

# Media Audio Visual Berbasis Kontekstual pada Muatan Materi Keragaman Budaya Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar

Ni Nyoman Saras Kamala Dewi<sup>1\*</sup>, I Wayan Sujana<sup>2</sup> 

<sup>1,2</sup> Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

\*Corresponding author: [ninyomansaraskamaladewi28@undiksha.ac.id](mailto:ninyomansaraskamaladewi28@undiksha.ac.id)

## Abstrak

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS menjadi salah satu alasan penelitian pengembangan ini dilakukan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media audio visual berbasis kontekstual untuk mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV sekolah dasar. Subjek penelitian ini yaitu ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan siswa kelas IV SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*analyzed, design, development, implementation, evaluation*). Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode non tes dengan instrumen yang digunakan yaitu kuesioner/angket. Metode analisis yang digunakan yaitu menggunakan analisis statistik deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa media audio visual berbasis kontekstual layak untuk digunakan. Hal ini dapat dilihat dari hasil ulasan (a) ahli isi mata pelajaran (87,50%), (b) ahli desain pembelajaran (91,67%), (c) ahli media pembelajaran (85%), dan (d) uji coba perorangan (97,50%). Jadi penelitian ini menunjukkan bahwa media audio visual berbasis kontekstual berada pada kualifikasi sangat baik sehingga layak digunakan pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV sekolah dasar. Implikasi penelitian ini, yang mana media audio visual berbasis kontekstual ini dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

**Kata Kunci:** Audio Visual, Kontekstual, IPS, ADDIE

## Abstract

*The lack of varied use of instructional media in the learning process, particularly in Social Studies subjects, is one of the reasons for conducting this development research. The aim of this research is to develop context-based audio-visual media for Social Studies subjects for fourth-grade elementary school students. The research subjects include content experts, instructional design experts, instructional media experts, and fourth-grade elementary school students. This study follows the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) as its developmental framework. Data collection methods involve non-test methods using questionnaires. The analysis methods include qualitative descriptive statistical analysis and quantitative descriptive statistical analysis. The research concludes that the context-based audio-visual media is suitable for use. This is evident from the feedback received: (a) subject matter experts (87.50%), (b) instructional design experts (91.67%), (c) instructional media experts (85%), and (d) individual trial (97.50%). Therefore, the research indicates that the context-based audio-visual media qualifies as excellent and is suitable for use in Social Studies subjects for fourth-grade elementary school students. The implication of this research is that this context-based audio-visual media can be utilized as a learning resource for students, thereby enhancing the quality of education.*

**Keywords:** Audiovisual, Contextual, Social Science, ADDIE

## 1. PENDAHULUAN

Kualitas suatu pembelajaran merupakan hal yang sangat mempengaruhi keberhasilan belajar siswa di sekolah, khususnya di jenjang sekolah dasar. Kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya yaitu kurikulum. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang

### History:

Received : September 10, 2023

Accepted : January 03, 2024

Published : January 25, 2024

**Publisher:** Undiksha Press

**Licensed:** This work is licensed under

a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License



digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Kurniasih, 2014). Dalam penerapannya dibutuhkan kesiapan dari sekolah, guna tercapainya keberhasilan dalam suatu pendidikan. Kurikulum 2013 menjadikan siswa sebagai subjek bukan menjadi objek, yang awalnya pembelajaran masih terpisah menjadi terintegrasi yang bisa disebut dengan pembelajaran tematik, salah satu muatan yang terkandung adalah IPS.

IPS merupakan mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial yang ada di lingkungan masyarakat (Ratri, 2018; Sumardha, 2019). IPS adalah salah satu muatan pelajaran yang berusaha untuk mengembangkan pemahaman siswa terkait dengan cara berinteraksi dengan manusia sebagai individu dan kelompok yang hidup bersama dengan lingkungannya baik itu lingkungan fisik maupun lingkungan sosial (Nadir, 2014; Raudah et al., 2020). IPS merupakan salah satu mata pelajaran penting yang harus dikuasai. Hal ini sesuai dengan tujuan IPS bahwa mata pelajaran IPS bertujuan agar siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki supaya peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, dan mampu mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari secara terampil (Surti & Jailani, 2017; Widiastuti, 2017). Sedangkan menurut Siska (2016) fungsi IPS ialah untuk memberikan sebuah informasi kepada siswa tentang segala hal yang berkaitan dengan kehidupan manusia dalam lingkungannya. Berkaitan dengan hal tersebut tentunya pembelajaran IPS harus dilakukan dengan efisien. Maka untuk menunjang sebuah mata pelajaran yang efisien dan bermakna di era globalisasi ini, dibutuhkan berbagai sarana yang menggunakan teknologi yang moderen, baik itu melalui media elektronik, seperti aplikasi berbasis teknologi. Maka dari itu, guru harus memiliki berbagai cara untuk menunjang pembelajaran di era globalisasi ini. Guru dituntut untuk kreatif dan aktif dan menguasai teknologi agar dapat memberikan pembelajaran sebagai mana mestinya.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menghasilkan pembelajaran yang kreatif dan aktif yaitu dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat dan dapat disesuaikan dengan tingkatan kelas sekolah dasar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang bisa digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan serta keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Ekayani, 2017). Pendapat lain yang menyatakan bahwa media pembelajaran ialah sumber belajar yang bisa digunakan untuk membantu guru dalam memperluas wawasan siswa, dengan beraneka ragam jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa (Nurrita, 2019). Dalam menggunakan media pembelajaran tentunya kita harus menggunakan media sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Adapun tiga unsur pokok yang menjadi ciri dalam pemilihan media yaitu (a) suara (*sound*) yang dibedakan menjadi media siaran dan media rekam, (b) visual yang dibedakan menjadi gambar, garis, dan simbol, dan (c) gerak (Farista & Ilham, 2019). Media pembelajaran memiliki manfaat yaitu pertama, dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru (Habibah et al., 2020; Rohani, 2019). Kedua, dengan adanya media pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongkrit. Ketiga, pembelajaran menjadi tidak membosankan dan tidak monoton, terakhir, siswa dapat dengan mudah memahami penjelasan guru yang menggunakan alat peraga karena dengan penggunaan media dapat mentafsir panca indera.

Namun kenyataannya masih banyak guru yang jarang menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar. Guru masih banyak yang mengajar dengan menggunakan model konvensional. Salah satu masalah yang dihadapi dalam pembelajaran IPS yakni terdapat kecenderungan pengelolaan pembelajaran yang dilakukan oleh guru lebih berorientasi kepada proses pembelajaran (Karima & Ramadhani, 2018; Salam, 2017). Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan hanya sesekali menggunakan media. Hal ini

dikarenakan materi pelajaran IPS yang sangat banyak. Hal ini didukung dengan pendapat yang mengungkapkan bahwa meskipun telah menggunakan beraneka jenis media, guru-guru IPS mengaku masih mengalami banyak kesulitan dalam penggunaan media pada pembelajaran IPS (Putri & Citra, 2019). Kesulitan-kesulitan tersebut diantaranya sulitnya merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran, cara mengoperasikan media pembelajaran berbasis IT. Hal ini juga terjadi di SD No. 4 Dalung, berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh hasil bahwa alat dan bahan dalam membuat media audio visual masih terbatas, selain itu penggunaan media pembelajaran juga kurang diterapkan dalam proses pembelajaran. Tentunya hal tersebut dapat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa.

Untuk mengatasi hal tersebut maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam kegiatan belajar-mengajar. Salah satu media yang dapat dikembangkan yaitu media audio visual. Media audio visual merupakan media gabungan dari unsur suara dan juga unsur gambar. Media audio visual merupakan media perantara dengan penggunaan materi dan penyerapannya melalui pengelihatian dan pendengaran sehingga mampu membuat peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Hayati et al., 2017; Ningsih & Mardhatillah, 2016). Pendapat yang sama juga menyatakan media audio visual yakni wadah penyampai informasi yang memiliki dua karakter yaitu karakter audio berupa suara dan karakter visual yang berupa gambar (Lestari et al., 2017). Media audio visual secara umum dapat dibedakan menjadi dua yaitu (a) audio visual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara, cetak suara; (b) audio visual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video *cassette* (Hayati et al., 2017). Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan serta mampu menjadi pengalaman belajar yang lebih berarti bagi siswa (Mayasari & Sulfemi, 2019; Nurfadhillah et al., 2021). Berdasarkan pemaparan tersebut dapat diartikan bahwa media audio visual ialah media pembelajaran yang menggabungkan unsur suara dan unsur gambar dalam penerapannya.

Untuk merealisasikan penggunaan media audio visual ini diperlukan pendekatan yang efektif yang berbasis kontekstual. Pembelajaran kontekstual atau CTL adalah suatu konsep pembelajaran yang menuntut guru untuk lebih kreatif menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa serta mendorong siswa agar mampu menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan mereka sehari-hari (Aprelia et al., 2019; Asmara, 2019). Pendapat yang senada juga menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual ialah konsep belajar yang menganggap siswa akan belajar lebih baik jika menemukan sendiri materi yang dipelajari dengan menciptakan situasi lingkungan yang alamiah (Hasnidar & Elihami, 2019). Dalam penerapannya pembelajaran kontekstual memiliki delapan prinsip utama diantaranya melakukan hubungan yang bermakna, mengerjakan pekerjaan yang berarti, mengatur cara belajar sendiri, bekerja sama, berpikir kritis dan kreatif, memelihara/ merawat pribadi siswa, mencapai standar yang tinggi, dan menggunakan asesmen autentik (Maryati, 2018; Salikin, 2011). Adapun kelebihan model kontekstual, yaitu pertama, pembelajaran menjadi lebih nyata dan bermakna. Artinya, dalam pelaksanaan pembelajaran siswa dituntut agar dapat menemukan hubungan antara pengalaman belajar di sekolah dengan kehidupan nyata (Hidayat, 2012; Santoso, 2017). Kedua, pembelajaran menjadi lebih produktif dan dapat menimbulkan penguatan dari sebuah konsep kepada siswa karena metode pembelajaran kontekstual menganut aliran konstruktivisme, yang mana pada aliran ini siswa diharuskan untuk menemukan sendiri pengetahuannya.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang sudah ada sebelumnya yang menunjukkan bahwa media audio visual yang dikembangkan layak untuk digunakan (Purnomo, 2014). Hal ini terlihat dari hasil perhitungan angket yang diperoleh dari ahli media 81% yang berarti media audio visual valid dan layak digunakan untuk pembelajaran, dari ahli materi 77% yang berarti media audio visual cukup valid dan cukup layak digunakan untuk pembelajaran, dari audiens sebanyak 3 siswa 87,5% yang berarti media audio visual valid dan layak digunakan untuk pembelajaran. Sedangkan dari data dari hasil belajar siswa secara keseluruhan diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 70%. Penelitian lainnya yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media audio terhadap kemampuan menyimak, terdapat pengaruh media audio visual terhadap kemampuan menyimak, terdapat perbedaan pengaruh media audio dan audio visual terhadap kemampuan menyimak, dan terdapat perbedaan gaya kognitif yang memengaruhi kemampuan menyimak melalui penggunaan media audio dan audio visual pada siswa kelas IV di SDN Buring Malang (Yusantika et al., 2018).

Penelitian lainnya yang menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Macromedia Flash valid dan praktis digunakan pada tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku (Karisma et al., 2019). Hal ini terlihat dari hasil yang diperoleh dari ahli media I 97,5% dan ahli media II 93,75%. Hasil yang diperoleh ahli materi I 96,25% dan ahli materi II 97,5% dengan kriteria “Sangat Layak Digunakan”. Sedangkan untuk hasil angket tanggapan siswa kelas IV SDN Muktiharjo Kidul 01 Semarang 98,61%. Hasil angket tanggapan guru kelas IV SDN Muktiharjo Kidul 01 Semarang 92,5% dengan kriteria “Sangat Layak Digunakan”. Berdasarkan uraian tersebut maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media audio visual berbasis kontekstual pada muatan materi keragaman budaya mata pelajaran IPS kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media audio visual berbasis kontekstual untuk mata pelajaran IPS pada siswa kelas IV sekolah dasar.

## 2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis yaitu disusun secara terprogram dengan urutan-urutan kegiatan yang sistematis dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan sumber belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (Tegeh, dkk, 2014).

Pengembangan media audio visual berbasis kontekstual ini dilakukan dengan menggunakan model ADDIE, karena model ini secara konseptual dapat digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian sehingga prosedur ini akan berurutan untuk mencapai tujuan. Adapun tahapan-tahapan serangkaian kegiatan penggunaan model AADIE sebagai berikut. 1) Analisis, meliputi analisis kebutuhan peserta didik, menganalisis materi, analisis kebutuhan media pembelajaran, dan menentukan KD dan indikator pembelajaran. 2) Desain, meliputi penentuan *hardware* dan *software* yang digunakan untuk merancang media audio visual, membuat rancang bangun, mendesain komponen media audio visual, menyusun materi yang akan ditayangkan pada media audio visual, membuat instrumen penilaian dan membuat RPP. 3) Pengembangan, meliputi perancangan bahan-bahan media, memproduksi media audio visual, dan menguji kelayakan produk oleh para ahli dan siswa melalui uji coba perorangan. 4) Implementasi tidak dapat dilaksanakan karena kondisi pandemi yang tidak memungkinkan untuk melaksanakan tahap implementasi. 5) Evaluasi, meliputi penilaian produk yang terdiri dari penilaian formatif, serta revisi produk jika diperlukan. Namun karena situasi sedang dilanda wabah Covid-19, penelitian ini hanya bisa dilaksanakan sampai pada uji kelayakan atau validasi produk.

Subjek dalam penelitian ini yaitu dosen sebagai ahli isi bidang studi, ahli media pembelajaran, ahli desain pembelajaran, dan siswa kelas IV SDN 4 Dalung. Penelitian pengembangan ini menggunakan metode pengumpulan data non tes yaitu dengan angket/kuesioner. Instrumen pengumpulan data yang digunakan pada penelitian pengembangan media audio visual ini yaitu angket. Adapun kisi-kisi instrumen penilaian ahli materi atau mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, uji coba perorangan disajikan pada [Tabel 1](#), [Tabel 2](#), [Tabel 3](#), dan [Tabel 4](#).

**Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Isi Pembelajaran**

No	Aspek	Indikator	No Instrumen	Jumlah Butir
1.	Kurikulum	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar Kesesuaian materi dengan Indikator Kesesuaian materi dengan Tujuan Pembelajaran	1	1
2.	Materi	Kesesuaian materi dengan karakteristik siswa Kejelasan uraian materi dengan contoh-contoh yang diberikan Kemudahan siswa memahami materi Kesesuaian materi dengan kehidupan nyata siswa Materi didukung media yang tepat Memberikan sumber lain untuk belajar Penggunaan bahasa yang sesuai dengan kaidah kebahasaan	2 3 4 6 5 7 8	7
3.	Evaluasi	Kesesuaian evaluasi dengan materi Kesesuaian tingkat kesulitan soal dengan kompetensi	9 10	2
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

(Suartama, 2016)

**Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Design Pembelajaran**

No	Aspek	Indikator	No Instrumen	Jumlah Butir
1	Tujuan	Kesesuaian Tujuan Pembelajaran Konsistensi antara tujuan pembelajaran, materi dan evaluasi	1 2	2
2	Kurikulum	Kesesuaian KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	4	1
3	Strategi	Penyampaian materi yang tepat dan sesuai Ketepatan penyajian gambar-gambar ilustrasi Dapat memotivasi siswa dalam belajar Memberikan kesempatan siswa untuk belajar secara mandiri Materi memberikan daya tarik perhatian bagi siswa	5 3 6 7 10	5
4	Evaluasi	Kejelasan petunjuk dengan soal yang diberikan ke siswa Kesesuaian soal dengan Indikator pembelajaran	8 9	2
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

(Suartama, 2016)

**Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media**

No (1)	Aspek (2)	Indikator (3)	No Instrument (4)	Jumlah Butir (5)
1	Tampilan	a. Kesesuaian desain dengan karakteristik peserta didik	1	3
		b. Kejelasan jenjang judul materi dengan sub judul dalam Video	2	
		c. Jenis teks yang digunakan menarik dan mudah dibaca	3	
2	Kelayakan Grafis	a. Ukuran teks sesuai dengan layar video (tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil)	4	2
		b. Kesesuaian antara gambar/ilustrasi dengan materi	5	
3	Gambar dan video	a. Desain setiap karakter pada video menarik	6	2
		b. Keterkaitan video dengan ilustrasi dan peristiwa	7	
		c. Kombinasi desain grafis sudah sesuai (desain grafis sudah dapat menggambarkan alur materi)	8	
4	Animasi	a. Kombinasi warna pada desain animasi sudah sesuai	9	1
5	Suara	a. Ketepatan suara untuk mendukung penekanan materi	10	1
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

(Suartama, 2016)

**Tabel 4. Kisi - Kisi Instrumen Respon Siswa (Uji Perorangan)**

No	Aspek	Indikator	No Instrumen	Jumlah Butir
1.	Desain Tampilan	a. Kemenarikan media Video pembelajaran	1	2
		b. Kejelasan gambar	10	
2.	Materi	a. Materi pembelajaran mudah dipahami	3	4
		b. Kejelasan tujuan pembelajaran dan materi pembelajaran	2	
		c. Kegiatan pembelajaran yang meliputi (Pendahuluan, inti dan penutup)	4	
		d. Media memberikan motivasi siswa dalam belajar	6	
3.	Evaluasi	a. Kejelasan petunjuk pengerjaan soal	5	4
		b. Keseimbangan proporsi soal dengan materi	7	
		c. Soal sesuai dengan materi	8	
		d. Bahasa mudah dipahami	9	
<b>Jumlah</b>				<b>10</b>

(Suartama, 2016)

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa skor, saran, komentar/masukan yang diperoleh dari kuisisioner hasil validitas produk oleh ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan hasil uji coba perorangan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Metode deskriptif kuantitatif adalah mengolah data dengan menyusun secara sistematis kedalam bentuk angka-angka ataupun persentase untuk mendapatkan simpulan secara umum (Agung, 2014). Teknik analisis statistik deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data berupa skor yang diperoleh melalui pemberian kuisisioner penilaian media pembelajaran. Skor yang diperoleh dari penilaian media pembelajaran kemudian dihitung persentasenya untuk mengetahui validitas perangkat pembelajaran yang dikembangkan. Untuk memperoleh suatu tingkat validitas media audio visual menggunakan pengukuran dengan skala pengukuran 4 (Skala Likert).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### Hasil

Penelitian ini dilakukan pada kelas IV semester genap di SD No. 4 Dalung. Rancang bangun pengembangan media audio visual berbasis kontekstual ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yang dilalui. Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan penelitian sebagai berikut.

Tahap pertama yaitu, tahap analisis (*analyze*). Tahap analisis merupakan suatu proses yang akan mendefinisikan apa yang akan dikembangkan, dan bagaimana ketersediaan dan relevansi buku ajar yang digunakan dalam penelitian ini, analisis yang dilakukan yaitu dengan mengenal karakteristik siswa, analisis konten dan analisis lingkungan sekolah. Tahap analisis ini dilakukan dengan cara melakukan kegiatan pemberian angket/kuisisioner, wawancara, dan observasi. Kegiatan pemberian angket/kuisisioner digunakan untuk mengenal karakteristik siswa yang nantinya hasil tersebut digunakan untuk menganalisis kebutuhan siswa, terutama berupa materi dan sumber pembelajaran yang akan diterapkan. Sedangkan, kegiatan wawancara digunakan untuk menganalisis konten yang akan dikembangkan yaitu dengan melakukan pemilihan materi pembelajaran yang tepat dengan produk yang akan dikembangkan serta analisis karakteristik dan kemampuan yang dimiliki siswa. Kegiatan ini dilakukan dengan mewawancarai wali kelas IV SD No. 4 Dalung. Sementara itu, kegiatan observasi digunakan untuk menganalisis lingkungan dan fasilitas yang tersedia di SD No. 4 Dalung, sehingga nantinya dapat menunjang penggunaan media yang dikembangkan.

Tahap kedua yaitu tahap desain (*design*). Tahap desain merupakan kegiatan perancangan produk yang akan dikembangkan, yang terdiri dari menentukan menentukan *hardware* dan *software* yang digunakan untuk membuat media audio visual berbasis kontekstual, membuat rancang bangun (*storyboard*), mendesain komponen media dan membuat RPP.

Tahap ketiga, yaitu pengembangan (*development*). Pada tahap pengembangan ini dilakukan perancangan bahan-bahan media audio visual berbasis kontekstual seperti kesesuaian materi yang akan digunakan untuk mengajar dan aplikasi yang digunakan untuk mengedit dan merancang media audio visual berbasis kontekstual. Dimana pada tahap ini desain media audio visual berbasis kontekstual yang sudah dirancang dalam bentuk *story board* direalisasikan dalam bentuk produk media audio visual yang sesungguhnya. Pembuatan media audio visual berbasis kontekstual ini dirancang dengan bantuan aplikasi Adobe Premiere Pro CC 2018. Kemudian media audio visual media audio visual berbasis kontekstual diuji kelayakannya. Kelayakan produk ini dinilai oleh para ahli dan siswa melalui uji coba perorangan. Uji kelayakan produk melibatkan ahli isi pembelajaran, ahli desain

pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Uji coba produk melalui uji coba perorangan melibatkan tiga orang siswa.

Tahap keempat yaitu implementasi, (*implementation*). Pada tahap implementasi atau penerapan tidak dapat dilaksanakan pada penelitian ini, karena kondisi pandemi *covid-19* sehingga tidak memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran secara langsung di kelas.

Tahap kelima, yaitu evaluasi (*evaluation*). Evaluasi merupakan proses untuk melihat apakah pengembangan media audio visual berbasis kontekstual yang telah dirancang telah berhasil atau sesuai dengan harapan yang sudah direncanakan. Evaluasi dapat dilakukan melalui tahapan yaitu dengan cara formatif maupun sumatif. Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini yaitu berupa evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk menilai produk media audio visual berbasis kontekstual yang mencakup validasi para ahli yaitu ahli isi pembelajaran, ahli desain pembelajaran serta ahli media pembelajaran serta uji coba perorangan. Pada tahap evaluasi ini tidak melakukan uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, dan juga evaluasi sumatif dikarenakan situasi dan kondisi yang tidak memungkinkan untuk melakukan uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, dan juga evaluasi sumatif.

Pada tahap validitas media audio visual berbasis kontekstual akan diterapkan mengenai penilaian media audio visual berbasis kontekstual pada mata pelajaran IPS oleh para ahli isi, ahli media, ahli desain pembelajaran, uji perorangan. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui validitas produk yang sudah dikembangkan yaitu berupa kuesioner.

Hasil validitas pengembangan media audio visual berbasis kontekstual menurut uji ahli isi mata pelajaran, uji ahli media, uji ahli desain pembelajaran, dan uji perorangan secara lebih rinci dapat disajikan pada [Tabel 5](#).

**Tabel 5.** Persentase Hasil Validitas Pengembangan Media Audio Visual

No	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas (%)	Keterangan
1	Uji Ahli Isi Mata Pelajaran	87,50	Baik
2	Uji Ahli Desain Pembelajaran	91,67	Sangat Baik
3	Uji Ahli Media Pembelajaran	85	Baik
4	Uji Coba Perorangan	97,50	Sangat Baik

Berdasarkan pengujian validitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media audio visual berbasis kontekstual yang telah dikembangkan secara keseluruhan mendapatkan kualifikasi sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari perolehan hasil uji validitas menurut ahli isi mata pelajaran memperoleh persentase sebesar 87,50% dengan kualifikasi baik, hasil uji validitas menurut ahli desain pembelajaran memperoleh persentase sebesar 91,67% dengan kualifikasi sangat baik, hasil uji validitas menurut ahli media pembelajaran memperoleh persentase sebesar 85% dengan kualifikasi baik, dan hasil uji coba perorangan yang diujikan kepada tiga orang siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda memperoleh persentase sebesar 97,50% dengan kualifikasi sangat baik. Dari hasil uji validitas tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media audiovisual berbasis kontekstual layak untuk digunakan karena keseluruhan dari hasil validitas pengembangan media mendapatkan kualifikasi sangat baik. Walaupun pengembangan media audio visual berbasis kontekstual sudah mendapatkan kualifikasi sangat baik tetapi masih terdapat beberapa masukan dan saran yang diberikan oleh ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran dan ahli desain pembelajaran guna penyempurnaan media audio visual berbasis kontekstual yang dikembangkan. Adapun masukan dan saran yang diberikan oleh ahli isi mata pelajaran, ahli media pembelajaran, dan ahli desain pembelajaran, serta uji coba perorangan secara lebih rinci disajikan pada [Tabel 6](#).

**Tabel 6.** Masukan dan Saran Ahli serta Uji Coba Perorangan

No	Subjek	Komentar dan Saran	Revisi
1	Ahli isi mata pelajaran	Tujuan pembelajaran pada RPP lebih divariasikan	Memvariasikan tujuan pembelajaran pada RPP sesuai dengan metode RPP
2	Ahli isi media pembelajaran	Pembahasan materi pada media audio visual berbasis kontekstual dibahas berdasarkan kelompok suku, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, lagu daerah, dan senjata tradisional	Mengubah pembahasan materi pada media audio visual berbasis kontekstual berdasarkan kelompok suku, rumah adat, pakaian adat, tarian adat, alat musik, lagu daerah, dan senjata tradisional
3	Ahli desain pembelaara	Menambahkan tujuan pembelajaran pada media audio visual berbasis kontekstual Saya banyak mengetahui suku, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, alat musik tradisional, lagu daerah dan senjata tradisional yang ada di Indonesia.	Menambahkan tujuan pembelajaran di kegiatan awal pada media audio visual berbasis kontekstual
4	Uji coba perorangan	Saya merasa media pembelajaran yang diberikan sangat menarik dan bahasanya mudah dipahami. Saya merasa semangat belajar dengan video yang diberikan dan materinya sangat jelas.	- - -

Adapun hasil dari pengembangan media audiovisual berbasis kontekstual yang diantaranya yaitu disajikan pada [Gambar 1](#), [Gambar 2](#), dan [Gambar 3](#).



**Gambar 1.** Desain Cover dan Label CD Media Audio Visual



Gambar 2. Tampilan Awal dan Penutup Media Audio Visual



Gambar 3. Tampilan Isi Media Audio Visual

## Pembahasan

Pada penelitian pengembangan produk ini, produk yang dihasilkan adalah media audio visual berbasis kontekstual untuk siswa kelas IV di SD No. 4 Dalung. Media ini dikembangkan untuk membantu siswa kelas IV agar dapat belajar secara mandiri dan tentunya memiliki semangat belajar yang tinggi. Selain itu, media ini juga bisa digunakan dalam bentuk kelompok maupun pribadi. Materi yang dikembangkan dalam media audio visual berbasis kontekstual ini memuat mengenai materi keragaman budaya. Didalam media audio visual berbasis kontekstual ini disertai dengan gambar-gambar yang mendukung, sehingga bisa mempermudah siswa untuk memahami materi saat menyimak pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan deskripsi validitas pengembangan media audio visual berbasis kontekstual yang telah dipaparkan di atas. Hasil validitas pengembangan media audio visual secara keseluruhan memperoleh kualifikasi sangat baik dari hasil uji validitas ahli isi mata pelajaran, hasil uji validitas ahli desain pembelajaran, hasil uji validitas ahli media pembelajaran, dan hasil uji coba perorangan sehingga media audio visual berbasis kontekstual yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran. Perolehan hasil validitas yang mendapatkan kualifikasi sangat baik ini tentunya tidak terlepas dari penggunaan model yang dipilih, yaitu model ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahapan yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation* yang memiliki kaitan satu dengan yang lainnya. Validitas yang diperoleh dari pengembangan media audio visual berbasis kontekstual ini ditentukan berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran, dan hasil uji coba perorangan.

Berdasarkan hasil review dari ahli isi pembelajaran, memperoleh kualifikasi baik yaitu dengan persentase sebesar 87,50%. Perolehan kualifikasi baik ini disebabkan karena media yang dibuat sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang digunakan di SD No. 4 Dalung yaitu Kurikulum 2013. Pengembangan potensi diri siswa akan berjalan lebih efektif apabila seorang guru menggunakan media pembelajaran yang tepat. Hal ini juga diperkuat dengan pernyataan yang menyatakan bahwa media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena ia membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran (Hartini et al., 2017). Dalam pengembangan suatu media pembelajaran, kesesuaian materi yang diulas nantinya pada media pembelajaran tersebut harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Kejelasan dan keterkaitan antara media pembelajaran dengan indikator, tujuan, dan materi, harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran (Krissandi & Rasmawan, 2015).

Berdasarkan hasil review dari ahli desain pembelajaran, memperoleh kualifikasi sangat baik yaitu dengan persentase sebesar 91,67%. Media audio visual berbasis kontekstual dari segi desain pembelajaran mendapatkan kualifikasi sangat baik dikarenakan dari segi penilaian ahli desain pembelajaran media audio visual berbasis kontekstual sudah mampu mendesain media audiovisual berbasis kontekstual agar membuat siswa termotivasi dalam kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan pembelajaran yang baik adalah suatu proses kegiatan belajar yang mampu menciptakan kondisi yang positif bagi siswa dalam artian proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan serta mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Riandini et al., 2020). Hal itu dikarenakan media audio visual berbasis kontekstual ini sangat mudah diakses dimanapun. Hal ini sejalan dengan penelitian yang bahwa kemudahan mengakses atau menggunakan media akan dapat membuat siswa lebih sering membuka kembali materi yang disampaikan diluar jam pelajaran (Setyaningsih, 2019).

Berdasarkan hasil review dari ahli media pembelajaran, memperoleh kualifikasi baik yaitu dengan persentase sebesar 85%. Perolehan persentase baik pada media audio visual berbasis kontekstual dikarenakan salah satunya dalam media audio visual berbasis kontekstual visualisasi yang terkandung dalam media audio visual berbasis kontekstual dapat menekankan informasi yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkret. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa peran visual dalam pembelajaran adalah untuk menekankan informasi yang sifatnya abstrak menjadi lebih konkret, sehingga informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan mudah untuk dipahami (Sudarma, 2015). Sehingga dengan adanya media audio visual berbasis kontekstual dalam menunjang proses pembelajaran, siswa dapat melakukan tayangan ulang pada materi yang ditampilkan untuk melihat gambaran yang lebih fokus dan nyata, semua itu merupakan keuntungan dari dikembangkannya media audio visual berbasis kontekstual. Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa salah satu kelebihan media audio visual yakni memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis (Munadi, 2013).

Berdasarkan hasil review media audio visual berbasis kontekstual tahap uji coba perorangan media audio visual berbasis kontekstual ini mendapatkan persentase 97,50% dan berada pada kualifikasi sangat baik. Hal ini dikarenakan media audio visual berbasis kontekstual dapat menarik minat dan perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung, karena dengan media audio visual berbasis kontekstual siswa dapat menyaksikan gambar bergerak, warna dan disertai penjelasan berupa tulisan ataupun suara yang mengandalkan dua indera manusia sekaligus yakni pendengaran dan penglihatan untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan dapat memotivasi siswa dalam belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat yang menyatakan bahwa penggunaan media audio visual khususnya media video

dapat menarik dan mengarahkan fokus siswa agar dapat berkonsentrasi dengan isi pelajaran dan pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian siswa (Diana et al., 2018). Hal ini juga didukung oleh penelitian yang menyatakan media audio visual dapat membuat suasana pembelajaran seolah terlihat nyata (Raisa et al., 2018). Hal ini ditunjukkan dari respon siswa yang sebagian besar mengatakan bersemangat dalam mempelajari materi gelombang dengan menggunakan media audio visual, mereka tertarik karena gambar yang disajikan bergerak dengan beberapa video seperti kegunaan sonar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media audio visual berbasis kontekstual yang dikembangkan telah melalui serangkaian tahap pengembangan dan telah divalidasi oleh para ahli dibidangnya dan telah dilakukan uji coba perorangan. Dalam pengembangannya, media audio visual berbasis kontekstual ini sudah melewati beberapa tahap uji coba dan perbaikan sehingga menghasilkan media audio visual berbasis kontekstual yang layak atau dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya pada materi keragaman budaya mata pelajaran IPS kelas IV SD.

Temuan-temuan yang didapatkan dalam pengembangan media audio visual berbasis kontekstual ini memberikan implikasi yaitu media audio visual berbasis kontekstual yang dikembangkan dapat menambah wawasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang semakin maju dengan dukungan beberapa software yang mampu membuat penyampaian materi lebih menarik dan bervariasi. Selain itu media ini dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajar.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, antara lain tidak dapat melaksanakan tahap implementasi secara langsung di kelas akibat pandemi COVID-19, jumlah responden pada uji coba perorangan yang terbatas, dan kemungkinan keterbatasan representasi dalam pemilihan responden. Meskipun media audio visual berbasis kontekstual telah meraih kualifikasi sangat baik dalam uji validitas, dianjurkan untuk terus mengembangkan kontennya dengan menambah fitur atau modul, menjelajahi teknologi alternatif untuk pembelajaran jarak jauh, dan mempertimbangkan saran untuk penambahan variasi pada tujuan pembelajaran. Rekomendasi juga mencakup pengembangan konten multimedia yang lebih interaktif, uji coba dengan jumlah responden yang lebih besar, serta melibatkan dosen atau pakar lainnya untuk pandangan tambahan dalam meningkatkan kualitas media audio visual berbasis kontekstual.

#### **4. SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat diketahui bahwa dari hasil perhitungan validasi produk media audio visual berbasis kontekstual dinyatakan media yang dikembangkan memiliki kualifikasi sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji validitas produk yang memiliki kualifikasi sangat tinggi. Adapun saran yang dapat disampaikan diantaranya bagi siswa, agar dapat memanfaatkan video audio visual dengan baik. Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif dalam penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Bagi kepala sekolah, agar dapat menyediakan fasilitas-fasilitas yang mendukung pelaksanaan pembelajaran.

#### **5. DAFTAR RUJUKAN**

- Agung, A. A. G. (2014). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Pendidikan*. Aditya Media Publishing.
- Aprelia, D. A., Baedowi, S., & Mudzantun. (2019). Pengaruh Pendekatan Kontekstual Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi. *Pengaruh Pendekatan Kontekstual*

- Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi*, 237–244. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v7i3.19400>.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>.
- Diana, L. M., Sulton, & Sulthoni. (2018). Pengaruh Model Kooperatif Numbered Head Together (NHT) Berbantuan Media Video Terhadap Keterampilan Sosial Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VIII SMP Islam Al-Hidayah Kaliwates Jember. *Jinotep (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 144–151.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1), 1–11.
- Farista, R., & Ilham, A. M. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699.
- Habibah, R., Salsabila, U. H., Lestari, W. M., Andaresta, O., & Yulianingsih, D. (2020). Pemanfaatan Teknologi Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), 1. <https://doi.org/10.30742/tpd.v2i2.1070>.
- Hartini, S., Misbah, Dewantara, D., Oktovian, R. A., & Aisyah, N. (2017). Developing learning media using online prezi into materials about optical equipments. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 6(2), 313–317. <https://doi.org/10.15294/jpii.v6i2.10102>.
- Hasnidar, H., & Elihami, E. (2019). Pengaruh Pembelajaran Contextual Teaching Learning Terhadap Hasil Belajar PKn Murid Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 42–47. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/327/155>.
- Hayati, N., Yusuf, A. M., & Harianto, F. (2017). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Minat Peserta Didik pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Bangkinang Kota. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 14(2), 160–180. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14\(2\).1027](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2017.vol14(2).1027).
- Hidayat, M. (2012). Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <http://ejournal.iainpurwokerto.ac.id/index.php/insania/article/view/1500/1098>.
- Karima, M. K., & Ramadhani. (2018). Permasalahan Pembelajaran Ips Dan Strategi Jitu Pemecahannya. *Ittihad: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 43–53. <http://ejournal-ittihad.alittihadiahsumut.or.id/index.php/ittihad/article/view/35>.
- Karisma, R., Mudzanatun, M., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 216. <https://doi.org/10.23887/jppp.v3i3.19255>.
- Krissandi, A. D. S., & Rusmawan. (2015). the Constraints of Elementary School Teachers. *Cakrawala Pendidikan*, 457–467.
- Kurniasih, S. (2014). *Strategi – Strategi Pembelajaran*. Alfabeta.
- Lestari, A., Mudzanatun, & Damayani, A. T. (2017). Keefektifan Media Audio Visual Sebagai Kreativitas Guru Sekolah Dasar Dalam Menumbuhkan Keterampilan Menulis Puisi Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(3), 214. <https://doi.org/10.24246/j.scholaria.2017.v7.i3.p214-225>.
- Maryati, I. (2018). Peningkatan Kemampuan Penalaran Statistis Siswa Sekolah Menengah Pertama Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 129–140. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v6i1.300>.
- Mayasari, N., & Sulfemi, W. B. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification

- Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Jurnal Pendidikan*, 20(1), 53. <https://doi.org/10.33830/jp.v20i1.235.2019>.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru)*. Referensi. <https://ecampus-fip.umj.ac.id/repo/handle/123456789/7061>.
- Nadir. (2014). Urgensi Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 02(02), 300–330. <http://repository.uinsa.ac.id/id/eprint/806>.
- Ningsih, W., & Mardhatillah. (2016). Penerapan Media Audio-Visual Terhadap Keaktifan Pada Materi Hubungan Antara Sumber Daya Alam dengan Lingkungan Siswa Kelas IV SD Negeri Pasi Teungoh Kecamatan Kaway XVI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2, 1–14.
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Cengklong 3. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 3(2), 396–418. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>.
- Nurrita, T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>.
- Purnomo, J. (2014). Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/tp/article/view/3659>.
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 49–54. <https://core.ac.uk/download/pdf/229579006.pdf>.
- Raisa, S., Adlim, A., & Safitri, R. (2018). Respon Peserta Didik Terhadap Pengembangan Media Audio-Visual. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 5(2), 82–86. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v5i2.9821>.
- Ratri. (2018). Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pena Karakter*, 01(01), 1–8.
- Raudah, Y., Sukron, M., & Susilawati, W. O. (2020). Pengaruh Model Inquiry Terhadap Hasil Belajar Muatan IPS Siswa Kelas IV: Studi Literatur. *International Journal of Technology Vocational Education and Training*, 1(2), 137–142.
- Riandini, P. V. A., Sudatha, I. G. W., & Parmiti, D. P. (2020). Korelasi antara Kecerdasan Emosional dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar PPKn. 8(3), 468–478. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v8i3.26072>.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 95.
- Salam, R. (2017). Model Pembelajaran Inkuiri Sosial Dalam Pembelajaran IPS. *HARMONY: Jurnal Pembelajaran IPS Dan PkN*, 2(1), 7–12. <https://doi.org/10.15294/harmony.v2i1.19965>.
- Salikin, H. (2011). Melihat Kembali Profesionalitas Pendidik. *Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 257–271. <https://core.ac.uk/download/pdf/296601658.pdf>.
- Santoso, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1). <https://doi.org/10.31949/jcp.v3i1.407>.
- Setyaningsih, G. (2019). Penerapan Aplikasi Media Pembelajaran Pada SMPN 1 Nusantara Berbasis Smartphone Android. *Jurnal Matrik*, 18(2), 246–256. <https://doi.org/10.30812/matrik.v18i2.365>.
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS Untuk SD/MI*. Garudhawaca.

- Suartama, I. . (2016). *Bahan Ajar: Evaluasi dan Kriteria Kualitas Multimedia Pembelajaran*. Undiksha.
- Sudarma, I. K. (2015). *Desain Pesan Kajian Analisis Desain Visual Teks dan Image*. Graha Ilmu.
- Sumardha, F. S. (2019). Pengaruh Model Group Investigation Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 8(8). <https://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i8.34831>.
- Surti, W., & Jailani, M. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ips Dengan Menggunakan Metode Pemberian Tugas Dan Media Kartu Tebak Kata Pada Peserta Didik di SDN 1 Pulau Telo Kuala Kapuas Tahun Ajaran 2016/2017. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan*, 12(2), 14–27. <https://doi.org/10.33084/pedagogik.v12i2.853>.
- Tegeh, I. M., & dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Graha Ilmu.
- Widiastuti, E. H. (2017). Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Mata Pelajaran Ips. *Satya Widya*, 33(1), 29. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i1.p29-36>.
- Yusantika, F. D., Suyitno, I., & Furaidah. (2018). Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 252. <http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i2.10544>.