

PENGEMBANGAN MEDIA KONTEKSTUAL PAPAN PETA BUDAYA MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSA

Intan Marwah Daud¹, Mimin Ninawati²

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Indonesia
intanmrwh@gmail.com¹, miminninawati30@gmail.com²

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 04-07-2022
Disetujui: 08-08-2022

Kata Kunci:

Pengembangan Media;
Media Kontekstual
PAPEDA;
Kebudayaan Budaya.

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang berbasis kontekstual pada muatan pelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsa siswa kelas IV SDN Gebang Raya 1. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Pengembangan atau dikenal dengan *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan *Four D* (4D) yang memiliki 4 tahap pengembangan, yaitu: 1) tahap *Define* (pendefinisian), 2) tahap *Design* (perancangan), 3) tahap *Develop* (pengembangan), 4) *Dissiminate* (penyebaran). Penelitian ini bertempat di SDN Gebang Raya 1, Tangerang. Adapun subjek penelitian terdiri dari 30 peserta didik kelas IV B di SD tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan angket validasi yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, dan peserta didik. Perhitungan data dilakukan dengan teknik kuantitatif dan kualitatif. Hasil dari pengembangan ini adalah media kontekstual Papan Peta Budaya (PAPEDA) materi keberagaman budaya bangsa. Hasil validasi ahli media mendapat skor rata-rata 97% dengan kategori "sangat layak". Hasil validasi ahli materi mendapat skor rata-rata 94% dengan kategori "sangat layak". Hasil tanggapan siswa mendapatkan skor rata-rata 90% dengan kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil perolehan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kontekstual Papan Peta Budaya (PAPEDA) materi keberagaman budaya bangsa dikatakan sangat layak sebagai media pembelajaran IPS.

Abstract: This research aims to develop a contextual-based learning media on the content of social studies lesson. This research is included in *Research and Development* (R&D). This research used the 4D method with four steps, namely: 1) Define stage (Define), 2) Design stage (Design), 3) Develop stage (Development), 4) Dissiminate (spread). This research was held in SDN Gebang Raya 1, Tangerang. The subject of the trial was applied to 30 student of class IV B at the school. Data collection was carried out by using a validator questionnaire for media expert, material expert and a student response questionnaire. The research data were analyzed using quantitative and qualitative techniques. The results of media expert validation got an average score of 97% in the "very feasible" category. The results of the material expert validation got an average score of 94% in the "very feasible" category. The results of student responses get an average score of 90% with the "very feasible" category. Based on the results, it can be concluded that the development of PAPEDA contextual media (Cultural Map Board) material for the nation's cultural diversity is said to be very feasible as a social studies learning media.

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan terjadi sepanjang zaman mengikuti segala situasi yang berlangsung dengan kehidupan manusia mulai dari jenis, bentuk, dan lingkungan hidup yang mendorong manusia tersebut untuk terus berkembang (Mukodi, 2018). Melalui pendidikan, diharapkan setiap manusia mampu mengembangkan segala potensi yang ada dalam

dirinya untuk bertahan dalam menghadapi berbagai situasi yang muncul seiring perkembangan zaman. Pendidikan memiliki tanggung jawab untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, untuk itu upaya peningkatan harus selalu dilakukan (Yusuf Mochamad, 2018). Sekolah menjadi suatu wadah seseorang dalam menempuh pendidikan, setiap sekolah harus memiliki kesiapan

yang kompleks (Wulansari dkk., 2021). Sekolah sebagai sarana untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Tidak hanya dalam menambah pengetahuan peserta didik, melainkan untuk menciptakan peserta didik yang berkarakter. Dengan proses pembelajaran yang aktif, potensi peserta didik dapat dikembangkan dengan optimal. Setidaknya ada empat keterampilan yang harus dikuasai oleh peserta didik yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis (Ninawati, 2019). Keempatnya saling bekesinambungan dan menjadi satu kesatuan yang utuh. Untuk itu, sosok guru menjadi peran penting dalam mengelola pembelajaran, umumnya guru hanya menyampaikan secara materi saat penyajian pembelajaran di kelas, guru sebagai pendidik harus mampu menempuh berbagai cara untuk *men-transfer* ilmu kepada peserta didik, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran (Suarjana dkk., 2017). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) media memiliki arti "alat (sarana) komunikasi seperti koran, radio, televisi, film, poster, dan spanduk" (Ratnamulyani & Maksudi, 2018). Artinya, media dapat berwujud apa saja sesuai dengan kebutuhan dan kepentingan penggunaannya. Dalam arti lain, media dikatakan sebagai suatu perantara atau pengantar sebuah pesan yang dikirim oleh pengirim untuk disampaikan kepada penerima pesan (Suparmi, 2018). Dalam dunia pendidikan, media adalah sebuah perantara atau alat bantu untuk menyampaikan informasi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik dalam proses pembelajaran untuk membantu memudahkan penyampaian materi. Media dapat dibedakan menjadi 3 yakni, *audio*, *visual* dan *audio-visual*. Dengan penggunaan media, pendidik menjadi lebih mudah dalam menyampaikan pesan-pesan yang

terkandung dalam muatan pelajaran. Selain itu, media dapat membantu merangsang pola pikir peserta didik agar lebih memahami materi yang disampaikan selama proses pembelajaran berlangsung.

Muatan pelajaran IPS pada jenjang Sekolah Dasar merupakan upaya penyederhanaan dari berbagai ilmu sosial dan humaniora (Widodo dkk., 2020). Pendidikan IPS adalah paduan dari berbagai disiplin ilmu sosial yang memiliki tujuan untuk membentuk karakter peserta didik sehingga mampu menyesuaikan dengan kehidupan sosialnya. Tujuan IPS bagi seorang pendidik adalah mampu menyiapkan, membina, dan membentuk kemampuan peserta didik untuk menguasai pengetahuan, sikap, nilai, serta kecakapan yang diperlukan di masyarakat. Implementasi pendidikan IPS di sekolah harus dibekali dengan keahlian dari guru yang mengajar muatan pelajaran tersebut agar tujuan pendidikan tercapai (Hilmi, 2017). Pendidikan IPS menurut NCCS (*National Council for Social Studies*) memiliki beberapa tujuan diantaranya tujuan informasi dan pengetahuan (*knowledge and information*), tujuan nilai dan tingkah laku (*attitude and values*), dan tujuan keterampilan (*skill*) (Ratri, 2018). Berdasarkan pernyataan tersebut disimpulkan bahwa tujuan pendidikan IPS adalah untuk mengenalkan konsep sosial dan mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki sikap mental yang positif terhadap berbagai persoalan yang terjadi di lingkungan masyarakat.

Di dalam muatan pelajaran IPS terdapat materi keberagaman budaya bangsa. Persoalan yang ditemui di SDN Gebang Raya 1 dalam proses pembelajaran terlihat kurang interaktif. Hal ini terjadi karena kurang maksimalnya pendidik dalam

menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga, peserta didik sering terlihat tidak fokus dan sulit memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Jika hanya menggunakan buku pelajaran sebagai sumber belajar maka pembelajaran hanya akan terjadi satu arah dan kondisi seperti ini menempatkan peserta didik hanya sebagai pendengar. Akibatnya, rasa ingin tahu mereka terhadap materi yang disampaikan kurang terlihat. Seharusnya, kegiatan pembelajaran dapat dikemas lebih menarik dan interaktif. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi suatu solusi untuk menyelesaikan persoalan yang terjadi sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, mudah dipahami, dan konkret (Atapukang, 2016). Penggunaan media yang konkret pada anak usia Sekolah Dasar merupakan suatu jalan tempuh yang efektif untuk membimbing mereka dalam menghubungkan materi pembelajaran dengan dunia nyata (Herliana & Anugraheni, 2020). Arief S. Sadiman berpendapat bahwa dalam penggunaan media pembelajaran, terdapat kriteria yang harus diperhatikan oleh guru, diantaranya: 1) Menganalisis kebutuhan dan karakter peserta didik, 2) merumuskan tujuan, 3) Merumuskan materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, 4) Mengembangkan alat ukur keberhasilan, 5) Menulis naskah media, 6) Mengadakan tes dan revisi (Nurrita, 2018). Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) menyatakan bahwa pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang mengaitkan materi pelajaran dengan dunia nyata peserta didik dan menerapkan pengetahuan yang dimilikinya dalam kehidupan sehari-hari (Aini et al., 2021). Artinya, dengan pendekatan kontekstual peserta didik akan mendapatkan pengalaman yang konkret, relevan,

dan bermakna. Media yang akan dikembangkan termasuk media kontekstual. Media kontekstual dinilai mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran disekolah (Aslam, Ninawati Mimin, 2021). Media pembelajaran kontekstual yang diusulkan oleh peneliti adalah media PAPERDA, media ini dirancang oleh peneliti agar peserta didik terlibat secara aktif selama proses pembelajaran. Media PAPERDA adalah media yang terbuat dari papan *hardboard* dan memuat gambar-gambar keberagaman budaya bangsa seperti rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional. Media PAPERDA dipilih oleh peneliti karena secara visual menarik perhatian peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Dari latar belakang masalah tersebut, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang berbasis kontekstual pada muatan pelajaran IPS materi keberagaman budaya bangsa siswa kelas IV SDN Gebang Raya 1.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan atau sering dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D). Menurut Sukmadinata dalam (Ninawati, 2021) tujuan dari penelitian pengembangan adalah untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, dan menghasilkan produk yang sesuai dengan indikator yang dikembangkan. Model yang digunakan oleh peneliti adalah *Four-D* sesuai dengan karakteristik media yang akan dikembangkan. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu: 1) Define (Pendefinisian), 2) Design (Perancangan), 3)

Develop (Pengembangan), 4) Dissiminate (Penyebaran).

Perolehan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan angket atau kuesioner yang ditujukan kepada ahli media, ahli materi dan responden. Angket atau kuesioner merupakan sebuah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Penggunaan angket sebagai upaya perolehan data tidak membutuhkan waktu yang lama dan angket meminimalisir pengaruh subjektif dari seorang guru (Shobariyah Eti, 2018). Peserta didik, ahli media, maupun ahli materi dapat memberikan pernyataan sesuai dengan penilaiannya masing-masing. Terdapat dua orang ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Jumlah sampel yang digunakan sebanyak 30 peserta didik kelas IV B. Instrumen yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi digunakan sebagai bahan untuk mengevaluasi media yang dikembangkan. Penulisan angket menggunakan skala Likert, skala ini merupakan skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert pada Tahun 1932 berisi butir-butir pertanyaan (Setyawan et al., 2018). Pada skala terdapat beberapa butir pertanyaan akan diberikan lima titik pilihan pada setiap butirnya, sangat setuju, setuju, cukup, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Adapun pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan data kualitatif yang berupa saran dan masukan dari ahli media maupun ahli materi, dan data kuantitatif berupa data penilaian tentang media dari ahli media, ahli materi, dan peserta didik.

Validasi media kontekstual PAPEDA materi keberagaman budaya bangsa yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi, kemudian dianalisis dengan teknik deskriptif dengan presentase rumus (Sugiyono, 2015).

$$P = \left(\frac{f}{N} \right) \times 100\%$$

Rumus tersebut kemudian akan dianalisis oleh validator ahli media dan ahli materi dengan keterangan P dinyatakan sebagai angka presentase yang akan di cari, f merupakan presentase yang sedang dicari dan N adalah jumlah banyaknya individu. Maka, hasil untuk presentasinya bisa di hitung dengan frekuensi yang di cari di bagi dengan jumlah frekuensi yang ada dan di kalikan 100%.

Pengolahan data oleh validasi ahli dilakukan dengan menggunakan skala likert, berikut pemberian skor yang digunakan (Kustantina Verra Arischa, Nuryadi, 2022).

Tabel 1. Rentang Persentase dan Kriteria Kelayakan Media

Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Kurang Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

Pengolahan data angket peserta didik menggunakan skala likert, berikut pemberian skor yang digunakan.

Tabel 2. Rentang Persentase dan Kriteria Respon Peserta didik

Rentang Persentase	Kriteria
76% - 100%	Sangat Layak
51% - 75%	Layak
26% - 50%	Kurang Layak
0% - 25%	Tidak Layak

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media kontekstual PAPEDA merupakan pengembangan media pembelajaran untuk kelas 4 Sekolah Dasar. Media ini dibuat untuk membantu peserta didik dalam mengidentifikasi keberagaman budaya di suatu daerah. Hal ini ditujukan agar peserta didik lebih mudah dalam mempelajari keberagaman budaya yang ada di Indonesia. Dengan

media PAPERDA peserta didik tidak hanya mengetahui keberagaman budaya bangsa akan tetapi mengetahui letak daerah budaya tersebut.

Media PAPERDA di desain dengan tampilan yang menarik yang terbuat dari papan *hardboard* sehingga tahan lama untuk digunakan anak-anak. Media PAPERDA memuat pengetahuan tentang keberagaman budaya bangsa yang meliputi rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional dari 34 provinsi di Indonesia. Media PAPERDA berfungsi sebagai media pembelajaran materi keberagaman budaya bangsa yang efektif dalam pembelajaran di kelas. Terdapat empat langkah dalam pengembangan model 4D yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya; 1) *Define* (Pendefinisian), Tahap ini dilakukan untuk menganalisis dan menetapkan media yang akan dikembangkan. Peneliti melakukan analisa terhadap peserta didik kelas IV B untuk mengetahui kebutuhan yang harus dipenuhi sehingga membutuhkan sebuah pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti menetapkan untuk menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) karena sesuai dengan hasil yang telah dianalisa pada kelas IV B. Permasalahan yang terlihat pada kelas tersebut adalah kurangnya penggunaan bahan ajar atau media pembelajaran dalam menunjang efektivitas dalam proses belajar dan mengajar. Peneliti menetapkan tujuan pembelajaran yang dinyatakan dengan perubahan perilaku peserta didik. 2) *Design* (Perancangan), pada tahap ini peneliti menyiapkan protitipe media pembelajaran yang terdiri dari pemilihan media yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik; pemilihan bentuk penyajian pembelajaran menggunakan media yang dikembangkan; dan melakukan simulasi penyajian materi dengan media langkah-langkah pembelajaran

yang telah dirancang. Pada saat yang bersamaan, peneliti meminta tolong kepada teman untuk melakukan penilaian. 3) *Develop* (Pengembangan) Selanjutnya ,terdapat dua langkah kegiatan pada tahap ini yaitu, penilaian dari para ahli dan uji coba. Terdapat evaluasi yang dilakukan oleh para ahli media dan ahli materi, kemudian saran-saran tersebut dijadikan bahan untuk memperbaiki materi dan rancangan pembelajaran. Sementara, hasil dari uji coba akan digunakan untuk memperbaiki produk. Setelah produk diperbaiki, kemudian di uji kembali sampai memperoleh hasil yang efektif. 4) *Disseminate* (Penyebarluasan), Tahap ini merupakan tahap akhir dari model 4D yang artinya media yang telah dikembangkan oleh peneliti digunakan pada skala yang terbatas yaitu kepada pendidik dan peserta didik kelas IV B. Tujuannya adalah untuk menguji seberapa efektif penggunaan perangkat pembelajaran dan untuk memperoleh respon terhadap media yang dikembangkan. Apabila media telah sesuai dengan keadaan belajar peserta didik maka media dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas.



Gambar 1. Tampilan Media Papan Peta Budaya (PAPERDA)

Media PAPERDA dapat dilipat dan dibuka menjadi dua sisi, setiap sisi tersebut memuat gambar peta

Indonesia. Pada sisi bawah gambar peta terdapat lembaran magnet yang berguna untuk merekatkan stik pin yang nantinya akan di tempel pada bagian peta sesuai daerahnya masing masing. Pada sisi dalam media bagian atas terdapat dua kantong amplop kombinasi dari warna biru dan oranye yang berisi profil peneliti, penjelasan media PAPERDA, dan langkah penggunaan media. Selanjutnya, pada bagian bawah terdapat kantong-kantong yang berisi stik pin dari berbagai keberagaman budaya bangsa yang terdiri dari rumah adat, pakaian adat, dan tarian tradisional dari 34 provinsi di Indonesia. Stik pin magnet terbuat dari stik yang diberi magnet pada bagian bawah stik tersebut.

Penggunaan media PAPERDA dapat dilakukan secara individu atau berpasangan. Stik pin magnet telah memuat keterangan nama dan daerahnya. Untuk itu, setiap peserta didik dapat langsung menempelkan stik pin magnet pada masing-masing daerah tersebut.

Berikut ini adalah tabel hasil penilaian atau validasi dari ahli materi dan ahli media serta implementasi atau uji coba terhadap peserta didik.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media, Ahli Materi, dan Peserta Didik

Hasil Validasi dan Implementasi	Presentase
Validasi ahli media	97%
Validasi ahli materi	94%
Implementasi peserta didik kelas IV B	90%

Berdasarkan hasil validasi dan implementasi yang tertera pada Tabel 3 jika dijabarkan hasil dari validasi ahli media didapatkan skor presentase sebesar 97% dengan kategori sangat layak. Kemudian, hasil validasi oleh ahli materi didapatkan skor presentase sebesar 94% dengan kategori sangat layak. Dan hasil implementasi pada peserta didik kelas IV A didapatkan skor presentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Sehingga media

PAPERDA sangat layak digunakan dalam membantu peserta didik untuk belajar muatan pelajaran IPS materi keragaman budaya bangsa.

Selanjutnya hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi dan ahli media pada setiap aspek dapat dilihat pada Tabel 4 dan Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 4. Penilaian oleh Ahli Media

Aspek	Presentase	Kategori
Tampilan fisik media	100%	Sangat layak
Penggunaan teks	93%	Sangat layak
Penggunaan warna	93%	Sangat layak
Komponen penunjang media	100%	Sangat layak

Hasil penilaian kelayakan media oleh ahli media dilihat dari aspek tampilan fisik mendapat skor presentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak, aspek penggunaan teks mendapat skor presentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak, aspek penggunaan warna mendapat skor sebesar presentase 93% dengan kategori sangat layak, dan aspek komponen penunjang media mendapat skor presentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak.

Tabel 5. Penilaian oleh Ahli Materi

Aspek	Presentase	Kategori
Kesesuaian isi media dengan materi	93%	Sangat layak
Bahasa dan tulisan	95%	Sangat layak

Hasil penilaian kelayakan media oleh ahli materi dilihat dari aspek kesesuaian isi media dengan materi mendapat skor presentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak, dan aspek bahasa dan tulisan mendapat skor presentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak.

Selanjutnya, hasil implementasi atau uji coba untuk mengetahui kualitas media oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 6. Penilaian oleh Peserta Didik

Aspek	Presentase	Kategori
Penggunaan media	90%	Sangat layak
Respon peserta didik	90%	Sangat layak

Hasil penilaian kualitas media pembelajaran oleh peserta didik kelas VI B ditinjau dari aspek penggunaan media sebesar 90% dengan kategori sangat layak dan aspek respon peserta didik sebesar 90% dengan kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil keseluruhan respon peserta didik, menyatakan bahwa media kontekstual PAPEDA sangat layak digunakan untuk pembelajaran.

Kelebihan pembelajaran kontekstual menurut Salma, Dewi Prawiradilaga dan Eveine Siregar dalam (santoso, 2017) mengatakan bahwa media kontekstual menciptakan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan rill. Artinya, pengalaman belajar yang didapat di sekolah memiliki keterkaitan atau hubungan dengan kehidupan nyata selain itu pembelajaran menjadi lebih produktif dan menumbuhkan penguatan konsep kepada peserta didik. Akan tetapi, penggunaan media kontekstual pun memiliki kelemahan yakni kelas menjadi tidak kondusif dan tujuan pembelajaran tidak tercapai jika pendidik tidak mampu mengendalikan kelas.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan media kontekstual PAPEDA (Papan Peta Budaya) muatan IPS materi keberagaman budaya bangsa menghasilkan produk akhir berupa media kontekstual yang terbuat dari papan hardboard dan diberi hiasan menarik. Hasil validasi ahli media mendapatkan skor presentase sebesar 97% dengan kategori sangat layak. Kemudian, hasil validasi oleh ahli materi didapatkan skor presentase sebesar 94% dengan kategori

sangat layak. Dan hasil implementasi pada peserta didik kelas IV A didapatkan skor presentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak Sehingga media PAPEDA sangat layak digunakan dalam membantu peserta didik untuk belajar muatan pelajaran IPS materi keragaman budaya bangsa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menghaturkan terima kasih kepada orang tua dan keluarga besar yang senantiasa mendukung dan mendoakan tanpa henti sehingga penelitian ini terselesaikan dengan baik. Selain itu peneliti juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing ibu Hj. Mimin Ninawati. SE., M.Pd. yang selalu membimbing dan men-*support* tanpa lelah sampai detik ini. Tidak lupa peneliti menyampaikan terimakasih kepada wali kelas IV B SDN Gebang Raya 1 yaitu ibu Sumarni, S.Pd dan peserta didik kelas IV B atas ketersediaannya dalam berpartisipasi mendukung kelancaran penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Aini, N., Jannah, S., & Safitri, K. (2021). Model Pembelajaran Kontekstual Sebagai Strategi Pembelajaran Bahasa Arab. *Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab*, 0(7), 272–286. <http://prosiding.arab-un.com/index.php/konasbara/article/view/986>
- Aslam, Ninawati. Mimin, N. anita. (2021). *Pengembangan Media Monopoli Berbasis Kontekstual Pada Materi Jenis-Jenis Usaha Dan Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas Tinggi | Aslam | Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*. Jurnal of Islamic Primary Educationducation. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/al-aulad/article/view/10156/5446>
- Atapukang, N.-. (2016). Kreatif Membelajarkan Pembelajar Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Yang Tepat Sebagai Solusi Dalam Berkomunikasi. *Media Komunikasi Geografi*, 17(2). <https://doi.org/10.23887/MKG.V17I2.9027>
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://doi.org/10.31004/BASICEDU.V4I2.346>
- Hilmi Muhammad Zoher. (2017). *Implementasi Pendidikan*

- Ips Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah | Hilmi | Jurnal Ilmiah Mandala Education*. Mandala Nursa. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198/189>
- Kustantina Verra Arischa, Nuryadi, M. N. H. (2022). *Respons Siswa Terhadap Komik Matematika Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika | Kustantina | Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*. Paedagoria. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria/article/view/8029/pdf>
- Mukodi. (2018). Tela'ah Filosofis Arti Pendidikan. *Repository Stkip Pgri Pacitan*.
- Ninawati, M. (2019). *View of Efektivitas Model Pembelajaran Literasi Kritis Berbasis Pendekatan Konsep Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Kreatif Siswa Sekolah Dasar*. Pendas :Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/1747/866>
- Ninawati, M. (2021). *View of Pengembangan E-Modul Berbasis Software iSpring Suite 9*. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/educatio/article/view/830/547>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat, 03*, 171.
- Ratnamulyani, I. A., & Maksudi, B. I. (2018). Peran Media Sosial Dalam Peningkatan Partisipasi Pemilih Pemula Dikalangan Pelajar Di Kabupaten Bogor. *Sosiohumaniora, 20(2)*, 154–161. <http://jurnal.unpad.ac.id/sosiohumaniora/article/view/13965>
- Ratri, S. (2018). Digital Storytelling Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Pena Karakter*. <https://www.researchgate.net/publication/334162861>
- santoso, erik. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas, 3(1)*. <https://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/view/407>
- Setyawan Ryan Ari, A. W. F. (2018). Pengukuran Usability E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert. *Compiler, 7*.
- Shobariyah Eti. (2018). *View of Teknik Evaluasi Non Tes*. Adz-Zikr. https://ejournal.stitalkhairiyah.ac.id/index.php/adz_zikr/article/view/1/1
- Suarjana I Made, Riiastini Ni Pt. Nanci, P. I. G. N. Y. (2017). *View of Penerapan Pendekatan Kontekstual Berbantuan Media Konkret Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar*. Undiksha. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/11601/7423>
- Suparmi, S. (2018). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration, 1(1)*, 62–68. <http://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/JNSI/article/view/5196>
- Widodo Arif, Insdraswati Dyah, Sutisna Deni, Nursaptini, A. A. P. (2020). *View of Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. ENTITA. <http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/entita/article/view/3868/2119>
- Wulansari Desy Ayu, W. M. F. M. Y. (2021). Kritik Terhadap Peran Organisasi Profesi Kependidikan Di Sistem Pendidikan Dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *ResearchGate*.
- Yusuf Mochamad. (2018). *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar | Yusuf | Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*. Paedagoria. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria/article/view/269/224>