

Pengembangan media audio-visual IPS

Oleh:

Siti Salamah¹, Ayu Nabila Wiramanggala², Alda Dwi Aprilianti³, Izmi Fadhila Tunissa⁴, Dadan Nugraha⁵

^{1, 2, 3, 4, 5}Universitas Pendidikan Indonesia
Email: sitisalamahh147@gmail.com

Submitted: 24-04-2022

Reviewed: 09-06-2022

Accepted: 18-06-2022

Abstrak

Tujuan penelitian untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran IPS di Kelas IV SDN Narawita 02 melalui media *audio visual* untuk meningkatkan mutu pendidikan, dengan memanfaatkan teknologi yang dapat dijadikan sebagai fasilitas alternatif untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik seperti visualisasi materi ajar sehingga lebih interaktif bagi peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Narawita 02 dengan jumlah peserta didik 15. Instrumen penelitian menggunakan angket *skala likert*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media *audio visual* ini mampu menunjang ketercapaian motivasi peserta didik dalam menerapkan kegiatan pembelajaran IPS di kelas IV yang dibuktikan dari hasil presentase uji validasi dosen dengan rata-rata perolehan presentase skor sebesar 88,6% dengan kriteria “sangat baik” dan diperkuat dari hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *audio visual* diperoleh skor presentase dengan rata rata skor 98%. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan *audio visual* ini telah memenuhi salah satu indikator kriteria keberhasilan, yaitu hasil respon peserta didik yang masuk kedalam interpretasi “sangat baik”.

Kata kunci: Audio visual, Pembelajaran IPS, sumber daya alam

Abstract

The purpose of this study is to increase students learning motivation in social studies learning in Class IV SDN Narawita 02 through audio-visual media to improve the quality of education by utilizing technology that can be used as an alternative facility to optimize learning activities to be more interesting such as visualization of teaching materials so that they are more interactive for students. Learners. The research method used is Research and Development (R&D). The research subjects were fourth grade students at SDN Narawita 02 with 15 students. The research instrument used a Likert scale questionnaire. The results showed that the development audio-visual media was able to support the achievement of student's motivation in implementing social studies learning activities in class IV as evidenced by the results of the lecturer validation test percentage with an average score of 88,6% with the criteria “very good” and reinforced from the results of student responses to audio-visual learning media obtained a percentage score with an average score of 98%. This proves that the development of this audio visual has met one of the indicators of the success criteria, namely the results of the student responses that are included in the “very good” interpretation.

Keywords: Audio visual, social studies learning, natural resources

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu langkah strategis yang ditargetkan sebagai usaha pengintensifan taraf sumber daya manusia di Indonesia. Pendidikan bermaksud merencanakan peserta didik sebagai warga negara untuk memperoleh kognitif, psikomotor efektif serta mutu yang dapat digunakan sebagai kecakapan pemecahan masalah, membuat keputusan, ikut serta dalam beragam aktivitas masyarakat supaya menjadi warga negara yang baik. (Susilowati & Sutama, 2022). Pendidikan amat diperlukan oleh semua individu karena kemajuan bangsa sangat ditujukan oleh taraf pendidikan itu sendiri, pendidikan merupakan solusi dalam menciptakan SDM yang berkualitas dan berdedikasi tinggi. (Widhayanti & Abduh, 2021). Mengenai cara memupuk kualitas sumber daya manusia, bidang pendidikan mempunyai kedudukan yang amat berarti karena pendidikan akan berupaya meningkatkan kompetensi serta mengembangkan kualitas kehidupan masyarakat Indonesia. Selain itu, akan terbentuk sumber daya manusia yang kompeten, bermutu dan berpotensi guna mencapai tujuan nasional (Arsyad., Sulfemi, 2018).

Dari penjelasan pendidikan tadi, maka peningkatan taraf pendidikan diharapkan menjadi suatu kepentingan bangsa yang ingin maju. Dengan keyakinan bahwa pendidikan yang bertaraf dapat menyokong ekspansi dalam berbagai bidang. Oleh sebab itu, diperlukan suatu pemahaman yang berkenaan dengan landasan serta sasaran pendidikan secara komprehensif. Salah satu upaya yang biasa dilaksanakan yaitu melalui pendidikan sekolah dasar. Sekolah dasar merupakan forum pendidikan dasar yang menegakkan pengetahuan dasar menjadi landasan guna meneruskan ke pendidikan selanjutnya. Dalam pendidikan sekolah dasar, masih ada kemajemukan pelajaran yang diberikan pada peserta didik antara lain pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan disiplin ilmu yang menelaah mengenai manusia dan sekelilingnya. Tinjauan IPS ini sangat diharapkan, agar peserta didik siap menghadapi perkara sosial pada kehidupannya, baik menurut segi kognitif, psikomotorik, dan afektif. Tetapi faktanya, pembelajaran IPS tak jarang dipercaya menjadi disiplin ilmu yang monoton, jenuh dan wajib memakai gagasan yang bertenaga, lantaran banyak teori – teori yang patut dimengerti sehingga tampak kejenuhan dalam belajar IPS. (Alverina et al., 2019).

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPS berkaitan dengan kurangnya pemakaian media pembelajaran oleh guru terhadap proses pembelajaran yang berlangsung di ruang kelas, serta peran utama guru dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran terkonsentrasi terhadap buku teks, dengan penggunaan media yang jarang digunakan (Alverina et al., 2019). Hal tersebut diperkuat oleh data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI melalui survey kegiatan pembelajaran pada tahun 2020, dengan hasil survey sebanyak 87% aktivitas guru hanya sekedar memberikan tugas dan hanya berpusat pada buku sumber tanpa memanfaatkan teknologi di era digital ini (Putri, 2020). Bahasan materi pembelajaran IPS yang bersifat abstrak diperlukan visualisasi untuk meringankan peserta didik dalam mempelajari bahasan materi yang disampaikan oleh guru. Lingkup materi pembelajaran IPS yang amat beragam membuat guru mengejar ketuntasan bahasan materi yang disampaikan. Akibatnya pembelajaran IPS hanya mengalihkan ilmu dari guru kepada peserta didik, tanpa mencermati makna pembelajaran bagi peserta didik dan kehidupannya. Akibatnya bahasan materi yang peserta didik peroleh tidak bertahan lama

dalam memori mereka. Banyak guru yang kesusahan menyelesaikan bahsa materi. Sementara itu, materi dapat di visualisasikan dengan menggunakan media pembelajaran(Supardi et al., 2015). Adanya ketidakmampuan belajar pada peserta didik dalam keikutsertaannya mengikuti pembelajaran merupakan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Peserta didik juga mempengaruhi kurangnya pemahaman peserta didik terhadap konsep yang disajikan. (Susilowati, 2022). Ikhtiar guru dalam memfasilitasi penyajian pemaparan materi dalam pembelajaran, perlu disediakan suatu media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik (Adittia, 2017).

Berdasarkan interpertasi pemasalahan diatas, maka diperlukan adanya kegiatan media pembelajaran guna meningkatkan taraf pendidikan. Pengembangan dalam media pembelajaran didasarkan pada prosedur yang sistematis, diawali dengan prosedur desain/pengembangan. Ruby Brets (Supardi, 2015) menyebutkan bahwa klasifikasi media pembelajaran terdapat 7, diantaranya:

1. Media audio visual gerak, contohnya seperti film bersuara, kartun.
2. Media audio visual diam, contohnya seperti slide.
3. Audio semi gerak, contohnya seperti tulisan bergerak bersuara.
4. Media visual bergerak, contohnya seperti film bisu.
5. Media visual diam, contohnya seperti slide bisu, halaman cetak, ataupun foto.
6. Media audio, contohnya seperti radio, telephon, pita audio.
7. Media cetak, contohnya seperti buku, koran dan modul.

Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *audio visual* yang dapat dimanfaatkan sebagai suatu media pembelajaran IPS (Supardi et al., 2015). Media ini ialah salah satu media yang menampilkan gambar visual dan konkret untuk meringankan dan mempercepat peserta didik dalam menyerap pembelajaran (Tarki, 2019). Media *audio visual* juga menjadi salah satu alternatif untuk melaksanakan proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi. Pembelajaran yang berbasis teknologi (*audio visual*) dapat dijadikan sebagai fasilitas alternatif untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan beragam cara, yaitu a) mudah di integrasikan kedalam proses kegiatan pembelajaran, b) lebih interaktif untuk di pelajari, c) di modifikasi setiap saat. Dengan menggunakan teknologi diharapkan proses pembelajaran dapat di pakai untuk memberikan materi pembelajaran yang lebih menarik seperti visualisasi materi ajar sehingga lebih menarik lagi bagi peserta didik. Pembelajaran *audio visual* menjadi lebih interaktif dan dapat menghasilkan lebih banyak interaksi dalam proses pembelajaran (Haryoko, 2009). Sanaky (Fathonah et al., 2020) menyebutkan bahwa media pembelajaran audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar (*visual*) dan suara (*audio*) yang digunakan secara bersamaan pada saat mengkomunikasikan pesan atau informasi.

Hal tersebut sinkron dengan cara berpikir realistik, yakni dengan meninjau atau mengeksekusi sesuatu yang berhubungan dengan pemecahan masalah (Alverina et al., 2019). Dengan menggunakan media ini, materi ajar yang disajikan peserta didik akan lebih lengkap dan ideal yang di dukung dengan pemakaian media yang dapat menggantikan tugas guru hingga batas tertentu. Mengenai hal tersebut guru tidak selalu berperan sebagai penyaji

materi, tapi karena penyajian materi dapat di ubah oleh media, maka peran guru dapat bertransformasi menjadi fasilitator pembelajaran yang memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi (Supardi et al., 2015).

Metode Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Alasan menggunakan metode ini didasarkan pada pemikiran R&D sebagai metode penelitian yang menciptakan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Setelah produk dibuat, langkah selanjutnya adalah menguji kualitas produk, yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik tentang Sumber Daya Alam.

Rancangan penelitian ini merujuk pada rancangan pengembangan yang merujuk pada gagasan Thiagarajan dan Semmel yaitu rancangan 3D, mekanisme penelitian yang di terapkan dalam penelitian ini merupakan pengembangan produk media visual. Ada 3 fase Proses pengembangan yang dikemukakan oleh Thiagarajan & Sammel yaitu: fase pendefinisian (*define*), fase perencanaan (*design*), dan fase pengembangan (*development*). (Buhari, 2011).

Selanjutnya pada penelitian ini instrumen yang digunakan yaitu angket *Skala likert*. Uji coba produk dilakukan pada hari Senin, 16 April 2022 dengan objek penelitian 15 orang peserta didik kelas 4 SD dan 1 orang *expert* (dosen). Angket *Skala likert* digunakan sebagai penilaian sikap dan opini tentang kelompok ataupun seorang individu mengenai fenomena sosial. Pada skala ini, variabel adalah ukuran metrik dan variabel yang ditetapkan sebagai titik tumpu guna membangun sebuah proyek ataupun produk. Unsur instrumen dapat berupa pernyataan ataupun pertanyaan. Jawaban untuk item pertanyaan umumnya mencakup kata-kata seperti sangat setuju dengan skor 5, setuju dengan skor 4, cukup setuju dengan skor 3, tidak setuju dengan skor 2 dan sangat tidak setuju dengan skor 1. Atau bisa pula dalam bentuk kata lain seperti sangat baik baik, cukup, kurang dan sangat kurang. (Tunissa. F. I et al., 2021).

Tabel 1
Kriteria Interpretasi Skor Skala Likerrt

Skala	Tingkat Pencapaian	Interpretasi
5	81%-100%	Sangat Baik (SB)
4	61%-80%	Baik (B)
3	41%-60%	Cukup (C)
2	21%-40%	Kurang (K)
1	0%-20%	Sangat Kurang (SK)

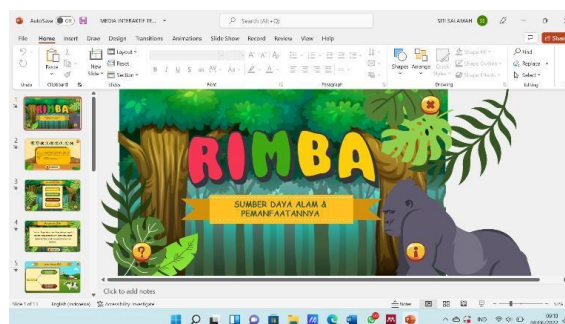
Riduwan (Alverina et al., 2019)

Hasil dan Pembahasan

Pada studi ini metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (R&D), dengan tujuan demi menciptakan media pembelajaran *audio visual* pada pembelajaran IPS materi Sumber Daya Alam & Pemanfaatannya. Penelitian ini dilakukan untuk mengumpulkan data melalui *expert tools* dan respon peserta didik. Dalam pengembangannya terdiri atas beberapa tahap yang dilakukan, sejalan dengan desain prosedur pengembangan Thiagarajan dan semmel, yaitu desain 3-D yang melibatkan tiga tahapan, yakni: tahap *Define* (pendefinisian), tahap *Design* (perencanaan), dan tahap *Development* (pengembangan). Adapun tahapan penelitian diilustrasikan berikut ini:

- a. *Define* (pendefinisian), pada tahapan ini dimulai dengan melakukan analisis kurikulum penyusunan materi yang di perluas pada media *audio visual* dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.1 mengidentifikasi karakteristik ruang dan pemanfaatan sumber daya alam untuk kesejahteraan masyarakat dari tingkat kota/kabupaten sampai tingkat provinsi. Selanjutnya dilakukan pemetaan pada materi yang akan dikemas ke dalam media *audio visual*. Aktivitas ini dilakukan mengidentifikasi kompetensi dasar mata pelajaran IPS yang terkait dengan topik. Setelah mengidentifikasi materi, dibuatkan jejaring tema yang bertujuan untuk menentukan materi yang nantinya akan dikembangkan ke media pembelajaran. Setelah itu, menempatkan materi secara terstruktur yang siap dikemas dalam media *audio visual*. Dengan materi pengertian sumber daya alam, jenis – jenis sumber daya alam yang dibagi menjadi 2 yaitu sumber daya alam yang dapat diperbaharui dan sumber daya alam yang tidak dapat diperbaharui, pemanfaatan sumber daya alam dan cara menghemat sumber daya alam untuk Kelas 4 dalam buku tematik Tema 2 (Selalu Berhemat Energi).
- b. *Design* (perencanaan), tahap kedua ini adalah melakukan perincian materi pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan Sosial (IPS). Media yang digunakan yaitu memanfaatkan *Powerpoint* kemudian mengubahnya menjadi video pembelajaran. Pertama melakukan perincian materi, langkah selanjutnya adalah membuat rangka yang bertujuan untuk memperoleh bahasan materi yang akan di kemukakan pada media. Selanjutnya membuka *powerpoint* untuk memasukkan materi yang telah dirancang.

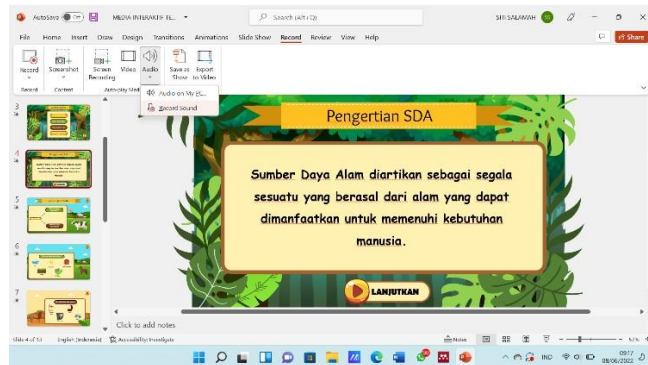
Gambar 1.
PowerPoint materi



Pengembangan media audio-visual ... (Siti Salamah, dkk)

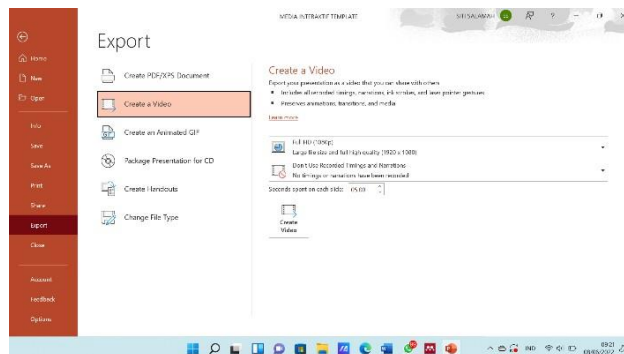
Setelah memasukan semua materi kedalam *powerpoint*, langkah selanjutnya yaitu merecord suara.

Gambar 2.
Record Suara



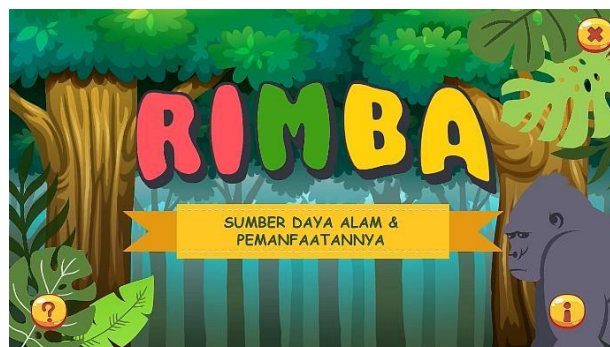
Lalu tahap akhir adalah memasukan *background* agar media pembelajaran lebih menarik dan interaktif serta menumbuhkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran. Langkah terakhir yaitu menyimpan *powerpoint* dalam bentuk video pembelajaran.

Gambar 3.
Export Video

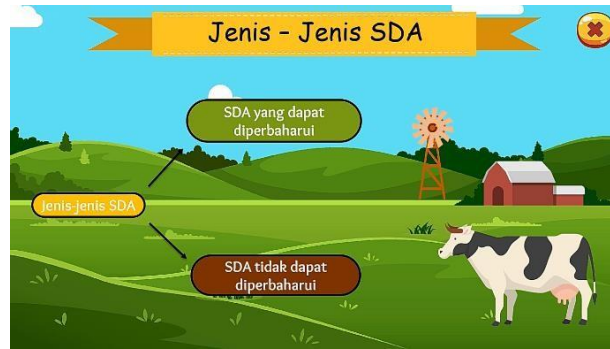


Berikut adalah tampilan desain media *audio visual* yang peneliti kembangkan:

Gambar 4.
Desain Tampilan Awal Media Audio Visual



Gambar 5.
Desain Tampilan Isi Materi



- c. *Development* (pengembangan), pada tahap ketiga ini peneliti melakukan uji coba produk terhadap 15 orang peserta didik kelas 4 SDN Narawita 02 yang dilaksanakan pada 16 April 2022 serta melakukan uji validasi terhadap dosen pengampu mata kuliah. Melibatkan pengujian produk pada peserta didik dan validasi terhadap dosen pengampu mata kuliah guna memperoleh bagian yang perlu direvisi. Produk direvisi berdasarkan tanggapan, reaksi dan komentar. Siklus pengujian dan revisi ini dilakukan agar produk dapat digunakan secara konsisten dan efisien. Kegiatan uji coba produk pada peserta didik dilangsungkan secara *offline* dengan mendatangi langsung lokasi Sekolah Dasar, dan validasi produk dilakukan secara *online* terhadap dosen pengampu mata kuliah. Kegiatan validasi ini juga dilakukan untuk mendapatkan masukan mengenai cakupan dan relevansi materinya.

Berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan oleh *expert* (dosen pengampu mata kuliah) melalui lembar validitas, peneliti memperoleh hasil dari dosen pengampu mata kuliah yang menunjukkan hasil penilaian berdasarkan presentasi rata – rata dari uji validasi. Temuan menjelaskan bahwa skor rata-rata dari hasil validasi guru adalah sebagai berikut:

Tabel 2

Hasil Validasi Dosen Terhadap Media Pembelajaran Audio visual

No	Aspek	Presentase	Interpretasi
1	Isi/Materi	90%	Sangat Baik (SB)
2	Kualitas Media	87,5%	Sangat Baik (SB)
Rata-rata		88,6%	Sangat Baik (SB)

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa rata-rata skor tertinggi diperoleh dari hasil validasi dosen, dengan perolehan presentase skor sebesar 88,6%. Validasi oleh dosen dipusatkan pada aspek materi dan kualitas media. Validasi dari kelayakan media *audio visual* ini adalah dosen pengampu mata kuliah . Penilaian yang didapat dari dosen ini digunakan untuk mengetahui sesuai atau tidaknya media *audio visual* yang dikembangkan dengan materi yang disampaikan. Data yang dipakai, didapat dari angket *skala likert* yang diisi oleh dosen. Penggunaan angket *skala likert* yang berupa skor angka digunakan untuk memvalidasi produk media pembelajaran *audio visual* yang dikembangkan. Hal ini menunjukkan bahwa, pengembangan media *audio visual* ini sudah mencapai salah satu tolak ukur dari indikator

pencapaian yang telah ditetapkan, yaitu validasi dari dosen. Jika dilihat dari tabel rata – rata skor diatas, didapatkan hasil bahwa pengembangan media *audio visual* ini mendapatkan nilai uji kelayakan dimana validasi tersebut sudah masuk kedalam interpretasi “sangat baik”. Berdasarkan tolak ukur kategori interpretasi menurut Riduwan (2012) dalam (Alverina et al., 2019).

Tabel 3
Hasil Respons Peserta Didik Terhadap Media Pembelajaran Audio visual

No	Aspek	Presentase	Interpretasi
1	Isi/Materi	98%	Sangat Baik (SB)
2	Kualitas Media	98%	Sangat Baik (SB)
Rata-rata		98%	Sangat Baik (SB)

Adapun untuk hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran *audio visual* diperoleh skor presentase dengan rata-rata 98%. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan media *audio visual* ini telah memenuhi salah satu indikator kriteria keberhasilan tertentu, yaitu penilaian dari peserta didik. Hasil penilaian oleh peserta didik masuk kedalam interpretasi “sangat baik”.

Dapat diperoleh hasil bahwa media *audio visual* ini “sangat baik” digunakan, karena berdasarkan uji validasi dosen dan respon peserta didik telah menunjang kriteria ketercapaian yang telah peneliti tentukan sebelumnya. Maka dari itu, dengan dikembangkannya media *audio visual* ini, materi pembelajaran IPS dapat divisualisasikan dengan menggunakan media yang menampilkan gambar visual dan konkret untuk meringankan dan mempercepat peserta didik dalam menyerap pembelajaran sehingga bahasan materi dapat dipahami oleh peserta didik. Sudrajat (2022) menyatakan bahwa teknologi menjadikan proses pembelajaran dapat dipakai untuk memberikan materi pembelajaran sehingga lebih menarik lagi bagi peserta didik. Pembelajaran *audio visual* menjadi lebih interaktif dan dapat menghasilkan lebih banyak interaksi dalam proses pembelajaran.

Simpulan

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian yaitu *Research and Development* (R&D) bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sempurna. Ada tiga fase proses pengembangan yang dikemukakan oleh Thiagarajan & Samuel yaitu: fase *define* (pendefinisian), fase *design* (perencanaan), dan fase *development* (pengembangan). Penelitian dilakukan pada peserta didik kelas 4 SDN Narawita 02 dengan di dapatkan hasil bahwa media pembelajaran *audio visual* yang dikembangkan oleh peneliti layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dari hasil validasi dosen pengampu mata kuliah yang dinilai sangat baik dengan presentase 88,6% dan dari sisi peserta didiknya diperoleh presentase 98% dengan interpretasi sangat baik.

Referensi

Adittia, A. (2017). Penggunaan media pembelajaran audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS pada siswa kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 9–20. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i1.5227>

- Alverina, C., Hakim, Z. R., & Taufik, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis powtoon pada mata pelajaran IPS. *School Education Journal*, 9(3), 266–272. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/sejjpgsd.v9i3.15785>
- Arsyad., Sulfemi, B, W. (2018). Metode role playing berbantu media audio visual pendidikan dalam meningkatkan belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(2), 41–46. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v3i2.1012>
- Buhari, B. (2011). *Four-D Model (Model Pengembangan Perangkat Pembelajaran dari Thiagarajan, dkk) « Bustang's blog*. <https://Bustangbuhari.Wordpress.Com/>. <https://bustangbuhari.wordpress.com/2011/08/25/four-d-model-model-pengembangan-perangkat-pembelajaran-dari-thiagarajan-dkk/>
- Fathonah, M. F., Wahyuningsih, S., & Syamsuddin, M. M. (2020). Efektivitas media audio visual terhadap kecerdasan visual spasial anak usia 5-6 tahun. *Kumara Cendekia*, 8(2), 142. <https://doi.org/10.20961/kc.v8i2.39789>
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas pemanfaatan media audio-visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 1–10. <http://journal.uncp.ac.id/index.php/Pedagogy/article/view/704>
- Putri, Z. (2020). *Survei Kemdikbud: siswa sulit pahami pelajaran saat belajar jarak jauh*. <https://news.detik.com/berita/d-5108510/survei-kemdikbud-siswa-sulit-pahami-pelajaran-saat-belajar-jarak-jauh>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sudrajat (2020), Pribumisasi ilmu-ilmu sosial dan pembaruan pembelajaran IPS Terpadu di sekolah, *Jipsindo*, 7(1), 66-85. DOI: <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v7i1.30848>
- Supardi, S., Widiastuti, A., & Saliman, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Terpadu Berbasis Audiovisual. *Jipsindo*, 2(1), 1–21. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.voio.4521>
- Susilowati, A. (2022). Kesulitan belajar IPS pada siswa sekolah dasar: Studi pada SD Muhammadiyah Kota Bangun , Kutai Kartanegara. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9(1), 31–43. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jipsindo.v9i1.129705>
- Tarki, M, S. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar ips dengan menggunakan metode pembelajaran practice rehearsal pairs berbantu media audio visual pada peserta didik Kelas IV SDN-1 Kasongan Lama Tahun Pelajaran 2016-2017. *BITNET Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.33084/bitnet.v4i1.523>
- Tunissa, F. I, et al. (2021). Media pembelajaran meneladani kepemimpinan Umar Bin Khattab di kelas 6 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(02), 184–192. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/10.21009/JPD.081>
- Widhayanti, A., & Abduh, M. (2021). Peningkatan motivasi belajar melalui media audiovisual berbantuan power point pada peserta didik di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1587–1593. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.627> ISSN