutuhan mendesak akan solusi inovatif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media simulasi visual dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa (Damayanti et al., 2025). Sementara itu media berbasis permainan edukatif mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran (Amrunaida et al., 2025). Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut belum secara spesifik menyesuaikan media yang dikembangkan dengan konteks pembelajaran IPS pada Kurikulum Merdeka yang memiliki karakteristik tersendiri, seperti keterbatasan waktu pembelajaran dan integrasi mata pelajaran dalam IPAS. Hal ini menunjukkan masih adanya kesenjangan dalam pengembangan media pembelajaran IPS yang sesuai dengan kebutuhan aktual di sekolah dasar.

Salah satu alternatif solusi yang dapat diterapkan adalah pengembangan media pembelajaran “Papan Pintar” atau PapinPST (Papan Pintar Primer–Sekunder–Tersier). Media ini dirancang sebagai papan interaktif yang digunakan untuk membantu siswa mengelompokkan konsep kebutuhan primer, sekunder, dan tersier secara visual dan konkret. Penggunaan media ini memungkinkan siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui aktivitas diskusi, klasifikasi, dan kerja kelompok. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar. Selain itu,

media ini juga dapat digunakan secara sederhana tanpa memerlukan fasilitas teknologi yang kompleks sehingga relevan diterapkan pada sekolah dengan keterbatasan sarana dan prasarana.

Berdasarkan penjelasan di atas, penelitian mengenai implementasi media PapinPST dalam pembelajaran IPS menjadi penting untuk dilakukan, baik untuk menjawab kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar maupun untuk memberikan alternatif media pembelajaran yang inovatif, sederhana, dan aplikatif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan keterlibatan siswa, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, serta membantu siswa memahami materi IPS secara lebih konkret dan bermakna.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus untuk menggali secara mendalam pengembangan dan implementasi media Papan Pintar di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin. Fokus penelitian terletak pada pembelajaran IPS kelas IV, dengan tujuan memahami bagaimana media ini membantu meningkatkan motivasi belajar siswa. Data dikumpulkan melalui observasi langsung selama proses pembelajaran, didukung dokumentasi visual.

Selain observasi, wawancara mendalam dilakukan dengan guru IPS kelas IV, dan tiga siswa kelas IV untuk menggali persepsi dan pengalaman mereka terhadap penggunaan media ini. Analisis data dilakukan secara tematik melalui proses transkripsi, pengodean, dan interpretasi data untuk mengidentifikasi tema-tema utama. Validitas data diperkuat dengan triangulasi dari berbagai sumber. Studi ini memberikan gambaran komprehensif tentang bagaimana media pembelajaran sederhana namun reusable dapat menjadi solusi efektif dalam konteks sekolah dengan keterbatasan infrastruktur digital.

HASIL

Setelah melakukan studi kasus mengenai permasalahan model pembelajaran di kelas IV SDN Kuin Utara 6 dapat dijabarkan hasil penelitian sebagai berikut:

a. Problematika media pembelajaran dalam pembelajaran IPS

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan wali kelas di kelas IV SDN Kuin Utara 6, ditemukan beberapa kendala dalam pelaksanaan pembelajaran IPS. Salah satu permasalahan utama adalah terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung proses belajar yang menarik dan interaktif. Guru tidak dapat menggunakan media berbasis teknologi seperti proyektor karena keterbatasan fasilitas yang tersedia di sekolah. Akibatnya, penyampaian materi kembali bergantung pada media konvensional seperti papan tulis, buku teks, dan Lembar Kerja Siswa (LKS).

Keterbatasan media ini membuat guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran IPS. Metode ini bersifat satu arah dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Suasana kelas menjadi monoton, sehingga berdampak pada penurunan minat dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Materi yang seharusnya dapat divisualisasikan atau dipraktikkan menjadi sulit dipahami karena tidak ada alat bantu visual yang mendukung. Hasil wawancara dengan siswa juga menunjukkan bahwa media yang digunakan dalam pembelajaran dianggap kurang menarik. Siswa mengungkapkan bahwa mereka lebih senang belajar melalui media yang bisa mereka lihat, sentuh, atau eksplorasi secara langsung. Mereka juga lebih menikmati kegiatan yang melibatkan kerja kelompok, diskusi, dan proyek sederhana. Hal ini menegaskan perlunya pengembangan media pembelajaran alternatif yang lebih kreatif dan partisipatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran IPS

b. Media PapinPST (Papan Pintar Primer-Sekunder-Tersier)

Sebagai upaya mengatasi permasalahan dalam pembelajaran IPS yang masih banyak menggunakan metode ceramah dan kurang melibatkan siswa secara aktif, dibuat media pembelajaran bernama PapinPST, yaitu singkatan dari *Papan Pintar Primer–Sekunder–Tersier*. Media ini dibuat untuk membantu siswa memahami materi tentang macam-macam kebutuhan manusia berdasarkan tingkatannya, yaitu kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. PapinPST berbentuk papan klasifikasi yang dibagi menjadi tiga bagian sesuai jenis kebutuhan. Selain itu, disediakan juga kartu-kartu kecil bergambar atau bertuliskan contoh kebutuhan manusia, seperti makanan, pakaian, sepeda, handphone, mainan, dan sebagainya. Kartu-kartu ini akan digunakan siswa untuk belajar mengelompokkan jenis kebutuhan sesuai dengan tingkat kepentingannya.



Gambar 1. Media PapinPST

Penggunaan media ini dimulai setelah guru menjelaskan materi kepada siswa. Selanjutnya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok akan

mendapatkan beberapa kartu kebutuhan manusia secara acak, lalu diminta untuk berdiskusi bersama anggota kelompoknya guna menentukan termasuk kategori manakah kartu tersebut: primer, sekunder, atau tersier. Setelah berdiskusi, masing-masing kelompok akan menempelkan kartu-kartu tersebut di papan pintar sesuai pengelompokan yang mereka sepakati. Setelah semua kelompok selesai, guru akan memberi penjelasan kembali untuk meluruskan jika ada yang belum tepat, sekaligus memperkuat pemahaman siswa terhadap materi.

Melalui PapinPST, pembelajaran menjadi lebih menarik karena siswa tidak hanya duduk dan mendengarkan, tetapi terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Mereka bisa berdiskusi, memegang kartu, dan bekerja sama dengan teman. Hal ini membuat siswa lebih aktif, senang belajar, dan mudah memahami materi karena belajar sambil bermain dan bergerak.

c. Implementasi Media PapinPST (Papan Pintar Primer-Sekunder-Tersier)

Media PapinPST digunakan di kelas IV SDN Kuin Utara 6 sebagai bagian dari pembelajaran IPS. Media ini dipakai untuk membantu siswa memahami tentang macam-macam kebutuhan manusia, yaitu kebutuhan primer, sekunder, dan tersier. Sebelumnya, pembelajaran ini terasa membosankan karena hanya dijelaskan lewat ceramah dan buku, tanpa media yang menarik. Akibatnya, siswa sulit membedakan mana kebutuhan yang penting dan mana yang tidak terlalu penting. Saat pelaksanaan, guru lebih dulu menjelaskan kembali materi secara singkat, lalu memberi tahu cara bermain PapinPST dan aturan mainnya. Setelah itu, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil, masing-masing terdiri dari 4 orang. Setiap kelompok mendapatkan beberapa kartu yang berisi gambar atau nama barang yang termasuk dalam kebutuhan manusia, seperti makanan, pakaian, sepeda, ponsel, dan lainnya.

Tugas siswa adalah berdiskusi dan mengelompokkan kartu-kartu itu sesuai dengan jenis kebutuhannya: apakah termasuk kebutuhan primer, sekunder, atau tersier. Setelah kelompok sepakat, mereka menempelkan kartu tersebut di papan pintar sesuai kategori yang benar. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat semangat dan aktif berdiskusi. Suasana kelas menjadi lebih hidup dan menyenangkan karena siswa merasa seperti sedang bermain sambil belajar. Namun, ada juga beberapa kendala yang muncul. Beberapa siswa masih belum benar-benar paham tentang ciri-ciri setiap jenis kebutuhan, sehingga masih ada yang bingung saat mengelompokkan kartu. Oleh karena itu, sebaiknya sebelum

menggunakan PapinPST, guru memastikan siswa sudah memahami materi terlebih dahulu agar saat bermain mereka tidak kesulitan.

Meskipun perlu waktu untuk menyiapkan media dan membagi kelompok, penggunaan PapinPST terbukti membuat pembelajaran jadi lebih menarik. Siswa menjadi lebih penasaran, aktif, dan berusaha memahami materi dengan baik supaya bisa menyelesaikan tugas kelompok. Guru juga merasa pendekatan seperti ini efektif karena membuat siswa lebih semangat belajar dan mudah mengingat materi. Secara keseluruhan, penggunaan PapinPST memberi dampak positif dalam pembelajaran IPS. Media ini membantu mengatasi kebosanan di kelas, membuat siswa lebih aktif, dan membantu mereka lebih mudah memahami materi dengan cara yang menyenangkan.



Gambar 2. Implementasi Media PapinPST

PEMBAHASAN

Implementasi media PapinPST dalam pembelajaran IPS di kelas IV SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin menunjukkan adanya perubahan suasana belajar yang lebih aktif dan menyenangkan. Sebelum penggunaan media, pembelajaran IPS cenderung didominasi metode ceramah sehingga siswa lebih banyak mendengarkan dan kurang terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran. Setelah media diterapkan, siswa terlihat lebih antusias karena terlibat dalam kegiatan diskusi, pengelompokan kartu, dan kerja sama kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran IPS. Sejalan dengan hal tersebut media pembelajaran dapat membantu menciptakan proses belajar yang lebih komunikatif, menarik, dan berpusat pada siswa (Ferdiansyah et al., 2022).

Penggunaan media PapinPST juga membantu siswa memahami materi kebutuhan primer, sekunder, dan tersier secara lebih konkret. Siswa tidak hanya menerima penjelasan secara verbal, tetapi juga melakukan aktivitas klasifikasi secara langsung menggunakan kartu dan papan kategori. Aktivitas tersebut sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret (Ferdiansyah & Mubarak, 2025). Dengan adanya

visualisasi dan pengalaman langsung, siswa menjadi lebih mudah mengingat serta memahami konsep-konsep IPS yang dipelajari. Hal ini didukung dengan penjelasan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk memperjelas penyampaian materi sehingga mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep pembelajaran (Syifa et al., 2025).

Selain meningkatkan pemahaman materi, media PapinPST turut mendorong berkembangnya kemampuan sosial siswa. Selama proses pembelajaran, siswa dilatih untuk berdiskusi, bekerja sama, dan menyampaikan pendapat dalam kelompok. Kegiatan ini menciptakan interaksi yang lebih baik antarsiswa dan membantu meningkatkan rasa percaya diri mereka ketika menjelaskan hasil diskusi di depan kelas. Pembelajaran abad ke-21 perlu mengembangkan keterampilan komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan berpikir kritis melalui aktivitas pembelajaran yang partisipatif (Nopiani et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan media PapinPST tidak hanya berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan komunikasi siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media PapinPST dapat menjadi alternatif solusi pembelajaran IPS yang sederhana, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan Kurikulum Merdeka. Media ini mampu menciptakan pembelajaran yang lebih kontekstual, partisipatif, dan berpusat pada siswa tanpa memerlukan fasilitas teknologi yang kompleks. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran IPS serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar (Ferdiyansyah et al., 2025). Oleh karena itu, PapinPST layak dikembangkan dan diterapkan lebih luas dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar, khususnya pada sekolah yang memiliki keterbatasan sarana pembelajaran berbasis digital.

SIMPULAN

Implementasi media PapinPST dalam pembelajaran IPS kelas IV di SDN Kuin Utara 6 Banjarmasin mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan partisipatif. Penggunaan media ini membantu siswa memahami materi kebutuhan primer, sekunder, dan tersier secara lebih konkret melalui aktivitas klasifikasi dan diskusi kelompok. Selain meningkatkan pemahaman materi, media PapinPST juga mendorong keterlibatan siswa, kerja sama, komunikasi, dan rasa percaya diri selama proses pembelajaran berlangsung. Media ini dapat menjadi alternatif pembelajaran IPS yang sederhana, inovatif, dan sesuai dengan karakteristik Kurikulum Merdeka, khususnya pada sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas pembelajaran berbasis teknologi.

Guru disarankan untuk lebih kreatif dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran interaktif agar proses pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan berpusat pada siswa. Penggunaan media seperti PapinPST dapat dijadikan alternatif untuk meningkatkan

keterlibatan siswa serta membantu penyampaian materi secara lebih konkret dan mudah dipahami. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penggunaan media PapinPST pada materi IPS lainnya serta mengkaji penerapannya dalam skala yang lebih luas agar dapat mendukung peningkatan kualitas pembelajaran IPS di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Amrunaida, H., Almujaheed, M. I., Asniwati, A., & Ferdiansyah, A. (2025). Implementasi Potret Keberagaman Budaya Indonesia Berupa Media Ajar Monopoli dan Ular Tangga di SDN Semangat Dalam 3. *Jurnal Pelayanan Bimbingan dan Konseling*, 8(1). <https://doi.org/10.20527/jpbk.2025.8.1.15444>
- Damayanti, S. K., Raudah, R., Afiyanti, I. N., Ferdiansyah, A., & Asniwati, A. (2025). Studi Kasus: Implementasi Board Game Arena Jelajah Bencana Berbasis Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran IPS Pada Kelas V SDN Surgi Mufti 4: *Journal of Teaching and Elementary Education*, 1(1), 13–19. <https://doi.org/10.58218/jte2.v1i1.1402>
- Ferdiansyah, A., Aufa, N., Rizqi, M., & Ramadhayanti, A. (2025). BUMI PEDIA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPAS KELAS 5 (STUDI KASUS DI SD ISLAM SABILAL MUHTADIN BANJARMASIN). *JURNAL STRATEGI PEMBELAJARAN*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.61798/jsp.v2i1.324>
- Ferdiansyah, A., Jannah, F., Noorhapizah, N., Agusta, A. R., Rusmadi, R., & Radina, R. (2026). HOW SOCIODRAMA-BASED HEROISM LEARNING SHAPES PRIMARY SCHOOL STUDENTS' NATIONAL CHARACTER: A QUALITATIVE STUDY. *JURNAL EDUSCIENCE*, 13(2), 453–466. <https://doi.org/10.36987/jes.v13i2.9006>
- Ferdiansyah, A., & Mubarak. (2025). Implementasi Pendidikan Humanistik Melalui Pembelajaran Active Learning di Sekolah Dasar. *JURNAL ARMADA PENDIDIKAN*, 3(2), 128–138. <https://doi.org/10.60041/jap.v3i2.198>
- Ferdiansyah, A., Suhartono, S., & Nihayati, N. (2022). Development of Interactive Teaching Materials Based on Android Application for Elementary School Students. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(1), 13–25. <https://doi.org/10.17977/um009v31i12022p13-25>
- Nopiani, S., Purnamasari, I., Nuvitalia, D., & Rahmawati, A. (2023). KOMPETENSI 4C DALAM IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 5202–5210. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1136>
- Pitaloka, I. D., Astuti, A. W., Nursyipa, Ferdiansyah, A., & Asniwati. (2025). Bank Media Pembelajaran dalam Pembelajaran IPS (Studi Kasus di Kelas 3 SDN Sungai Miai 5). *Journal of Teaching and Elementary Education*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.58218/jte2.v1i1.1392>
- Syafi'e, M., Yulianti, A., Novianti, W., Ferdiansyah, A., & Asniwati, A. (2025). Implementasi Video Interaktif PUTAS Sebagai Media Pembelajaran IPAS Kelas 4 SDN Antasan Kecil Timur 4 Kota Banjarmasin. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(2), 85–91. <https://doi.org/10.63863/jce.v3i2.81>
- Syifa, H., Handayani, N., Hasanah, S. R., Asniwati, & Ferdiansyah, A. (2025). Penerapan Model G-MAPS Socioedu (Gamification-Mind Mapping-STAD Social Education) Dalam Pembelajaran IPS Kelas V SDN Kelayan Selatan 10. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(2), 98–105. <https://doi.org/10.63863/jce.v3i2.78>