



Development of Media for Class IV Students in Social

Pengembangan Media Ritatoon Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran IPS

Ziyad Marta Hasdiawan^{1),*}, Nurul Kemala Dewi¹⁾, Dyah Indraswati¹⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Mataram

*Correspondence: martaziyad771@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to produce a ritatoon media product for the social studies subject for grade IV students which has been validated and is suitable for use in elementary social studies learning, especially on material about the socio-cultural diversity of the Indonesian nation. This research is included in development research with the ADDIE research model, namely analysis, design, development, implementation, evaluation. The results of this research indicate that the ritatoon media developed in this research is categorized as very valid. In this research, the validity value obtained from the validation results of material experts was 92%, media experts were 94%, small group student questionnaire responses were 89%, and large group were 94%. Based on the research results obtained, it can be concluded that the ritatoon media is very valid or suitable for use as a social studies learning medium for class IV elementary school.

Keywords: Media Ritatoon; IPS

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media ritatoon pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV yang sudah di uji validasi dan layak digunakan dalam pembelajaran IPS SD khususnya pada materi keragaman sosial budaya bangsa Indonesia. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan dengan model penelitian ADDIE yaitu analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), evaluasi (evaluation). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media ritatoon yang dikembangkan dalam penelitian ini dikategorikan sangat valid. Pada penelitian ini dihasilkan nilai kevalidan yang didapat dari hasil validasi ahli materi sebesar 92%, ahli media sebesar 94%, angket respon siswa kelompok kecil sebesar 97%, dan kelompok besar 98,72%. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa media ritatoon sangat valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS kelas IV SD.

Kata Kunci: Media Ritatoon; IPS

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



PENDAHULUAN

IPS bukan hanya mengkonseptualisasikan ilmu pendidikan dan ilmu sosial, tetapi juga mengaitkan dengan kehidupan masyarakat. Menurut (Miftahuddin, 2016) IPS merupakan ilmu sosial yang mempelajari dan memahami permasalahan di masyarakat. Tujuan pembelajaran IPS adalah menyiapkan siswa dengan nilai, perilaku, dan keterampilan sesuai dengan permasalahan sosial yang ada di kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPS di sekolah dasar memuat berbagai materi, mulai dari sejarah sampai dengan ekonomi. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui pembelajaran IPS siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang bertanggung jawab serta warga negara yang cinta damai.

Upaya guru dalam mengkonkritkan materi-materi IPS yang abstrak dapat dibantu melalui media pembelajaran. Menurut (Suriyanti & Toharudin, 2019) media pembelajaran akan menciptakan kondisi belajar

yang aktif, kreatif, dan efisien. Sekalipun media pembelajaran efektif, perlu juga dilakukan pertimbangan dalam mengembangkan media yang ideal dengan materi pembelajaran IPS. Menurut (Mahnun, 2012) kriteria pemilihan media yang ideal dapat dibagi menjadi tiga kriteria yaitu 1) Praktis yaitu dalam praktek pemilihan media dilakukan atas dasar ketersediaan media setempat; 2) Teknis yaitu pemilihan harus memenuhi persyaratan kualitas pesan dan kualitas visual; dan 3) Biaya yaitu dalam pengembangannya biaya yang dikeluarkan sesuai dengan kemampuan pembiayaan yang ada. Menurut (Maimunah, 2016) salah satu kriteria media yang ideal adalah dari segi dukungan terhadap isi materi pelajaran; artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep, dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media visual yang dapat menyajikan gambar agar lebih mudah dipahami siswa.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SDN 1 Ketangga Jeraeng, pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran IPS guru belum memiliki media yang beragam. Media pembelajaran yang dimiliki oleh guru hanya terdapat media pembelajaran yang sudah menjadi ciri khas pembelajaran IPS seperti peta, globe dan buku tema saja. Materi yang diajarkan guru dominan bersumber pada buku tema tanpa menggunakan media pembelajaran. Media peta serta globe tentu tidak dapat digunakan oleh guru pada semua materi pembelajaran IPS, media tersebut hanya bisa digunakan pada materi tentang bentuk bumi dan permukaannya secara utuh. Ketersediaan media pembelajaran IPS yang berkaitan dengan pokok bahasan yang lain seperti sejarah, keberagaman suku budaya Indonesia belum banyak dikembangkan. Dibutuhkan media pembelajaran yang lebih variatif lainnya, yang dapat digunakan secara fleksibel pada materi pembelajaran IPS. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor keberhasilan pembelajaran, hal ini sesuai pendapat (Sugiarti & Handayani, 2017) bahwa dampak dari media pembelajaran akan meningkatkan efektifitas dan kualitas proses pembelajaran di SD pada akhirnya akan menunjang tercapainya tujuan pembelajaran.

Adapun data yang diperoleh dari guru kelas IV berupa data nilai ulangan harian siswa kelas IV mata pelajaran IPS tema 1 materi keberagaman bangsaku tahun pelajaran 2022/2023 diketahui bahwa masih ada siswa yang memperoleh nilai IPS dibawah Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yaitu 65. Dari 21 siswa, jumlah siswa yang tuntas belajar sebanyak 9 siswa, sedangkan yang tidak tuntas sebanyak 12 siswa sehingga didapatkan persentase ketuntasan belajar klasikal sebesar 54,17%. Data tersebut memperkuat pernyataan hasil wawancara dengan guru kelas IV bahwa keterbatasan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS menjadi salah satu faktor dari rendahnya nilai belajar IPS siswa. Terdapat berbagai media yang digunakan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dan dikembangkan adalah media *Ritatoon*. *Ritatoon* adalah media visual 3 dimensi yang menyajikan pesan instruksional yang dirangkai dengan gambar (gambar seri). Menurut (Aisyah et al., 2019a) *Ritatoon* sebagai sarana pengantar pesan secara visual dengan simbol garis menjadi rangkaian gambar. Media *Ritatoon* berupa kotak besar berlubang tempat memajang papan slide yang dapat ditempel gambar. Pemakaian media *Ritatoon* dengan cara menyusun papan slide secara berderet sesuai sub-sub materi dengan gambar yang ditempelkan.

Terdapat penelitian sebelumnya tentang pengembangan media *Ritatoon*, diantaranya penelitian dan pengembangan yang dilaksanakan oleh (Suba et al., 2023), tentang media pembelajaran *Ritatoon* muatan IPS kelas V. Hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi pembelajaran yaitu 0,88 sehingga valid, hasil analisis ahli media mendapatkan 0,85 sehingga sangat valid, hasil ahli desain yaitu 0,94 sehingga sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa media *Ritatoon* layak digunakan pada muatan IPS. Penelitian (Aisyah et al., 2019), mengkaji tentang pengembangan alat permainan *Ritatoon* tentang binatang peliharaan sebagai media stimulasi kemampuan kognitif anak usia dini. Hasil penelitian memperoleh persentase 90% dari ahli materi dan 94% dari ahli media, dengan hasil keseluruhan sebesar 93%. Dapat dikatakan bahwa media *Ritatoon* termasuk kedalam kategori media yang sangat valid. Dari kedua penelitian tersebut disimpulkan bahwa media *Ritatoon* memiliki persentase kelayakan yang tinggi. Penggunaan media *Ritatoon* yang menarik dan sesuai dengan materi pembelajaran akan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini terletak pada media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media *Ritatoon*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya ada pada bahan yang akan digunakan dalam proses pengembangan media. Media *Ritatoon* yang dikembangkan oleh peneliti sebelumnya menggunakan bahan dasar dari kardus yang hanya dilapisi dengan kertas warna, sedangkan pada penelitian ini akan menggunakan bahan dasar dari papan kayu dan triplek yang akan dipadukan dengan warna dari cat kayu yang akan digunakan. Keterbaruan penelitian yang dilaksanakan

terletak pada aspek tampilan media, yaitu: 1) Aspek tampilan, media *Ritatoon* yang dikembangkan menampilkan paduan warna, gambar-gambar, serta foto yang disertai dengan penjelasan di bagian depan slide; 2) Aspek isi, media *Ritatoon* berisi materi tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman bangsaku KD 3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang ; 3) Aspek bahan, media *Ritatoon* dibuat menggunakan bahan dasar papan kayu dan triplek dengan paduan gambar dari cat kayu yang akan ditambahkan pada media *Ritatoon*.

Berdasarkan uraian diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan media pembelajaran *Ritatoon* pada mata pelajaran IPS Siswa Kelas IV serta tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media *Ritatoon* pada mata pelajaran IPS Siswa kelas IV SDN 1 Ketangga Jeraeng.

METODE PENELITIAN

Pada Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media *Ritatoon* pada mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN 1 Ketangga Jeraeng pada materi IPS tema 1 indahny kebersamaan subtema 1 keberagaman bangsaku KD 3.2 mengidentifikasi keragaman sosial, ekonomi, budaya, etnis, dan agama di provinsi setempat sebagai identitas bangsa indonesia; serta hubungannya dengan karakteristik ruang. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengemabangan (research and development) dengan model ADDIE. Penelitian dilakukan di SDN 1 Ketangga Jeraeng Kabupaten Lombok Timur. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV sebanyak 21 Siswa. Uji validasi ahli menggunakan expert judgement terdiri dari ahli materi dan ahli media. Teknik pengambilan data menggunakan observasi dan lembar angket dengan jenis Skala Likert. Teknik analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan validasi ahli, sedangkan data kuantitatif di dapat dari hasil penilaian validasi ahli media, ahli materi dan respon siswa. Proses pengambilan data melalui penyebaran angket pada siswa kelompok kecil sebanyak 11 siswa dan kelompok besar dengan jumlah keseluruhan siswa kelas IV sebanyak 21 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pelaksanaan pembelajaran khususnya pada muatan materi IPS guru hanya menggunakan media buku tematik. Media yang dimiliki guru hanya media pembelajaran yang identik dengan IPS yaitu peta dan globe, sehingga materi yang tidak berkaitan dengan kedua media tersebut, akan kurang jelas untuk dipahami oleh siswa. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media *Ritatoon* yang diharapkan akan membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menarik buat siswa. Produk yang dikembangkan ini akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) yaitu model ADDIE analysis (analisis media pembelajaran yang tersedia), design (desain produk), development (pengembangan produk), implementation (implementasi produk dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar) dan evaluation (evaluasi produk). Menurut (Nababan, 2020) ADDIE merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation, model pengembangan ini lebih rasional dan lebih lengkap. Adapun prosedur kerja yang akan dilaksanakan dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

Tahap Pertama *Analisis*

Untuk Tahap pertama pengembangan ini adalah melakukan analisis untuk mengumpulkan informasi dan mencari permasalahan yang ada di sekolah. Analisis ketersediaan media penting untuk dilakukan, hal ini ditinjau dari pendapat (Rahman et al., 2022) bahwa kesulitan yang dialami guru dalam proses pembelajaran yang paling banyak disebabkan oleh faktor pemilihan media. Hasil dari tahap analisis digunakan sebagai bahan penyusunan media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan peneliti di SD Negeri 1 Ketangga Jeraeng Kabupaten Lombok Timur ditemukan bahwa pembelajaran IPS materi keberagaman suku bangsa di indonesia pada buku tema 1 indah hanya disampaikan dengan metode ceramah saja dan guru hanya menggunakan buku paket tematik guru dan tematik siswa tanpa ditunjang media pembelajaran yang lain. Guru juga kesulitan untuk menyampaikan pembelajaran materi keberagaman suku bangsa bangsa di indonesia, karena guru belum punya inovasi dalam menyusun media pembelajaran yang menyajikan materi kepada siswa. Media pembelajaran IPS yang dimiliki oleh guru hanya berupa media yang selama ini identik dengan IPS yaitu media peta dan globe saja. Tentu guru membutuhkan inovasi media yang dapat digunakan pada materi pembelajaran yang lain.

Tahap Kedua *Design*

Tahap perancangan merupakan tahap untuk membuat suatu rancangan dengan merumuskan tujuan, kemudian menentukan strategi yang tepat untuk mencapai tujuan tersebut. Sejalan dengan pernyataan (Erfan et al., 2022) menyatakan pada tahapan merancang suatu media pembelajaran lebih diutamakan pada kesesuaian media terhadap tema dan tujuan pembelajaran. esain media yang dibuat dalam penelitian ini terdiri dari: 1) pemilihan materi tentang keberagaman suku bangsa di Indonesia di buku tema 1 subtema 1, 2) pemilihan gambar yang sesuai dengan karakteristik siswa yang dibuat menggunakan aplikasi Canva, 3) pemilihan desain grafis dan warna dibuat menggunakan canva, dan 4) bahan yang digunakan untuk mengembangkan media dari kayu bajaran dan papan triplek.

Tahap Ketiga *Development*

Setelah tahap perancangan, Menurut (Anafi et al., 2021) tahapan pengembangan (Development) adalah tahapan untuk mewujudkan secara benar dari tahapan desain yang telah di buat sebelumnya. selanjutnya dilakukan tahap Development, peneliti mulai mengembangkan rancangan yang dibuat sehingga dapat menjadi sebuah produk yang baik. Tahap perancangan yaitu proses pembuatan media pembelajaran yang telah dirancang. Pada tahap ini dilakukan uji validitas untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat apakah perlu direvisi atau dapat langsung di uji cobakan, uji validitas tersebut yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Ditahap ini akan dirinci menjadi 2 langkah yaitu: pengembangan desain produk dan validasi. Tahap inilah yang menentukan apakah produk yang dikembangkan tersebut valid atau tidak.

Uji validitas terlebih dahulu dilakukan sebelum media diterapkan dengan tujuan untuk menilai kelayakan dari media pembelajaran yang telah dibuat. Menurut (Ferdianto, 2018) bahwa validasi media pembelajaran merupakan suatu proses penilaian yang dilakukan pada sebuah produk untuk mengetahui produk tersebut valid atau tidak serta untuk mengevaluasi dan menyempurnakan hasil pengembangan produk yang dilakukan oleh peneliti. Validasi media terdiri dari 10 pernyataan yang dijabarkan pada 3 aspek penilaian. Adapun hasil dari validasi yaitu pada aspek tampilan media memperoleh 36 dengan kriteria baik, aspek kualitas penyajian media memperoleh 12 dengan kriteria baik, dan aspek kualitas bahan memperoleh 12 dengan kriteria baik, sehingga secara keseluruhan total nilai yang diperoleh 60 dengan kriteria kelayakannya sebanyak 94% dengan kriteria baik yang berada di interval 81% - 1000% dengan beberapa kritik dan saran yaitu warna dan gambar dicerahkan Selanjutnya yaitu tahap uji validasi materi yang dilakukan oleh guru kelas IV SDN 1 Ketangga Jeraeng. Uji validasi materi ini terdiri dari 3 aspek yang dijabarkan menjadi 5 pernyataan pada aspek relevansi materi, 3 pernyataan pada aspek keakuratan materi, dan 5 pernyataan pada aspek komunikatif. Pada uji validasi materi diperoleh data yaitu pada aspek kelayakan materi diperoleh skor 15 dengan kriteria sangat baik, pada aspek keakuratan materi diperoleh skor 11 dengan kriteria baik, dan pada aspek komunikatif diperoleh skor 18 dengan kriteria sangat baik. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi dapat dilihat pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Hasil Validasi

No	Validasi Ahli	Hasil Validasi (%)
1	Validasi Ahli Materi	92%
2	Validasi Ahli Media	94%

Kemudian untuk hasil akhir media yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu berupa media *Ritatoon* dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Gambar media *Ritatoon*

Pada gambar 1 tersebut merupakan hasil akhir media *Ritatoon* yang dikembangkan dengan menggunakan bahan dasar kayu bajaran dengan panjang 60cm x 60cm dengan tinggi 10cm, dilengkapi dengan paduan gambar dan warna yang di tempel pada papan slide yang berjumlah 5 slide. Slide terbuat dari bahan dasar papan triplek dengan panjang 10cm x 10cm dengan lebar 1cm.

Tahap Keempat *Implementation*

Setelah uji validasi media dan uji validasi materi dinyatakan layak dan siap digunakan, selanjutnya yakni tahap implementasi (*implementation*). Menurut (Dewi, 2022) tahap implementasi merupakan tahapan yang dilakukan peneliti untuk mulai menggunakan produk yang dikembangkan pada proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran *Ritatoon* ditujukan kepada siswa. Tahap ini terdiri dari dua bagian yaitu uji kelompok kecil dan kelompok besar, uji kelompok kecil melibatkan 10 siswa kelas IV SDN 1 ketangga jeraeng sedangkan uji kelompok besar melibatkan keseluruhan siswa sebanyak 21 siswa. Uji coba ini bertujuan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan. Berdasarkan hasil respon siswa terhadap media *Ritatoon* diperoleh hasil data pada kelompok kecil sebesar 89% dengan jumlah respon siswa sebanyak 11 orang, sedangkan pada kelompok besar diperoleh hasil data sebesar 94% dengan jumlah respon siswa sebanyak 21 orang. Adapun hasil respon siswa pada media *Ritatoon* dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Hasil Respon Siswa

No	Respon Siswa	Hasil Respon (%)
1	Kelompok Kecil	89%
2	Kelompok Besar	94%

Tahap Kelima *Evaluation*

Tahap terakhir yaitu tahap *Evaluation*. (Basyit, 2002) pada tahap evaluasi ini revisi terakhir terhadap hasil produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan komentar dari para ahli dan pada angket respon tujuannya agar produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Tahap ini evaluasi formatif dilakukan untuk menilai media yang dikembangkan. Perbaikan produk jika terdapat kendala yang dihadapi siswa dalam penggunaan media *Ritatoon*. Namun pada hasilnya, siswa sangat memahami dalam penggunaan produk karena produk sangat sederhana dan mudah dimengerti, hal itu dibuktikan dengan hasil respon siswa kelompok kecil dan kelompok besar terhadap media *Ritatoon*. Berdasarkan hasil keseluruhan penelitian dapat dilihat perbandingan serta peningkatan presentase dari setiap aspek yang ada. Pada validasi media memperoleh hasil 94%, validasi materi 92%. Sedangkan pada hasil respon siswa kelompok kecil sebesar 89%, kemudian pada kelompok besar diperoleh hasil respon siswa sebesar 94%. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Ritatoon* sangat layak digunakan. Sejalan dengan pendapat (Ridwan, 2020) bahwa penggunaan media dalam pembelajaran dapat mengatasi keberagaman karakteristik gaya belajar siswa serta dapat membuat pembelajaran IPS dapat lebih menarik dan menjadi lebih bermakna.

Berdasarkan dari hasil penelitian dan uji coba media *Ritatoon*, media *Ritatoon* memiliki kelebihan dari segi tampilan media yang lebih bervariasi, lebih berwarna, menampilkan materi dengan paduan grafis menarik, serta menggunakan bahan yang tahan lama. Akan tetapi dari hasil uji coba media *Ritatoon* juga terdapat kelemahan yaitu dari segi ukuran media yang cukup berat bagi siswa. Saran untuk penelitian selanjutnya untuk lebih memperhatikan ukuran media *Ritatoon* yang akan dikembangkan. Dari analisis di atas, disamping memiliki kekurangan, media *Ritatoon* tetap menarik dan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran IPS.

KESIMPULAN

Media *Ritatoon* memiliki kelebihan dari segi tampilan media yang lebih bervariasi, lebih berwarna, menampilkan materi dengan paduan grafis menarik, serta menggunakan bahan yang tahan lama. Akan tetapi dari hasil uji coba media *Ritatoon* juga terdapat kelemahan yaitu dari segi ukuran media yang cukup berat bagi siswa. Dari analisis di atas, disamping memiliki kekurangan, media *Ritatoon* tetap menarik dan sangat layak untuk digunakan pada pembelajaran IPS karena kelebihan dari media *Ritatoon* yang dapat menampilkan materi dengan visual gambar dan warna yang dapat menarik minat siswa. Rekomendasi penggunaan media *Ritatoon* dalam penelitian ini lebih ke variasi gambar yang dapat digunakan dan dipadukan dengan materi yang lebih beragam lagi, sehingga media *Ritatoon* tidak memuat 1 gambar saja.

Daftar Pustaka

- Aisyah, E. N., Iriyanto, T., Astuti, W., & Yafie, E. (2019). PELIHARAAN SEBAGAI MEDIA STIMULASI KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA DINI Keywords. *Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 174-180.
- Aisyah, E. N., Iriyanto, T., Astuti, W., & Yafie, E. (2019). Pengembangan Alat Permainan Ritatoon tentang Binatang Peliharaan sebagai Media Stimulasi Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 174-180. [http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index%0Ae-ISSN 2615-8787%0APENGEMBANGAN](http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index%0Ae-ISSN%202615-8787%0APENGEMBANGAN)
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODEL ADDIE MENGGUNAKAN SOFTWARE UNITY 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433-438.
- Basyit, A. (2002). Format Lembaga Pendidikan Perspektif Pendidikan Islam. *Islamika*, 14(1), 12-28. <https://doi.org/10.33592/islamika.v14i1.638>
- Dewi, N. K. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3).
- Erfan, M., Hidayati, V. R., Indraswati, D., Nikmah, A., & Makki, M. (2022). Pengembangan game android tebak gambar bendera negara sebagai media pembelajaran subtema globalisasi dan manfaatnya. *Jurnal of Elementary Education*, 05(01), 59-68.
- Ferdianto, F. (2018). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KEARIFAN LOKAL. *Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*, 2(1), 37-47.
- Mahnun, N. (2012). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014,an-nida.v37i1.310>
- Maimunah. (2016). Metode penggunaan media pembelajaran. *Jurnal Al-Afkar*, V(1).
- Miftahuddin. (2016). REVITALISASI IPS DALAM PERSPEKTIF GLOBAL. *Jurnal Tribakti*, 27(2), 267-284. <https://doi.org/https://doi.org/10.33367/tribakti.v27i2.269>
- Nababan, N. (2020). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GEOGEBRA DENGAN MODEL PENGEMBANGAN ADDIE DI KELAS XI SMAN 3 MEDAN (DEVELOPMENT OF GEOGEBRA-BASED LEARNING MEDIA WITH ADDIE DEVELOPMENT MODELS IN CLASS XI SMAN 3 MEDAN). *Jurnal Inspiratif*, 6(1), 37-50.
- Rahman, A., Munandar, S. A., & Fitriani, A. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. 2(1), 1-8.
- Ridwan, M. (2020). Peranan Lembaga Pendidikan Ma'Arif Nadhlatul Ulama Dalam Penyebaran Pendidikan Islam Di Indonesia. *Fikrah : Journal of Islamic Education*, 4(1), 53. <https://doi.org/10.32507/fikrah.v4i1.726>
- Suba, I. N., Parmiti, D. P., & Renda, N. T. (2023). Media Pembelajaran Ritatoon Muatan IPS Kelas V. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 3(1), 29-37. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JMTP/article/view/50186/25851>
- Sugiarti, L., & Handayani, D. E. (2017). Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-Up dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD / MI. *Jurnal Pendidikan Guru MII*, 4, 109-118. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v4il.1475>
- Suriyanti, Y., & Toharudin, M. (2019). PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU IPS TERPADU UTILIZATION OF IPS LEARNING MEDIA TO IMPROVE INTEGRATED IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat , mem. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan*

Masyarakat, 3(1), 1-5.

Yanuarini, D. (2016). THE EFFECT OF RITATOON MEDIA USAGE TOWARD SCIENCE LEARNING OUTCOMES OF STUDENT WITH. *Jurnal P3LB*, 3(1).