



Aktivitas Pembelajaran Berbantuan Media Pembelajaran Literacy Tree Meningkatkan Literasi Sosial dan Kemampuan Metakognitif

I Gede Parmita Raditia^{1*}, I Wayan Widiana², Kadek Yudiana³ 

^{1,2,3} Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 03, 2022

Accepted September 30, 2022

Available online December 25, 2022

Kata Kunci:

Aktivitas pembelajaran, Literacy Tree, literasi sosial, kemampuan metakognitif

Keywords:

Learning Activities, Literacy Tree, Social Literacy, Metacognitive Abilities



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Siswa yang kurang tertarik dalam pembelajaran IPS dan juga guru kesulitan dalam mengajarkan materi IPS karena kekurangan waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini berdampak pada kemampuan siswa yang kurang. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran literasi terhadap interaksi sosial dan kemampuan metakognitif pada materi Keanekaragaman suku bangsa dan budaya muatan IPS kelas IV SD. Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan model 4-D. Subjek penelitian yaitu 4 orang ahli aktivitas pembelajaran. Subjek uji coba yaitu siswa yang berjumlah 30. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu wawancara, studi dokumentasi, rating scale dan tes. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner. Teknik yang digunakan untuk menganalisis data yaitu analisis deskriptif kualitatif, kuantitatif, dan statistic inferensial. Hasil penelitian yaitu rata-rata skor validasi isi aktivitas pembelajaran secara keseluruhan adalah 4,48. sehingga valid dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan uji hasil hipotesis yaitu terdapat pengaruh efektivitas pengembangan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* terhadap literasi sosial dan kemampuan metakognitif. Disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* efektif meningkatkan literasi sosial dan kemampuan metakognitif siswa.

ABSTRAK

Students who are less interested in social studies learning and teachers have difficulty teaching social studies material due to a lack of time in delivering learning materials. It has an impact on the ability of students who are lacking. This study aims to develop learning activities assisted by literacy learning media on social interaction and metacognitive skills in the material on ethnic diversity and culture of social studies content for grade IV elementary school. This type of research is research on the development of a 4-D model. The research subjects are 4 learning activity experts. The test subjects were 30 students. The methods used in collecting data were interviews, documentation studies, rating scales, and tests. The instrument used to collect data is a questionnaire. The techniques used to analyze the data are qualitative descriptive analysis, quantitative and inferential statistics. The study results are the average score of the validation of the content of learning activities as a whole is 4.48. so it is valid with very good qualifications. Based on the hypothesis test results, there is an effect on the effectiveness of developing learning activities assisted by literacy tree learning media on social literacy and metacognitive abilities. Learning activities administered by the literacy tree learning media were effective in increasing students' social literacy and metacognitive abilities.

1. PENDAHULUAN

Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu mata pelajaran yang didapatkan oleh siswa sekolah dasar. Ilmu pengetahuan sosial merupakan pembelajaran yang sangat penting karena akan mengajarkan siswa mengenai makhluk sosial yang hidup di masyarakat (Dhiu, 2017; Hermawan et al.,

*Corresponding author.

E-mail addresses: igedeparmitaraditia23@gmail.com (I Gede Parmita Raditia)

2018; Muthuprasad et al., 2021). Pemahaman konsep dan ilmu sosial ini sangat penting diperlukan karena dapat menjadikan siswa menjadi warga negara yang baik sehingga memiliki pengetahuan mengenai sikap yang baik dan keterampilan literasi sosial yang nantinya berguna bagi siswa maupun masyarakat (Budiaman et al., 2021; Mohajan, 2017; Nugraha et al., 2018). Literasi merupakan kemampuan siswa dalam mengolah serta memahami informasi saat membaca ataupun menulis (Anggriani et al., 2020; Herlanti et al., 2019; Putranta & Supahar, 2019). Literasi melibatkan keterampilan siswa yang baik sebagai sebuah dan keterampilan yang akan digunakan dalam kehidupan. Kemampuan literasi ini dapat meningkatkan kualitas hidup seseorang (Hatlevik et al., 2018; Siti Nurwaqidah & Suciati, 2020). Hal ini mengindikasikan bahwa semakin baik tingkat literasi siswa maka semakin baik pula kualitas hidupnya. Olehnya penting untuk memiliki kemampuan literasi terutama literasi sosial.

Dalam pendidikan kemampuan literasi sosial akan muncul sebagai hasil dari proses pembelajaran IPS yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Literasi sosial merupakan kemampuan yang dapat digunakan oleh siswa dalam kehidupan di masyarakat serta dapat berkontribusi bagi masyarakat yang melibatkan beberapa keterampilan seperti keterampilan intelektual, sosial, bekerja sama, dan keterampilan sikap dan nilai social (Setiawati & Novitasari, 2019; Strachan, 2015). Keterampilan intelektual meliputi menganalisis dan membuat pertimbangan (Aini et al., 2019; Dewi et al., 2019). Keterampilan sosial meliputi kepekaan sosial kemampuan bertukar pikiran dan mengendalikan diri (Aghniarramah et al., 2022; Agustriyana & Nisa, 2017). Keterampilan bekerjasama meliputi kemampuan mengambil peran dalam kelompok dan berpartisipasi dalam membuat keputusan. Keterampilan sikap dan nilai sosial meliputi pengetahuan mengenai nilai umum yang berlaku di masyarakat mengenai HAM dan mengembangkan loyalitas sebagai warga negara (Ayu, 2019; Tiara & Sari, 2019). Dalam pembelajaran IPS seharusnya mampu memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengkonstruksi pengetahuannya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal (Diana Putra et al., 2019; Wardani et al., 2018). Siswa juga harus aktif dalam pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal Dan tentu mempengaruhi kemampuan metakognitif siswa.

Metakognitif merupakan proses berpikir untuk mendapatkan sebuah pengetahuan. Metakognitif sesungguhnya mengacu pada pola berpikir lebih tinggi yang melibatkan pengawasan aktif terhadap proses kognitif (Abdelrahman, 2020; Hassanien et al., 2022). Siswa yang memiliki kemampuan metakognitif yang baik akan dapat memahami pembelajaran sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna. Metakognitif juga merupakan bentuk kesadaran siswa dalam mengambil data ataupun informasi dan memutuskan informasi tersebut (Amin et al., 2020; Dinsmore & Zoellner, 2018). Selain itu siswa yang memiliki metakognitif baik juga dapat mengontrol proses belajarnya sendiri. Kemampuan metakognitif merupakan kemampuan mental yang nantinya akan mendorong siswa dalam berpikir dan mengontrol mengenai mana yang baik ataupun tidak melalui langkah-langkah yang sistematis untuk memecahkan sebuah masalah (Akbari et al., 2021; Al-Harthy et al., 2010). Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa siswa yang menggunakan kemampuan metakognitif nya secara baik memiliki prestasi yang lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan kemampuan metakognitifnya (Abdelrahman, 2020; Yusuf & Widyaningsih, 2020). Kemampuan metakognitif memungkinkan siswa untuk melakukan perencanaan mengikuti perkembangan serta memantau proses pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan menjadi lebih baik (Zahra & Fitrawati, 2017). Hal ini yang menyebabkan kemampuan metakognitif dan interaksi sosial sangat diperlukan oleh siswa dalam sebuah pembelajaran. Salah satu usaha yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan literasi sosial dan kemampuan metakognitif yaitu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga siswa dapat mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Selain pengguna media dapat digunakan oleh siswa ketika belajar mandiri (Kusmariyatni, 2020; Nugraha & Widiana, 2021).

Namun masalah yang terjadi saat ini yaitu masih banyak guru yang menerapkan *teacher center* yang menyebabkan siswa bosan dalam belajar. Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa penggunaan *teacher center* dalam proses pembelajaran dapat membuat siswa menjadi pasif dalam belajar dan menyebabkan siswa bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Marlia et al., 2018; Yulianto et al., 2020). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa guru juga masih kesulitan dalam mengembangkan media inovatif yang dapat membantu siswa dalam belajar (Gunawan et al., 2017; Sunismi, 2015). Masalah ini juga ditemukan pada salah satu sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 2 tianyar Barat Kecamatan Kubu Kabupaten Karangasem Diperoleh informasi yaitu pembelajaran yang awalnya dilakukan secara daring telah dilakukan secara luring dengan mengikuti Pembagian dua gelombang pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru wali kelas 4 diperoleh informasi yaitu masih banyak siswa yang kurang tertarik dalam pembelajaran IPS dan juga guru kesulitan dalam mengajarkan materi IPS karena kekurangan waktu dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu banyak siswa yang merasakan bosan dan mengantuk saat mengikuti

proses pembelajaran Hal ini disebabkan karena guru hanya menggunakan metode ceramah dengan komunikasi Berjalan searah titik Selain itu guru hanya menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran sehingga siswa merasa kurang tertarik dalam belajar. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih kurang bervariasi dan kurangnya media pembelajaran sehingga belum memberikan ruang kepada siswa dalam meningkatkan aspek literasi serta metakognitif siswa. Hal ini menyebabkan Literasi sosial dan kemampuan metakognitif siswa masih rendah.

Solusi yang ditawarkan yaitu dengan mengembangkan aktivitas pembelajaran inovatif dan kreatif yang dibantu dengan media pembelajaran. Aktivitas belajar adalah indikator yang penting untuk diperhatikan oleh guru dalam belajar (Jayusman & Shavab, 2020; Risvanelli, 2017). Hal ini disebabkan karena aktivitas pembelajaran yang baik tentunya akan mempengaruhi hasil belajar siswa dan ketertarikan siswa dalam kelas (Astuti, 2018; Nashirotnun, 2020; Suarjana et al., 2017). Aktivitas pembelajaran yang baik juga akan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar sehingga memungkinkan terjadi perubahan pada dirinya ke arah yang lebih baik dalam belajar. Aktivitas belajar yang baik juga dapat membuat siswa ingin untuk belajar seperti mengajukan pendapat saat pembelajaran mengerjakan tugas dan bertanya sehingga nantinya akan membentuk pengetahuan dan keterampilan siswa yang tentunya akan mempengaruhi prestasi belajar siswa (Jampel & Puspita, 2017; Rahmadani & Anugraheni, 2017; Suarmika & Faliyandra, 2016). Aktivitas pembelajaran yang menyenangkan akan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih hidup. Dalam mencapai aktivitas pembelajaran yang efektif dan menyenangkan juga diperlukan pendukung kegiatan belajar. Salah satunya yaitu media pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan kreatif (Serevina & Meyputri, 2021; Yuliani et al., 2020).

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar karena dapat menyalurkan pesan dan informasi mengenai pembelajaran serta dapat merangsang siswa dalam belajar (Agustien et al., 2018; Nurdin et al., 2019; Prehanto et al., 2021). Komunikasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran akan berjalan lebih baik dengan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan sumber belajar bagi siswa dalam memperoleh informasi sehingga dapat membentuk suatu pengetahuan baru pada siswa (Brame, 2016; Sarnoko et al., 2016). Selain itu penggunaan media pembelajaran juga dapat membuat Siswa belajar lebih mandiri (Ayu et al., 2020; Ayuningsih, 2017). Penggunaan media pembelajaran akan membangkitkan keinginan minat motivasi dan merangsang siswa untuk belajar sehingga memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa (Gotwals et al., 2015; Solé-Llussà et al., 2019). Hal ini yang menyebabkan media pembelajaran harus dibuat sesuai dengan karakteristik siswa ataupun materi pembelajaran sehingga akan bermanfaat bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa yaitu media Literacy Tree. Literacy Tree merupakan salah satu media yang menjadi simbol kreativitas dengan membuat dan memajang pohon di dalam kelas. Literacy Tree Memiliki tujuan untuk membangun kreativitas siswa yang meliputi daya cipta daya pikir dan memotivasi siswa untuk selalu membaca dan menulis (Nurhayati & Winata, 2018; Ulfa & Oktaviana, 2021). Media Literacy Tree Dipilih karena sangat sederhana dan sangat mudah diterapkan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa media pembelajaran yang kreatif dapat menumbuhkan siswa minat dalam belajar (Kimianti & Prasetyo, 2019; Yuliani et al., 2020). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media literacy Tree dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa (Nurhayati & Winata, 2018; Ulfa & Oktaviana, 2021). Belum adanya kajian mengenai aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran literasi terhadap literasi sosial dan kemampuan metakognitif pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya muatan kelas IV SD. Kelebihan penelitian ini yaitu media literacy Tree Yang dikembangkan sangat praktis dan sederhana serta disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV SD yang menyebabkan Siswa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu media ini akan dikembangkan menarik materi pembelajaran yang akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran literasi terhadap interaksi sosial dan kemampuan metakognitif pada materi Keanekaragaman suku bangsa dan budaya muatan IPS kelas IV SD. Diharapkan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran Literacy Tree dapat membantu siswa dalam belajar sehingga mempengaruhi interaksi sosial dan kemampuan metakognitif pada siswa.

2. METODE

Jenis penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan 4-D, karena penyajian model 4-D dilakukan secara sederhana. Model pengembangan 4-D terdiri dari empat tahapan yaitu tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan

(*design*), tahap pengembangan (*develop*), dan tahap penyebaran (*desseminate*) (Buchori & Rahmawati, 2017; Laili, 2019). Subjek penelitian yaitu 4 orang ahli aktivitas pembelajaran. Subjek uji coba yaitu siswa kelas IV SD yang berjumlah 30 siswa. Desain uji coba produk yang digunakan dalam penelitian ini adalah quasi eksperimen design yaitu berupa *posstest-only control design*. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data yaitu wawancara, studi dokumentasi, rating scale dan tes. Metode wawancara pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk mengetahui masalah yang terjadi. Metode studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data silabus. Metode rating scale digunakan untuk data hasil validasi isi aktivitas pembelajaran. Metode tes digunakan untuk mengetahui efektivitas aktivitas pembelajaran yang dikembangkan. Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu kuesioner. Adapun kisi-kisi instrument disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Tes Kemampuan Metakognitif

| No | Kompetensi Dasar | Indikator Soal | Ranah Kognitif | Banyak Soal | No. Soal |
|----|--|--|----------------|-------------|----------|
| 1. | 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. | 1. Menganalisis keragaman suku bangsa dan rumah adat di Indonesia | C4 | 1 | 1 |
| | | 2. Menganalisis keunikan rumah adat | C4 | 1 | 2 |
| | | 3. Merumuskan pendapat mengenai keunikan pakaian adat. | C4 | 1 | 3 |
| 2. | 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks | 1. Menguraikan ide pokok dari setiap paragraf pada teks | C4 | 2 | 4,6 |
| | | 2. Menyusun pengetahuan baru dari teks | C6 | 2 | 5,7 |
| 3. | 3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya, antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan. | 1. Menguraikan penyebab alat-alat elektronik dapat digunakan sesuai fungsinya. | C4 | 1 | 8 |
| | | 2. Menyimpulkan manfaat gaya listrik dalam kehidupan sehari-hari. | C4 | 1 | 9 |
| 4 | 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. | 1. Menguraikan pendapat bangsa Indonesia disebut sebagai bangsa yang majemuk. | C4 | 1 | 10 |
| | | 2. Merumuskan pendapat mengenai hal-hal yang dapat dilakukan untuk melestarikan pakaian adat | C4 | 1 | 11 |
| | | 3. Menyimpulkan tindakan yang intoleran terhadap keragaman suku di Indonesia | C5 | 1 | 12 |
| 5 | 3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah | 1. Membuat gambar pola lantai tari daerah. | C6 | 1 | 14 |
| | | 2. Merangkum gerakan tangan kaki, dan kepala dari terian daerah | C4 | 1 | |

(Modifikasi dari Wicaksono & Corebima, 2015)

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Literasi Sosial

| No | Dimensi | Indikator | No Pernyataan | | Jumlah |
|----|----------------|--|---------------|---------|--------|
| | | | Positif | Negatif | |
| 1 | Jujur | Tidak berbohong | 2 | 39 | 2 |
| | | Mengerjakan soal tanpa mencontek | 4 | 37 | 2 |
| | | Menentukan sikap terbuka kepada teman | 6 | 35 | 2 |
| 2 | Disiplin | Melaksanakan piket kebersihan kelas | 8 | 33 | 2 |
| | | Hadir di sekolah tepat waktu | 10 | 31 | 2 |
| | | Memakai pakaian seragam lengkap dan rapi | 12 | 29 | 2 |
| 3 | Tanggung jawab | Menyelesaikan tugas yang diberikan | 14 | 27 | 2 |
| | | Mengakui kesalahan | 16 | 25 | 2 |

| No | Dimensi | Indikator | No Pernyataan | | Jumlah |
|----|--------------|--|---------------|---------|--------|
| | | | Positif | Negatif | |
| 4 | Santun | Melaksanakan peraturan sekolah dengan baik | 18 | 23 | 2 |
| | | Menghormati guru, pegawai sekolah, penjaga kebun, dan orang yang lebih tua | 20 | 21 | 2 |
| | | Berbicara atau bertutur kata halus tidak kasar | 22 | 19 | 2 |
| | | Mengucapkan salam ketika bertemu dengan warga sekolah | 24 | 17 | 2 |
| 5 | Peduli | Membantu teman yang kesulitan dalam pembelajaran | 26 | 15 | 2 |
| | | Menjaga keasrian, keindahan, dan kebersihan sekolah | 28,30 | 11,13 | 4 |
| 6 | Percaya diri | Berani mengemukakan pendapat | 32 | 9 | 2 |
| | | Mengemukakan pendapat terhadap suatu topik atau masalah | 34 | 7 | 2 |
| 7 | kerjasama | Keyakinan akan kemampuan diri | 36 | 5 | 2 |
| | | Aktif dalam kegiatan kerja kelompok | 38 | 3 | 2 |
| | | Melaksanakan gotong royong di sekolah | 40 | 1 | 2 |

(Modifikasi dari Setiawati & Novitasari, 2019)

Rumus yang digunakan dalam melakukan uji validasi butir instrument menggunakan rumus CVR. Reliabilitas instrument tes siswa dengan data berbentuk *polytomy*, digunakan rumus *koefisien alpha* (Koyan, 2011). Metode dan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis statistik inferensial. Analisis deskriptif kaulitatif digunakan untuk mengolah data berupa saran dari ahli. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berupa angka dari pada ahli. Analisis statistik inferensial digunakan dalam penelitian untuk mengetahui efektivitas pengembangan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree*. Analisis statistika inferensial menggunakan rumus manova (*Multivariant Of Analysis Variance*).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada semester genap untuk mengembangkan aktivitas pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran *literacy tree* terhadap literasi sosial dan kemampuan metakognitif pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya muatan IPS siswa kelas IV SD dengan menggunakan model 4D. Pertama, tahap pendefinisian. Tahap pendefinisian melalui beberapa tahapan yaitu analisis aktivitas pembelajaran, dan analisis silabus. Hal analisis aktivitas pembelajaran yaitu aktivitas pembelajaran di SD gugus IV Kecamatan Kubu kelas IV SD masing kurang, inovatif, bervariasi, dan aktivitas pembelajaran yang diciptakan belum menekankan pada literasi sosial dan kemampuan metakognitif siswa. Dimana aktivitas yang diciptakan guru terbatas pada aktivitas mendengarkan pemaparan materi, diskusi, dan serta penugasan, selain itu tidak terdapat aktivitas yang lain untuk mendukung pembelajaran. Dalam penggunaan media pembelajaran hanya mengandalkan buku paket sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Dengan kondisi pembelajaran yang seperti ini akan menyebabkan siswa cenderung kurang antusias untuk belajar dan kurang mendapatkan motivasi serta kesempatan untuk mengembangkan literasi sosial dan kemampuan metakognitifnya. Hasil analisis silabus yaitu kompetensi dasar yang sudah ditentukan disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Analisis Kompetensi Dasar dan Indikator

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|--|--|
| 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. | 3.2.1 Menyimpulkan tentang bahan pembuat, dan kaunikan dari rumah adat daerah siswa tinggal 3.2.2 Mengidentifikasi keunikan dari setiap pakaian adat yang ada di Indonesia. 3.3.3 Mengidentifikasi jenis tarian daerah Indonesia |
| 3.7 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks | 3.7.1 Menggali pengetahuan baru yang terdapat pada teks. 3.7.2 Menentukan gagasan pokok setiap paragraf. |
| 3.3 Mengidentifikasi macam-macam gaya antara lain: gaya otot, gaya listrik, gaya magnet, gaya gravitasi, dan gaya gesekan | 3.3.1 Menganalisis manfaat gaya listrik dalam kehidupan sehari-hari. 3.3.2 Menganalisis penyebab alat elektronik dapat digunakan sesuai fungsinya. |

| Kompetensi Dasar | Indikator |
|--|---|
| 3.2 Mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa Indonesia serta hubungannya dengan karakteristik ruang. | 3.2.1 Menganalisis daerah asal dan keunikan dari setiap rumah adat di Indonesia. 3.2.2 Mengidentifikasi tindakan untuk melestarikan pakaian adat di Indonesia. |
| 3.3 Mengetahui gerak tari kreasi daerah. | 3.3.2 Mengidentifikasi gerakan tangan, kaki, dan kepala saat menari. 3.3.3 Mengetahui fungsi alat musik dalam pementasan tari. |

Kedua, perancangan. Pada tahap perancangan (*design*) yang dilakukan adalah merancang aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* berdasarkan analisis yang sudah dilakukan. Sebelum merancang aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* dilakukan perancangan *prototype* terlebih dahulu, selanjutnya merancang aktivitas pembelajaran dan merancang tes literasi sosial dan kemampuan metakognitif. Perancangan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* terdiri dari 6 aktivitas pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan pada tema 7 subtema 2 kelas IV SD.

Ketiga, pengembangan. Tahap pengembangan dilakukan melalui tiga tahapan yaitu tahap produksi, tahap implementasi, dan tahap evaluasi. Pada tahap produksi yang dilakukan adalah proses pembuatan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* yang dikembangkan. Aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* terdiri dari identitas aktivitas pembelajaran, kegiatan inti, dan uraian aktivitas pembelajaran. Tahap implementasi ini dilakukan setelah uji validasi aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* yang dilakukan oleh ahli pada bidangnya yang terdiri dari empat orang dosen ahli isi aktivitas pembelajaran. Hasil analisis data total indikator penilaian dari ahli isi aktivitas pembelajaran mendapat rata-rata skor dengan rentangan $4.0 < X \leq 5.0$ sehingga memiliki kualifikasi sangat baik. Kondisi ini mengidentifikasi bahwa aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* dikatakan valid. Rata-rata skor validasi isi aktivitas pembelajaran secara keseluruhan adalah 4,48. Rata-rata skor validasi isi aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* secara keseluruhan valid dengan kualifikasi sangat baik.

Tingkat efektivitas pengembangan aktivitas pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran *literacy tree* dapat diketahui dengan memberikan tes literasi sosial dan kemampuan metakognitif yang diberikan kepada siswa. berdasarkan hasil analisis data, rata-rata skor (*mean*) siswa pada kelas eksperimen untuk tes kemampuan metakognitif berada pada rentangan skor $40,0 \leq X \leq 50,0$ yaitu = 40,6, dengan skor tertinggi = 50 dan sedangkan skor terendah =30. Lalu pada tes kuesioner literasi sosial berada pada rentangan $160 \leq X \leq 200$ yaitu =160,033, dengan skor tertinggi = 188 dan sedangkan skor terendah =107. Disimpulkan bahwa rata-rata literasi sosial dan kemampuan metakognitif pada kelas eksperimen berada pada kategori **Sangat Tinggi** berdasarkan pedoman konversi skala lima. Berdasarkan hasil hipotesis penelitian (H1) dan hipotesis nol (H0), uji manova pada aplikasi SPSS didapatkan signifikansi sebesar 0,000 baik diuji secara bersama-sama maupun terpisah. Hal ini berarti, signifikansi yang didapatkan lebih kecil dari 0,05 jadi dapat diambil kesimpulan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima yang artinya terdapat efektivitas pengembangan aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* terhadap literasi sosial dan kemampuan metakognitif siswa.

Pembahasan

Terdapat pengaruh aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* terhadap literasi sosial dan kemampuan metakognitif siswa disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama, aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* efektif dikarenakan memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang dikembangkan sangat menarik bagi siswa sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lancar dan membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran (Ristanti & Arianto, 2019; Teguh et al., 2020). Selain itu aktivitas pembelajaran juga berpusat pada siswa, sehingga siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Aktivitas pembelajaran yang baik juga akan meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar sehingga memungkinkan terjadi perubahan pada dirinya ke arah yang lebih baik dalam belajar (Hill et al., 2020; Zeptyani & Wiarta, 2020). Aktivitas pembelajaran juga didasarkan atas tujuan yang jelas sehingga mudah dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa tujuan pembelajaran yang jelas akan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran (Mauliate et al., 2019; Nurtanto et al., 2021). Aktivitas pembelajaran dirancang dengan memberikan suatu permasalahan kepada siswa kemudian siswa wajib memecahkan permasalahan tersebut secara mendalam. Hal ini juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada siswa (Arisoy & Aybek, 2021; Lukitasari et al., 2019). Aktivitas

pembelajaran dilakukan dimulai dari mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, sehingga memudahkan dalam mengukur ketercapaian siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas belajar yang baik juga dapat membuat siswa ingin untuk belajar seperti mengajukan pendapat saat pembelajaran mengerjakan tugas yang akan mempengaruhi prestasi belajar siswa (Jampel & Puspita, 2017; Rahmadani & Anugraheni, 2017; Suarmika & Faliyandra, 2016).

Kedua, aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* efektif dikarenakan dapat meningkatkan literasi social dan kemampuan kognitif siswa. Kemampuan literasi sosial akan muncul sebagai hasil dari proses pembelajaran IPS yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Literasi sosial dan kemampuan metakognitif penting bagi siswa karena dapat mendorong siswa untuk berpikir dan mengambil keputusan dalam pembelajaran (Setiawati & Novitasari, 2019; Strachan, 2015). Aktivitas pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan literasi sosial dan kemampuan metakognitif siswa, sehingga siswa memiliki kesadaran diri dalam menyelesaikan masalah. Aktivitas pembelajaran ini juga mengajak siswa untuk meningkatkan keterampilan literasi sosialnya seperti berinteraksi baik antara siswa dengan guru, siswa dengan siswa lainnya, siswa dengan lingkungan. Siswa yang memiliki kemampuan metakognitif yang baik akan dapat memahami pembelajaran sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna (Wardana et al., 2021; Wicaksono & Corebima, 2015; Widyantari et al., 2019). Metakognitif juga merupakan bentuk kesadaran siswa dalam mengambil data ataupun informasi dan memutuskan informasi tersebut (Amin et al., 2020; Dinsmore & Zoellner, 2018). Temuan penelitian sebelumnya juga menyatakan bahwa siswa yang menggunakan kemampuan metakognitif nya secara baik memiliki prestasi yang lebih baik jika dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan kemampuan metakognitifnya (Abdelrahman, 2020; Yusuf & Widyaningsih, 2020). Hal ini yang menyebabkan kemampuan metakognitif dan interaksi sosial sangat berperan penting dalam pembentukan siswa.

Ketiga, aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* efektif dikarenakan media yang digunakan meningkatkan motivasi belajar siswa. Seorang guru wajib memanfaatkan media pembelajaran yang baik sehingga dapat memperlancar interaksi guru dan siswa yang menyebabkan pembelajaran menjadi efektif (Karisma et al., 2020; Sentarik & Kusmariyatni, 2020). Komunikasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran akan berjalan lebih baik dengan bantuan media pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa (Bahari et al., 2018; Suantara et al., 2019). Media dapat membantu guru dalam berkomunikasi dua arah selama proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran akan membangkitkan keinginan minat motivasi dan merangsang siswa untuk belajar sehingga memberikan pengaruh psikologis terhadap siswa (Gotwals et al., 2015; Solé-Llussà et al., 2019). Media pembelajaran yang baik juga dapat menumbuhkan kemampuan metakognitif siswa. Hal ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa menjadi lebih menyenangkan dan kreatif (Serevina & Meyputri, 2021; Yuliani et al., 2020). Aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini karena aktivitas pembelajaran menjadikan siswa sebagai pusat dalam pembelajaran dan memberikan motivasi, kesempatan dalam mengembangkan kreativitas yang dimilikinya sehingga tercipta pembelajaran yang aktif dan menarik.

Penelitian sebelumnya menyatakan bahwa salah satu usaha yang dapat dilakukan guru dalam mengembangkan literasi sosial dan kemampuan metakognitif yaitu menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan inovatif sehingga siswa dapat mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru (Kusmariyatni, 2020; Nugraha & Widiana, 2021). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa Media pembelajaran dapat menyalurkan pesan dan informasi mengenai pembelajaran serta dapat merangsang siswa dalam belajar (Agustien et al., 2018; Nurdin et al., 2019; Prehanto et al., 2021). Penelitian lainnya juga menyatakan bahwa media *literacy Tree* dapat meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa (Nurhayati & Winata, 2018; Ulfa & Oktaviana, 2021). Disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *Media Literacy Tree* dapat meningkatkan suasana dan motivasi belajar siswa. Implikasi penelitian ini yaitu aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *Media Literacy Tree* dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS. aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *Media Literacy Tree* memiliki dampak positif terhadap pembelajaran.

4. SIMPULAN

Terdapat pengaruh aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* terhadap literasi sosial dan kemampuan metakognitif. Disimpulkan bahwa aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* efektif meningkatkan literasi sosial dan kemampuan metakognitif. Aktivitas pembelajaran berbantuan media pembelajaran *literacy tree* dapat meningkatkan semangat belajar dan memudahkan siswa dalam belajar IPS.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Abdelrahman, R. M. (2020). Metacognitive awareness and academic motivation and their impact on academic achievement of Ajman University students. *Heliyon*, 6(9). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04192>.
- Aghniarramah, C., Fridani, L., & Supena, A. (2022). Perkembangan Kemandirian dan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun dalam Pengasuhan Dual Career Family. *Jurnal Obsesi: Journal of Early Childhood Education*, 6(1), 389–400. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1319>.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>.
- Agustriyana, N. A., & Nisa, A. T. (2017). Perbedaan Keterampilan Sosial Siswa Berkebutuhan Khusus Dan Tidak Berkebutuhan Khusus (Siswa Normal) Di Sekolah Inklusi. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 3(1), 12–16. <https://doi.org/10.31602/jbkr.v3i1.1039>.
- Aini, S. I. Y. I. N., Firdiansyah, B. A., Desta, D., Tamarani, F. D., & Sistiasih, V. S. (2019). Penggunaan Pendekatan SAVI (Somatik Auditori Visual Intelektual) untuk Meningkatkan Keterampilan Proses Sains Siswa SDN Donoyudan. *Buletin KKN Pendidikan*, 1(1), 23–29. <https://doi.org/10.23917/BKKNDIK.V1i1.9285>.
- Akbari, M., Bahadori, M. H., Milan, B. B., Caselli, G., & Spada, M. M. (2021). Metacognitions as a predictor of online gaming in adolescents: Psychometric properties of the metacognitions about online gaming scale among Iranian adolescents. *Addictive Behaviors*, 118. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2021.106904>.
- Al-Harthy, I. S., Was, C. A., & Isaacson, R. M. (2010). Goals, efficacy and metacognitive self-regulation: A path analysis. *International Journal of Education*, 2(1). <https://doi.org/10.5296/ije.v2i1.357>.
- Amin, A. M., Corebima, A. D., Zubaidah, S., & Mahanal, S. (2020). The correlation between metacognitive skills and critical thinking skills at the implementation of four different learning strategies in animal physiology lectures. *European Journal of Educational Research*, 9(1), 143–163. <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.1.143>.
- Anggriani, A., Sarwi, S., & Masturi, M. (2020). The Effectiveness of Guided Discovery in Distance Learning to Improve Scientific Literacy Competencies of Primary School Students. *Journal of Primary Education*, 9(5), 454–462. <https://doi.org/10.15294/jpe.v9i4.42600>.
- Arisoy, B., & Aybek, B. (2021). The effects of subject-based critical thinking education in mathematics on students' critical thinking skills and virtues*. *Eurasian Journal of Educational Research*, 2021(92), 99–120. <https://doi.org/10.14689/ejer.2021.92.6>.
- Astuti, A. (2018). Penerapan Realistic Mathematic Education (Rme) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Sd. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 49–61. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i1.32>.
- Ayu, D., Manu, M., & Priantini, O. (2020). The Development Of Teaching Video Media Based On Tri Kaya Parisudha In Educational Psychology Courses. *Journal of Education Technology*, 4, 448–455. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i4.29608>.
- Ayu, G. (2019). Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerjasama Anak dalam Bermain Angin Puyuh di TK Al-Akbar Kota Jambi Tahun 2017 / 2018. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 9(1). <https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i1.121>.
- Ayuningsih, K. (2017). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. *JICTE (Journal of Information and Computer Technology Education)*, 1(1), 43. <https://doi.org/10.21070/jicte.v1i1.1129>.
- Bahari, Darsana, & Putra. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Lingkungan Alam Sekitar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15488>.
- Brame, C. J. (2016). Effective Educational Videos: Principles and Guidelines for Maximizing Student Learning from Video Content. *CBE Life Sciences Education*, 15(4), es6.1-es6.6. <https://doi.org/10.1187/cbe.16-03-0125>.
- Buchori, A., & Rahmawati, N. D. (2017). Pengembangan E-Modul Geometri Dengan Pendekatan Matematika Realistik Di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 26(1), 23–29. <https://doi.org/10.17977/um009v26i12017p023>.
- Budiaman, B., Komarudin, K., Nuruddin, N., & Kustandi, C. (2021). Learning Design on Social Studies Through Digital Book in Senior High School. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 15(09), 154. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i09.18435>.

- Dewi, M. R. S., Murda, I. N., & Pudjawan, K. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Somatic Auditori Visual Intelektual (SAVI) Terhadap keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Kelas V di Gugus III Kecamatan Gianyar Kabupaten Gianyar Tahun Pelajaran 2017/2018. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(1). <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i1.17022>.
- Dhiu, K. D. (2017). Learning Motivation And Perception Of The Teachers' Pedagogic Competence And Learning Achievement In Social Science Of Junior High School Students. *Journal of Education Technology*, 1(1), 6–12. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i1.10078>.
- Diana Putra, I. D. G., Darsana, I. W., & Putra, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Peta Konsep Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(3), 387. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i3.19479>.
- Dinsmore, D. ., & Zoellner, B. P. (2018). The relation between cognitive and metacognitive strategic processing during a science simulation. *British Journal of Educational Psychology*, 8(1). <https://doi.org/10.1111/bjep.12177>.
- Gotwals, A. W., Philhower, J., Cisterna, D., & Bennett, S. (2015). Using Video to Examine Formative Assessment Practices as Measures of Expertise for Mathematics and Science Teachers. *International Journal of Science and Mathematics Education*, 13(2), 405–423. <https://doi.org/10.1007/s10763-015-9623-8>.
- Gunawan, G., Sahidu, H., Harjono, A., & Suranti, N. M. Y. (2017). The effect of project based learning with virtual media assistance on student's creativity in physics. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2. <https://doi.org/10.21831/cp.v36i2.13514>.
- Hassanien, R. H. E., Ibrahim, M. M., Ghaly, A. E., & Abdelrahman, E. N. (2022). Effect of photovoltaics shading on the growth of chili pepper in controlled greenhouses. *Heliyon*, 8(2). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e08877>.
- Hatlevik, O. E., Throndsen, I., Loi, M., & Gudmundsdottir, G. B. (2018). Students' ICT self-efficacy and computer and information literacy: Determinants and relationships. *Computers and Education*, 118, 107–119. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2017.11.011>.
- Herlanti, Y., Mardiaty, Y., Rahmawati, R., Putri, A. M. K., Jamil, N., Miftahuzzakiah, M., Sofyan, A., Zulfiani, Z., & Sugiarti, S. (2019). Finding Learning Strategy in Improving Science Literacy. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 5(1), 59. <https://doi.org/10.30870/jppi.v5i1.4902>.
- Hermawan, Putro, K. H., & Sugini. (2018). The Effectiveness of Course Review Horay Method on Social Sciences Learning Achievement of Visually Impaired Students. *Journal of Icsar*, 2(2). <https://doi.org/10.17977/um005v2i22018p153>.
- Hill, M., Peters, M., Salvaggio, M., Vinnedge, J., & Darden, A. (2020). Implementation and evaluation of a self-directed learning activity for first-year medical students. *Medical Education Online*, 25(1), 1–10. <https://doi.org/10.1080/10872981.2020.1717780>.
- Jampel, I. N., & Puspita, K. R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Aktivitas Pembelajaran Mengamati Berbantuan Audiovisual. *International Journal of Elementary Education*, 1(3), 197–202. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i3.10156>.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>.
- Karisma, I. K. E., Margunayasa, I. G., & Prasasti, P. A. T. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 121–130. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24458>.
- Kimianti, F., & Prasetyo, Z. K. (2019). Pengembangan E-Modul Ipa Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(2), 91. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v7n2.p91--103>.
- Koyan, I. W. (2011). *Asesmen dalam Pendidikan*. Undiksha.
- Kusmariyati, N. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197–208. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>.
- Laili, I. (2019). Efektivitas Pengembangan E-Modul Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Instalasi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 306–315. <https://doi.org/10.23887/jipp.v3i3.21840>. 306-309.
- Lukitasari, Purnamasari, Utami, & Sukri. (2019). Blended-Problem-Based Learning: How its impact on students' critical thinking skills? *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 5(3), 425–434. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v5i3.10048>.
- Marlia, S., Fauziana Ridwan, A., & Priatna, A. (2018). Penerapan Metode Pembelajaran Role Playing Untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Kelas V. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 4(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v4i2.72>.

- Mauliate, H. D., Rahmat, A., & Wachidah, S. (2019). Evaluation the Lesson Plan of English Language Learning in Junior High School, Seraphine Bakti Utama West Jakarta. *International Journal of Scientific Research and Management*, 7(07), 1078-1086. <https://doi.org/10.18535/ijprm/v7i7.el02>.
- Mohajan, H. K. (2017). Aspects of mathematical economics, social choice and game theory: Jamal Nazrul Islam Research Centre for Mathematical Research. *Journal of Economic Development, Environment and People, March*, 2009-2010.
- Muthuprasad, T., Aiswarya, S., Aditya, K. S., & Jha, G. K. (2021). Social Sciences & Humanities Open Students' perception and preference for online education in India during COVID -19 pandemic. *Social Sciences & Humanities Open*, 3(1), 100101. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2020.100101>.
- Nashirotn, B. (2020). Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Jigsaw dan Media Tubuh Manusia pada Pembelajaran IPA di MTs. Negeri 4 Klaten Jawa Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 7(4), 402. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i4.2945>.
- Nugraha, A. A. P. P. Y., & Widiana, I. W. (2021). Learning Alternative Energy Using Graphic Video Media. *International Journal of Elementary Education*, 5(2), 224-230. <https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.35154>.
- Nugraha, Y. A., Handoyo, E., & Sulistyorini, S. (2018). Traditional Game on The Social Skill of Students in The Social Science Learning of Elementary School. *Journal of Primary Education*, 7(2), 220-227. <https://doi.org/10.15294/jpe.v7i2.23475>.
- Nurdin, E., Ma'aruf, A., Amir, Z., Risnawati, R., Noviarni, N., & Azmi, M. P. (2019). Pemanfaatan video pembelajaran berbasis Geogebra untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMK. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 6(1), 87-98. <https://doi.org/10.21831/jrpm.v6i1.18421>.
- Nurhayati, S., & Winata, A. (2018). Pembelajaran dengan Media Pohon Literasi untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Peserta Didik Kelas I SDN Sidorejo I Tuban pada Tema Peristiwa Alam dan Subtema Bencana Alam. *Teladan*, 3(1).
- Nurtanto, M., Kholifah, N., Masek, A., Sudira, P., & Samsudin, A. (2021). Crucial problems in arranged the lesson plan of vocational teacher. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 10(1), 345-354. <https://doi.org/10.11591/ijere.v10i1.20604>.
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazanah, M. (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 32-38. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v5i1.33696>.
- Putranta, H., & Supahar. (2019). Synthesis of the Cognitive Aspects' Science Literacy and Higher Order Thinking Skills (HOTS) in Chapter Momentum and Impulse. *Journal of Physics: Conference Series*, 1397(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1397/1/012014>.
- Rahmadani, N., & Anugraheni, I. (2017). Peningkatan aktivitas belajar matematika melalui pendekatan problem based learning bagi siswa kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 241-250. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p241-250>.
- Ristanti, F. F., & Arianto, F. (2019). Flash Card Media Utilization To Improve Student Activity and Learning Outcomes of Fauna Distribution Subtopic in Class Xi Ips I Sma Xin Zhong Surabaya. *Geosfera Indonesia*, 4(2), 90. <https://doi.org/10.19184/geosi.v4i2.9968>.
- Risvanelli. (2017). Peningkatan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa Kelas V Menggunakan Pendekatan Value Clarification Technique (VCT) Pada Pembelajaran PKn di SDN 24 Batang Anai Kabupaten Padang Pariaman. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 3(2), 44-56. <https://doi.org/10.29210/020171116>.
- Sarnoko, S., Ruminiati, R., & Setyosari, P. (2016). Penerapan Pendekatan Savi Berbantuan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sdn I Sanan Girimarto Wonogiri. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(7), 1235-1241. <https://doi.org/10.17977/jp.v1i7.6524>.
- Sentarik, K., & Kusmaryatni, N. (2020). Media Pop-Up Book pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 197. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>.
- Serevina, V., & Meyputri, C. U. (2021). Development of Blended Learning Based on Website on Fluid Mechanic Material to Improve Student's Creative Thinking Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1876(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1876/1/012070>.
- Setiawati, E., & Novitasari, K. (2019). Penguatan Literasi Sosial Anak Usia Dini Pada Siswa Sekolah Paud Sejenis (Sps) Wortel Di Bantulkarang, Ringinharjo, Bantul, Kabupaten Bantul. *Jurnal Berdaya Mandiri*, 1(1). <https://doi.org/10.31316/jbm.v1i1.237>.
- Siti Nurwaqidah, S., & Suciati, M. R. (2020). Environmental literacy-based on adiwiyata predicate at junior high school in Ponorogo. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 6(3).

- <https://doi.org/10.22219/jpbi.v6i3.12468>.
- Solé-Llussà, Anna, Aguilar, D., & Ibáñez, M. (2019). Video worked examples to promote elementary students' science process skills: a fruit decomposition inquiry activity. *Journal of Biological Education*, 1. <https://doi.org/10.1080/00219266.2019.1699149>.
- Strachan, S. L. (2015). Kindergarten students' social studies and content literacy learning from interactive read-alouds. *The Journal of Social Studies Research*, 39(4). <https://doi.org/10.1016/j.jssr.2015.08.003>.
- Suantara, I. K. T., Ganing, N. N., Agung, I. G., & Wulandari, A. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Media TTS terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), 473–480. <https://doi.org/10.23887/jisd.v3i4.21783>.
- Suarjana, I. M., Nanci Riastini, N. P., & Yudha Pustika, I. G. N. (2017). Penerapan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar. *International Journal of Elementary Education*, 1(2), 103. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i2.11601>.
- Suarmika, P. E., & Faliyandra, F. (2016). Model Kooperatif GI Berbasis Outdoor Study Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA SD. *JPDI (Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia)*, 1(2), 20–24. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v1i2.261>.
- Sunismi. (2015). Developing Guided Discovery Learning Materials Using Mathematics Mobile Learning Application As An Alternative Media For The Students Calculus II. *Cakrawala Pendidikan*, 34(5). <https://doi.org/10.21831/cp.v3i3.7340>.
- Tegeh, I. M., Parwata, I. G. L. A., & Ostaviani, B. G. (2020). The Observing Learning Activity Assisted by Concrete Media Improves Student's Conceptual Knowledge. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9(2), 182–192. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i2.25206>.
- Tiara, S. K., & Sari, E. Y. (2019). Analisis Teknik Penilaian Sikap Sosial Siswa Dalam Penerapan Kurikulum 2013 Di Sdn 1 Watulimo. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 11(1), 21. <https://doi.org/10.17509/eh.v11i1.11905>.
- Ulfa, M., & Oktaviana, E. (2021). Peningkatan Kemampuan Berliterasi melalui Model Discovery Learning Berbantuan Media Pohon Literasi. *Jurnal Basicedu*, 5(6). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1549>.
- Wardana, R. W., Prihantini, A., & Hidayat, M. (2021). Identifikasi Kesadaran Metakognitif Peserta Didik dalam Pembelajaran Fisika. *Journal Science Education*, 5(1). <https://doi.org/10.33369/pendipa.5.1.1-9>.
- Wardani, N. M. ., Suniasih, N. ., & Sujana, I. . (2018). Korelasi Antara Konsep Diri dengan Kemampuan Pemecahan Masalah IPS. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), 209–216. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15498>.
- Wicaksono, A. G. C., & Corebima, A. D. (2015). Hubungan Antara Keterampilan Metakognitif Dan Retensi Siswa Dalam Strategi Pembelajaran Reciprocal Teaching Dipadu Jigsaw Dikelas X SMAN 7 Malang. *BIOMA Jurnal Ilmiah Biologi*, 4(1). <https://doi.org/10.26877/bioma.v4i1,%20April.947>.
- Widyantari, N. K. S., Suardana, I. N., & Devi, N. L. P. . (2019). Pengaruh Strategi Belajar Kognitif, Metakognitif dan Sosial Afektif Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 2(2). <https://doi.org/10.23887/jppsi.v2i2.19384>.
- Yuliani, F., Herman, & Tarmizi, P. (2020). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Pop-Up Book terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV SD Gugus X Kota Bengkulu. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.33369/juridikdas.3.1.1-8>.
- Yulianto, I., Warsono, W., Nasution, N., & Rendy A.P, D. B. (2020). The Effect of Learning Model STAD (Student Team Achievement Division) Assisted by Media Quizizz on Motivation and Learning Outcomes in Class XI Indonesian History Subjects at SMA Trimurti Surabaya. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 2(11), 923–927. <https://doi.org/10.29103/ijevs.v2i11.2746>.
- Yusuf, I., & Widyaningsih, S. W. (2020). Implementing e-learning-based virtual laboratory media to students' metacognitive skills. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 15(5), 63–74. <https://doi.org/10.3991/ijet.v15i05.12029>.
- Zahra, F., & Fitrawati, F. (2017). Teaching Reading Comprehension By Using Metacognitive Strategy: Read, Ask, Paraphrase (Rap) At Senior High School. *Journal Of English Education And Teaching*, 6(1). <https://doi.org/10.24036/jelt.v6i1.7119>.
- Zeptyani, & Wiarta. (2020). Pengaruh Project-Based Outdoor Learning Activity Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Perilaku Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 8(2), 69–79. <https://doi.org/10.23887/paud.v8i2.24740>.