

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS BERBASIS LAGU TARIAN PENGHANCUR RAYA UNTUK MENINGKATKAN KEPEKAAN SOSIAL SISWA SMP GIKI 3 SURABAYA

Rachmah Fitriyanti Hadju¹⁾, Niswatin²⁾, Katon Galih Setyawan³⁾,
Asnimawati⁴⁾

1, 2, 3, 4) S1 Pendidikan IPS, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan keefektifan media pembelajaran IPS berbasis lagu tarian penghancur raya dalam meningkatkan kepekaan sosial siswa kelas VIII SMP GIKI 3 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VIII-A yang berjumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket, observasi, serta *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, ahli media, angket kepekaan sosial, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan dengan hasil validasi ahli materi sebesar 90% dan ahli media tahap 1 sebesar 64,58% setelah di revisi media tahap 2 menjadi sebesar 85,42%. Media pembelajaran juga terbukti berpotensi dalam meningkatkan kepekaan sosial siswa, yang ditunjukkan dengan peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 66,33 menjadi 93,56 pada *posttest*. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,81 termasuk dalam kategori tinggi. Respon siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan kategori sangat baik dengan persentase sebesar 94,55%. Dengan demikian, media pembelajaran IPS berbasis lagu “Tarian Penghancur Raya” berpotensi digunakan untuk meningkatkan kepekaan sosial siswa.

Kata kunci: *Media Pembelajaran, Lagu, Kepekaan Sosial, IPS, ADDIE*

Abstract

This study aims to determine the development process and effectiveness of social studies learning media based on the song “Tarian Penghancur Raya” in improving the social sensitivity of eighth-grade students at SMP GIKI 3 Surabaya. This research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The research subjects were 33 students of class VIII-A. Data collection techniques included questionnaires, observation, as well as pretest and posttest. The research instruments consisted of expert validation sheets (material and media experts), social sensitivity questionnaires, and student response questionnaires. The results showed that the developed learning media was categorized as highly feasible, with material expert validation reaching 90% and media experts stage 1 was 64.58% after being revised by media stage 2 to 85.42%. The learning media was also proven effective in improving students’ social sensitivity, as indicated by the increase in the average pretest score from 66.33 to 93.56 in the posttest. The N-Gain score of 0.81 was categorized as high. Students’ responses to the learning media were classified as very good, with a percentage of 94.55%. Therefore, the social studies learning media based on the song “Tarian Penghancur Raya” is effective in improving students’ social sensitivity.

Keywords: *Learning Media, Song, Social Sensitivity, Social Studies, ADDIE*

PENDAHULUAN

Pendidikan di era digital tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga berperan dalam membentuk karakter siswa dan meningkatkan kepedulian mereka terhadap masalah sosial. Sebagai bagian dari pendidikan nasional, tujuan utama yang diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 mencakup pengembangan potensi siswa agar menjadi individu yang beriman, bertakwa, dan peduli lingkungan. Dalam konteks ini, pelajaran IPS memiliki peranan penting dalam menanamkan nilai sosial dan kemanusiaan. Pembelajaran IPS di tingkat sekolah menengah pertama ditujukan untuk menciptakan siswa yang memahami konsep sosial sambil memperkuat sikap peduli dan empati terhadap isu-isu di masyarakat. Namun, praktik pembelajaran IPS yang masih didominasi oleh ceramah dan buku teks mengakibatkan aspek afektif siswa, seperti kepekaan sosial, belum berkembang optimal. Kepekaan sosial sendiri merupakan kemampuan untuk memahami dan merasakan situasi sosial di sekitar serta menunjukkan kepedulian lewat tindakan nyata. Observasi di SMP GIKI 3 Surabaya menunjukkan bahwa kepekaan sosial siswa, berdasarkan indikator-indikator seperti empati, simpati, dan kemampuan menghargai perbedaan, masih dalam tingkat yang rendah.

Dengan fenomena tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan media seperti lagu. Lagu memiliki daya tarik emosional yang kuat dan dapat menyampaikan pesan-pesan sosial dengan cara yang lebih mudah diterima oleh generasi muda.

Penelitian menunjukkan bahwa melalui penggabungan elemen budaya populer ini dalam pembelajaran IPS, siswa dapat lebih aktif dan mengembangkan pemahaman yang lebih baik akan isu sosial. Salah satu contoh grup musik yang relevan adalah .feast, yang dikenal dengan lagu-lagu yang mengangkat tema kritik sosial dan lingkungan. Lagu "Tarian Penghancur Raya" menjadi salah satu media yang potensial untuk pembelajaran IPS, karena liriknya menyampaikan isu-isu lingkungan dan ketidakadilan struktural melalui simbol dan metafora yang kuat. Penggunaan lagu ini dalam pembelajaran diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang bermakna dengan melibatkan refleksi emosional dan diskusi tentang masalah yang relevan. Melalui penelitian dan pengembangan, penggunaan lagu dalam pembelajaran IPS akan dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih holistik, dengan berfokus pada peningkatan kepekaan sosial siswa. Metode *Research and Development (R&D)* akan digunakan untuk mengembangkan materi berbasis lagu ini, serta menguji efektivitasnya dalam meningkatkan kepekaan sosial siswa SMP GIKI 3 Surabaya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development (R&D)* bertujuan untuk mengembangkan suatu produk sekaligus menguji kelayakan dan keefektifannya dalam pembelajaran (Riyadi, 2025). Media pembelajaran IPS berbasis lagu tarian penghancur raya dikembangkan dengan tujuan utama untuk menanamkan nilai empati, kepedulian, dan tanggung jawab sosial melalui pembelajaran kontekstual dan reflektif. Dengan demikian, pengembangan media ini diarahkan untuk menjawab permasalahan kepekaan sosial siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan Data kuantitatif dianalisis dengan menghitung skor dan persentase dari hasil angket yang telah diisi oleh siswa, kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori penilaian sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Data kualitatif digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini menjelaskan secara keseluruhan mengenai proses dan hasil dari penelitian dan pengembangan Metode *Research and Development (R&D)* yang telah dilakukan oleh

peneliti. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran IPS berbasis lagu tarian penghancur raya yang digunakan untuk meningkatkan kepekaan sosial siswa kelas VIII SMP GIKI 3 Surabaya. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE, yang mencakup lima tahapan *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model ADDIE dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dan terstruktur sehingga memudahkan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Bestari et al., 2025). Semua tahapan yang dilakukan dalam model ADDIE berperan penting dalam proses pengembangan media pembelajaran. Tahap *analyze* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang terjadi di kelas. Tahap *design* dilakukan untuk merancang konsep media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Tahap *implementation* dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran. Sedangkan tahap *evaluation* dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan media pembelajaran serta melakukan perbaikan berdasarkan saran dari validator (Prihartini et al., 2025).

a. *Analyze* (analisis)

1) Analisis Kebutuhan pembelajaran

Pada saat pembelajaran berlangsung, masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan ketika teman menyampaikan pendapat atau bertanya di kelas. Beberapa siswa juga cenderung berbicara sendiri dengan teman sebangku sehingga mengganggu konsentrasi teman lainnya. Selain itu, ditemukan bahwa interaksi sosial antar siswa belum sepenuhnya menunjukkan sikap empati dan kepedulian. Ketika terdapat teman yang mengalami kesulitan dalam memahami materi, hanya beberapa siswa yang menunjukkan inisiatif membantu. Dalam kegiatan diskusi kelompok, partisipasi siswa juga belum merata karena masih terdapat siswa yang pasif dan kurang terlibat dalam kerja sama kelompok.

Setelah dilakukan asesmen awal terhadap guru menggunakan 4 indikator pertanyaan ditemukan bahwa pada indikator empati memperoleh persentase sebesar 39,39%, simpati memperoleh persentase sebesar 66,67%, tolong-menolong memperoleh persentase sebesar 69,70%, dan indikator menghargai perbedaan memperoleh persentase paling rendah yaitu 18,18%. Hal tersebut menunjukkan bahwa kepekaan sosial siswa kelas VIII-A SMP GIKI 3 Surabaya masih perlu ditingkatkan, khususnya pada aspek empati dan menghargai perbedaan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan mampu menstimulasi keterlibatan emosional siswa, salah satunya melalui media pembelajaran berbasis lagu tarian penghancur raya.

2) Analisis Kurikulum

Pembelajaran IPS di kelas VIII menggunakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Materi permasalahan sosial dalam kehidupan masyarakat dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu meningkatkan kepekaan sosial siswa. Selain itu, capaian pembelajaran yang menekankan pada kemampuan memahami dan menganalisis permasalahan sosial menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan sikap sosial siswa.

3) Analisis Materi

Analisis materi yang dipilih adalah permasalahan sosial karena memiliki keterkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa. Materi ini memungkinkan siswa untuk memahami berbagai fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitar. Selain itu, materi ini relevan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis lagu tarian penghancur raya” karya .feast, karena lirik lagu tersebut mengandung kritik

sosial terhadap berbagai permasalahan yang terjadi di masyarakat, seperti kerusakan lingkungan dan perilaku manusia yang tidak bertanggung jawab. Dengan demikian, materi permasalahan sosial dalam kehidupan masyarakat dinilai sesuai untuk dikembangkan dalam media pembelajaran berbasis lagu guna meningkatkan kepekaan sosial siswa.

4) Analisis Karakteristik Siswa

Berdasarkan hasil diskusi dengan guru IPS ditemukan bahwa siswa kelas VIII-A SMP GIKI 3 Surabaya memiliki karakteristik yang aktif dan tertarik pada pembelajaran yang melibatkan unsur audio visual. Siswa cenderung lebih fokus ketika pembelajaran menggunakan media yang menarik seperti video, gambar, dan musik dibandingkan metode ceramah biasa. Selain itu, siswa lebih mudah memahami materi yang dikaitkan dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar mereka. Hal tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang menarik, kontekstual, dan mampu melibatkan aspek emosional siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran berbasis lagu tarian penghancur raya yang dikemas dalam bentuk video animasi dipilih sebagai alternatif media pembelajaran untuk membantu meningkatkan kepekaan sosial siswa kelas VIII SMP GIKI 3 Surabaya.

b. *Design* (perancangan)

1) Perumusan Tujuan Pembelajaran

Pembelajaran dirancang menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), yaitu dengan menghubungkan isi lagu dengan kondisi sosial dan lingkungan yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan oleh peneliti pada sebagai berikut :

1. Siswa mampu menganalisis makna lirik lagu tarian penghancur raya yang berkaitan dengan permasalahan sosial dan lingkungan.
2. Siswa mampu mengaitkan isi lagu tarian penghancur raya dengan kondisi sosial yang terjadi di lingkungan sekitar siswa.
3. Siswa mampu mengidentifikasi bentuk-bentuk permasalahan sosial yang terdapat dalam video animasi berbasis lagu tarian penghancur raya.
4. Siswa mampu menunjukkan sikap empati dan kepedulian terhadap permasalahan sosial dan lingkungan yang terjadi di sekitar mereka.
5. Siswa mampu menunjukkan kepekaan sosial melalui sikap menghargai perbedaan, bekerja sama, dan peduli terhadap lingkungan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

2) Desain Media Pembelajaran

Media pembelajaran dirancang dengan memadukan unsur audio, visual, dan aktivitas analisis sosial melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Video animasi digunakan sebagai media utama untuk membantu siswa memahami materi IPS secara kontekstual melalui analisis lirik lagu dan kondisi nyata di lingkungan sekitar siswa. Sementara itu, PowerPoint digunakan sebagai media pendukung dalam kegiatan apersepsi, diskusi, dan refleksi pembelajaran. Integrasi media tersebut diharapkan mampu meningkatkan kepekaan sosial siswa terhadap permasalahan sosial dan lingkungan dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan lagu tarian penghancur raya dipilih karena lirik lagu mengandung kritik sosial dan lingkungan yang relevan dengan kondisi kehidupan masyarakat saat ini.

Melalui kegiatan mengamati video animasi, mendengarkan lagu, menganalisis lirik, dan diskusi kelompok, siswa diharapkan tidak hanya memahami materi pembelajaran, tetapi juga mampu meningkatkan kepekaan sosial terhadap lingkungan sekitar.

c. *Development* (pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran sebelum digunakan dalam proses pembelajaran.

1) Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Kelayakan isi	Kesesuaian materi dengan CP/TP IPS kelas VIII	3
		Kesesuaian isi lagu dengan konsep permasalahan sosial	4
		Ketepatan contoh dengan kehidupan sehari-hari siswa	3
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	4
		Kebenaran konsep IPS yang disajikan	3
2	Kepekaan sosial	Materi mendorong kepedulian sosial	4
		Materi mengajak siswa memahami dampak masalah sosial	4
		Materi menimbulkan sikap tanggung jawab lingkungan	4
3	Bahasa	Bahasa mudah dipahami siswa SMP	4
		Bahasa komunikatif dan tidak menimbulkan multitafsir	3
Jumlah Skor			36
Skor Maksimal			40
Persentase			90%

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

No	Aspek	Indikator	Skor
	Tampilan	Animasi menarik	3
		Warna, gambar jelas	3
		Ilustrasi mendukung	2
2	Audio	Suara jelas	2
		Sinkronisasi	2
		Tempo sesuai	2
3	Interaktivitas	Mudah digunakan	3
		Membantu pemahaman	2
4	Kelayakan	Meningkatkan minat	3
		Digunakan di kelas	3
		Mendukung IPS	3
		Efisien	3
Jumlah Skor			31
Skor Maksimal			48
Persentase			64,58%

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Tampilan	Animasi menarik	3
		Warna, gambar jelas	3
		Ilustrasi mendukung	4
2	Audio	Suara jelas	4
		Sinkronisasi	4
		Tempo sesuai	4
3	Interaktivitas	Mudah digunakan	3
		Membantu pemahaman	3
		Meningkatkan minat	3
4	Kelayakan	Digunakan di kelas	4
		Mendukung IPS	3
		Efisien	3
Jumlah Skor			41
Skor Maksimal			48
Persentase			85,42%

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Validasi media pembelajaran dilakukan oleh ahli materi, yaitu Dr. Silvi Nur Afifah, S.Pd., M.Pd dan ahli media, yaitu Dhimas Bagus Virgiawan, M.Pd selaku dosen Program Studi S1 Pendidikan IPS. Hasil validasi ahli materi pada tabel 1 memperoleh menunjukkan skor 36 (90%) dari skor maksimal 40 yang termasuk dalam kategori sangat layak namu masih mendapatkan beberapa revisi saran validator pada tabel 4 untuk semakin menyempurnakan materi yang disusun. Selain itu, validasi ahli media dilakukan melalui dua tahap validasi, yaitu pada tahap pertama memperoleh persentase kelayakan sebesar 64,58% dengan kategori cukup layak, sehingga membutuhkan revisi dari saran validator. Setelah dilakukan revisi, hasil validasi tahap kedua bertambah menjadi 85.42% dengan kategori sangat layak. Peningkatan ini menunjukkan bahwa revisi yang dilakukan pada tabel 5 berhasil memperbaiki kualitas media sehingga memudahkan penggunaan serta efektivitasnya dalam mendukung pembelajaran IPS.

Tabel 4. Hasil Revisi Media

Sebelum Revisi



Setelah Revisi



Tampilan media pembelajaran pada bagian menu masih menunjukkan bahwa urutan penyajian materi dalam video animasi belum tersusun secara sistematis. Sehingga alur pembelajaran kurang terstruktur, sehingga siswa berpotensi mengalami kesulitan dalam mengikuti materi. Akibatnya, penyampaian informasi menjadi kurang jelas dan kurang optimal untuk dipahami.

Setelah dilakukan revisi, urutan menu pembelajaran pada video animasi telah disusun secara lebih sistematis dan terstruktur. Perbaikan ini membuat alur penyampaian materi menjadi lebih runtut dan logis. Dengan demikian, siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih mudah, dan materi yang disampaikan menjadi lebih jelas serta lebih mudah dipahami.



Pada tampilan media sebelum revisi, masih terdapat beberapa kesalahan dan ketidaktepatan dalam penulisan teks. Hal ini berpotensi menimbulkan multitafsir atau pemahaman yang berbeda-beda pada siswa. Akibatnya, pesan yang ingin disampaikan dalam materi menjadi kurang jelas dan kurang berpotensi.

Setelah dilakukan revisi, penulisan teks pada media pembelajaran telah diperbaiki dengan menggunakan kalimat yang lebih jelas, komunikatif, dan sesuai dengan kaidah bahasa. Perbaikan ini mengurangi kemungkinan terjadinya multitafsir, sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih tegas dan mudah dipahami oleh siswa.



Pada tampilan media pembelajaran sebelum revisi, volume musik latar masih terdengar terlalu dominan dibandingkan dengan suara narasi atau dubbing. Kondisi ini menyebabkan suara penjelasan materi menjadi kurang jelas dan sulit didengar oleh siswa. Akibatnya, informasi yang disampaikan melalui narasi tidak dapat diterima secara optimal karena tertutup oleh music latar.

Setelah dilakukan revisi, volume musik latar telah disesuaikan agar tidak lagi mendominasi suara utama. Penyesuaian ini membuat suara narasi atau dubbing menjadi lebih jelas, seimbang, dan mudah didengar. Dengan demikian, penjelasan materi dalam video animasi dapat diterima dengan lebih baik oleh siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih berpotensi.

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Tabel 5. Hasil Revisi Media

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Tampilan media pembelajaran sebelum revisi menunjukkan kualitas suara narasi atau dubbing masih kurang optimal. Suara yang digunakan belum terdengar jelas dan kurang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, sehingga penyampaian materi menjadi kurang berpotensi. Selain itu, terdapat kemungkinan ketidaksesuaian antara intonasi suara dengan isi materi, yang dapat mengurangi pemahaman siswa terhadap informasi yang disampaikan.</p>	<p>Setelah dilakukan revisi, suara narasi atau dubbing pada media pembelajaran telah diganti dengan kualitas yang lebih baik dan lebih jelas. Intonasi, pelafalan, serta kejelasan suara telah disesuaikan dengan isi materi pembelajaran. Perbaikan ini membuat penyampaian materi menjadi lebih komunikatif dan mudah dipahami oleh siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran</p>

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

2) Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Validasi instrumen penelitian dilakukan oleh Dr. Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Program Studi S1 Pendidikan IPS. Hasil validasi instrumen tersebut terbagi atas dua, yaitu *pretest-posttest* dan angket respon siswa. Hasil validasi instrumen *pretest-posttest* pada tabel 6 menunjukkan jumlah skor sebesar 30 (93,75%) dari skor maksimal 32, sehingga termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat digunakan tanpa revisi. Selain itu, validasi terhadap angket respon siswa juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Hasil tersebut dapat kita lihat pada tabel 6 yang memperoleh skor 33 (91,67%) dari skor maksimal 36, sehingga termasuk dalam kategori layak.

Tabel 6. Hasil Validasi Instrumen *Pretest-Posttest*

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Kesesuaian materi	Pernyataan sesuai dengan indikator empati	4
		Pernyataan sesuai dengan indikator simpati	3
		Pertanyaan sesuai dengan indikator tolong-menolong	3
		Pernyataan sesuai dengan indikator menghargai perbedaan	4
2	Kontruksi	Pernyataan disusun secara jelas dan tidak ambigu	4
		Bahasa mudah dipahami siswa SMP	4
		Pernyataan tidak menimbulkan multitafsir	4
		Pernyataan sesuai dengan Skala Likert	4
Jumlah Skor			30
Skor Maksimal			32
Persentase			93,75%

Sumber: Data diolah oleh penelitian (2026) Tabel

7. Hasil Validasi Instrumen Angket Respon Siswa

No	Aspek	Indikator	Skor
1	Ketertarikan	Media pembelajaran menarik	3
		Animasi membuat saya tertarik belajar IPS	3
		Lagu membuat pembelajaran IPS menarik	4
2	Pemahaman	Media memudahkan memahami permasalahan sosial	4
		Contoh sesuai kehidupan sehari-hari	4
		Saya lebih peka terhadap masalah sosial di sekitar saya	3
3	Motivasi	Media membuat saya semangat belajar	4
		Media tidak membosankan	4
		Saya ingin belajar IPS seperti ini lagi	4
Jumlah Skor			33
Skor Maksimal			36
Persentase			91,67%

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

d. Implementation

Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam beberapa pertemuan yang meliputi kegiatan observasi awal, pemberian *pretest*, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media, serta pemberian *posttest*. Tahap ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal dan perubahan kepekaan sosial siswa setelah penggunaan media pembelajaran.

1) Hasil *Pretest* Kepekaan Sosial

Tabel 8. Hasil Nilai *Pretest*

Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
12 Siswa	36%	Tuntas
21 Siswa	64%	Belum Tuntas
Keterangan		Nilai
Rata – Rata		66,33
Nilai Tertinggi		77,5
Nilai Terendah		43,75

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Hasil *pretest* memperoleh nilai rata-rata sebesar 66,33, dengan nilai tertinggi 77,5 dan nilai terendah 43,75. Berdasarkan kriteria ketuntasan terdapat 12 siswa (36%) yang telah tuntas, sedangkan 21 siswa (64%) belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan, sehingga kepekaan sosial siswa masih perlu ditingkatkan.

2) Hasil *Posttest* Kepekaan Sosial

Tabel 9. Hasil Nilai *Posttest*

Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
33 Siswa	100%	Tuntas
0 Siswa	0%	Belum Tuntas
Keterangan		Nilai
Rata – Rata		93,56
Nilai Tertinggi		100
Nilai Terendah		82,5

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Hasil *posttest* mendapatkan nilai rata-rata sebesar 93,56, dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 82,5. Berdasarkan kriteria ketuntasan seluruh siswa yaitu 33 siswa (100%) telah mencapai ketuntasan, dan tidak terdapat siswa yang belum tuntas. Hasil ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media pembelajaran

e. *Evaluation* (evaluasi)

1) Kepraktisan Media (Angket Respon Siswa)

Tabel 10. Hasil Instrumen Angket Respon siswa

Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
31 Siswa	94%	Sangat Baik
2 Siswa	6%	Baik
Keterangan		Nilai
Rata – Rata Skor		37,82
Persentase		94,55%
Kategori		Sangat Baik

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Hasil angket respon siswa yang diberikan kepada 33 siswa, memperoleh total skor sebesar 1248 dengan rata-rata skor sebesar 37,82 dan persentase sebesar 94,55%. Sebanyak 31 siswa (94%) berada pada kategori sangat baik, sedangkan 2 siswa (6%) berada pada kategori baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran IPS berbasis lagu tarian penghancur raya memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Media yang digunakan dinilai menarik, mudah dipahami, serta mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2) Keefektifan Media (Perhitungan N-Gain)

Tabel 11. Hasil N-Gain

Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
28 Siswa	85%	Tinggi
5 Siswa	15%	Sedang
0 Siswa	0%	Rendah
Keterangan		Nilai
Rata-Rata N-Gain		0,81
Kategori		Tinggi

Sumber: Data diolah oleh peneliti (2026)

Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain, diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,81 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sebagian besar siswa berada pada kategori peningkatan tinggi, yaitu sebanyak 28 siswa (85%), sedangkan 5 siswa (15%) berada pada kategori sedang, dan tidak terdapat siswa yang berada pada kategori rendah. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berpotensi dalam meningkatkan kepekaan sosial siswa.

Pembahasan

Proses Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Lagu Tarian Penghancur Raya

Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk video animasi yang memadukan unsur audio berupa lagu tarian penghancur raya karya Feast dengan unsur visual berupa ilustrasi permasalahan sosial yang dekat dengan kehidupan siswa. Penggunaan media berbasis audio visual bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi IPS melalui pembelajaran yang menarik dan kontekstual. Hal tersebut sejalan dengan penelitian (Niswatin & Setyawan, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran kontekstual dalam IPS mampu membantu siswa menghubungkan materi dengan realitas sosial di lingkungan sekitar sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dalam proses pengembangan media, peneliti menyesuaikan isi lagu dengan materi IPS mengenai permasalahan sosial dan lingkungan. Pada salah satu bagian video ditampilkan lirik lagu:

“Mata dan peluh yang asin”

“Jogja yang beku mendingin”

“Menari menghancurkan alam raya yang kecewa”

Lirik tersebut divisualisasikan melalui gambar lingkungan yang kotor, asap kendaraan, dan sungai penuh sampah. Visual tersebut digunakan untuk membantu siswa memahami bentuk permasalahan sosial dan lingkungan yang sering ditemukan dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan media juga menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menurut Elaine B. Johnson yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila materi dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa. Oleh karena itu, isi media disesuaikan dengan kondisi sosial yang dekat dengan kehidupan siswa, seperti kebersihan lingkungan sekolah, pencemaran lingkungan, dan rendahnya kepedulian sosial terhadap lingkungan sekitar. Selain itu, penggunaan simbol dan visual dalam media dianalisis menggunakan teori representasi dari Stuart Hall. Menurut Stuart Hall, media dapat membentuk makna melalui bahasa, simbol, dan representasi visual. Dalam media pembelajaran ini, lirik lagu, animasi, dan narasi digunakan untuk merepresentasikan kerusakan lingkungan, ketimpangan sosial, dan menurunnya kepedulian sosial masyarakat. Pada bagian lirik:

“Kearifan lokal yang dibungkam”

“Tuli pada yang belajar alam”

Ditampilkan visual kerusakan lingkungan dan rendahnya kepedulian masyarakat terhadap budaya menjaga alam. Penggunaan simbol dan visual tersebut bertujuan agar siswa lebih mudah memahami pesan sosial yang terkandung dalam media pembelajaran.

Dengan demikian, proses pengembangan media pembelajaran IPS berbasis lagu tarian

penghancur raya tidak hanya berfokus pada penyampaian materi IPS, tetapi juga dirancang untuk membantu siswa memahami permasalahan sosial dan lingkungan melalui pembelajaran yang kontekstual, menarik, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari.

Tingkat Kepekaan Sosial Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran

Peningkatan kepekaan sosial siswa terlihat ketika kegiatan diskusi dan presentasi berlangsung. Pada aspek empati, beberapa siswa mulai membantu teman yang mengalami kesulitan memahami materi pembelajaran. Pada aspek simpati, siswa menunjukkan kepedulian terhadap permasalahan lingkungan yang dibahas dalam media pembelajaran. Pada aspek tolong-menolong, siswa terlihat lebih aktif bekerja sama selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung. Sementara pada aspek menghargai perbedaan, siswa mulai mendengarkan pendapat teman ketika presentasi berlangsung serta tidak mengganggu teman yang sedang berbicara di depan kelas.

Selain hasil observasi, peningkatan kepekaan sosial siswa juga didukung oleh hasil *pretest* dan *posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran. Siswa mulai memahami pentingnya menjaga lingkungan dan meningkatkan kepedulian sosial dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa siswa juga menghubungkan isi lagu dengan kebiasaan sehari-hari seperti membuang sampah pada tempatnya dan menjaga kebersihan lingkungan kelas.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran IPS berbasis lagu tarian penghancur raya mampu membantu meningkatkan kepekaan sosial siswa melalui pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa (Miladiyati Isnaini et al., 2025).

Keefektifan Media Pembelajaran IPS Berbasis Lagu Tarian Penghancur Raya dalam Meningkatkan Kepekaan Sosial Siswa

Keefektifan media pembelajaran IPS berbasis lagu *Tarian Penghancur Raya* dilihat dari aspek kelayakan, keefektifan, dan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, media pembelajaran memperoleh skor sebesar 36 dari skor maksimal 40 dengan persentase sebesar 90%, termasuk dalam kategori sangat layak. Hal itu menunjukkan bahwa isi materi, penyajian, keterkaitan dengan indikator kepekaan sosial, dan penggunaan bahasa telah sesuai dengan target capaian pembelajaran IPS kelas VIII. Selain itu, validasi ahli media pada tahap pertama memperoleh persentase 64,58% dengan kategori cukup layak sehingga dilakukan beberapa revisi pada audio, sinkronisasi animasi, kejelasan teks, dan sistematika penyajian. Setelah dilakukan perbaikan, hasil validasi meningkat menjadi 85,42% dengan kategori sangat layak. Keefektifan media juga didukung oleh hasil angket respon siswa yang diberikan kepada 33 siswa setelah pembelajaran, diperoleh rata-rata persentase sebesar 94,55% dengan kategori sangat baik. Sebanyak 31 siswa berada pada kategori sangat baik dan 2 siswa berada pada kategori baik.

Keefektifan media juga ditunjukkan melalui hasil *pretest* dan *posttest* kepekaan sosial siswa. Berdasarkan hasil *pretest*, diperoleh nilai rata-rata sebesar 66,33 yang berada pada kategori sedang. Pada tahap ini terdapat 12 siswa (36%) yang tuntas dan 21 siswa (64%) yang belum tuntas. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media pembelajaran, tingkat kepekaan sosial siswa masih belum optimal, terutama pada aspek empati dan menghargai perbedaan. Setelah pembelajaran menggunakan media berbasis lagu, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 93,56 dengan kategori sangat baik. Selain itu, hasil perhitungan N-Gain diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,81 yang termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berpotensi dalam meningkatkan kepekaan sosial siswa.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layar dan mudah digunakan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan kepekaan sosial siswa

dalam pembelajaran IPS. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Durrotun Nafisah, Asnimawati, 2025) yang menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual dapat meningkatkan kepekaan sosial siswa, respon siswa, serta membantu penyampaian materi IPS secara lebih kontekstual dan menarik.

Melalui kegiatan mendengarkan lagu, mengamati video animasi, menganalisis lirik, serta berdiskusi, siswa menjadi lebih aktif dalam mengemukakan pendapat, lebih peduli terhadap teman, dan lebih memahami pentingnya menjaga lingkungan sosial maupun lingkungan alam. Hal tersebut sejalan dengan teori *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menurut Elaine B. Johnson yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila siswa mampu menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan nyata. Dalam penelitian ini, siswa menghubungkan isi lagu dengan pengalaman sosial sehari-hari, seperti menjaga kebersihan lingkungan, menghargai pendapat teman, dan meningkatkan kepedulian sosial terhadap lingkungan sekitar.

Selain itu, teori representasi dari Stuart Hall menjelaskan bahwa media mampu membentuk pemahaman individu terhadap realitas sosial melalui simbol, bahasa, dan visual. Lagu tarian penghancur raya direpresentasikan melalui video animasi yang menggambarkan kerusakan lingkungan, ketimpangan sosial, dan rendahnya kepedulian masyarakat sehingga membantu siswa memahami makna sosial yang terkandung dalam lagu.

Dengan demikian, berdasarkan hasil validasi ahli materi, validasi ahli media tahap pertama dan kedua, respon siswa, serta hasil pretest, posttest, dan N-Gain, media pembelajaran IPS berbasis lagu tarian penghancur raya dinyatakan sangat layak dan berpotensi digunakan untuk meningkatkan kepekaan sosial siswa kelas VIII SMP GIKI 3 Surabaya.

Keterkaitan Media Pembelajaran Terhadap Kepekaan Sosial

Penggunaan media pembelajaran berbasis lagu *Tarian Penghancur Raya* menunjukkan dampak perubahan yang signifikan terhadap peningkatan kepekaan sosial siswa. Lirik lagu seperti “kerja bakti menyusun neraka” dan “pohon tak berkuasa lawan kebijakan” membantu siswa memahami bahwa kerusakan lingkungan terjadi akibat perilaku manusia yang kurang peduli terhadap alam dan lingkungan sekitar. Selain itu, pembelajaran melalui media tersebut ikut mengubah berbagai aspek kepekaan sosial siswa yang terdiri atas empati, simpati, tolong menolong, dan menghargai perbedaan. Siswa mulai menunjukkan perubahan yang lebih baik dalam memahami keadaan orang lain sehingga meningkatkan kepedulian terhadap masalah sosial dan lingkungan, aktif bekerja sama dalam kegiatan kelompok, serta menghargai pendapat teman selama diskusi dan presentasi. Hal tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran berbasis lagu tidak hanya mendukung pemahaman materi IPS tetapi juga membantu dalam membentuk sikap sosial positif pada siswa.

Peningkatan kepekaan sosial siswa tersebut sejalan dengan teori *Contextual Teaching and Learning* (CTL) hal ini didukung oleh penelitian (Anisa Kholifah Nurhasanah, 2024) yang menekankan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna apabila materi dikaitkan dengan kehidupan nyata siswa. Penggunaan lagu tarian penghancur raya membantu siswa menghubungkan materi IPS tentang permasalahan sosial dengan kondisi nyata yang ada di lingkungan sekitar mereka. Melalui lirik lagu dan video animasi yang digunakan, siswa tidak hanya memahami materi secara teori, tetapi juga mampu merefleksikan perilaku sosial dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran menjadi lebih kontekstual karena siswa dapat melihat hubungan antara materi pembelajaran dengan realitas sosial yang mereka alami secara langsung.

Selain teori *Contextual Teaching and Learning* (CTL), penggunaan lagu tarian penghancur raya dalam pembelajaran IPS juga berkaitan dengan teori representasi budaya. Lagu tersebut merepresentasikan kondisi sosial masyarakat melalui simbol, lirik, dan unsur budaya lokal seperti gamelan yang digunakan dalam lagu. Representasi tersebut menggambarkan kritik terhadap kerusakan lingkungan, ketidakpedulian sosial, serta perubahan nilai budaya dalam masyarakat modern. Penggunaan unsur budaya lokal dalam media pembelajaran membantu

siswa memahami bahwa lagu tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media penyampaian pesan sosial dan budaya yang memiliki makna mendalam.

Dengan demikian, media pembelajaran IPS berbasis lagu tarian penghancur raya tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai media kontekstual yang mampu membangun kesadaran sosial, empati, kepedulian terhadap lingkungan, serta sikap menghargai perbedaan pada siswa. Integrasi unsur budaya, kritik sosial, dan pendekatan kontekstual menjadikan media pembelajaran ini relevan digunakan dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan kepekaan sosial siswa SMP.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran IPS berbasis lagu tarian penghancur raya menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media berupa video animasi yang memuat pesan sosial dan lingkungan dikembangkan berdasarkan hasil analisis yang menunjukkan rendahnya kepekaan sosial siswa. Hasil validasi menunjukkan media sangat layak digunakan, dengan nilai validasi ahli materi 90% dan ahli media meningkat dari 64,58% menjadi 85,42% setelah revisi. Penggunaan media pembelajaran ini mampu meningkatkan kepekaan sosial siswa kelas VIII SMP GIKI 3 Surabaya, terutama pada aspek empati, simpati, tolong-menolong, dan menghargai perbedaan. Siswa menjadi lebih aktif berdiskusi, lebih peduli terhadap lingkungan sosial, serta mampu mengaitkan materi IPS dengan kehidupan sehari-hari. Efektivitas media dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata pretest dari 66,33 menjadi 93,56 pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,81 (kategori tinggi). Respon siswa juga sangat positif dengan persentase 94,55%. Dengan demikian, media pembelajaran IPS berbasis lagu tarian penghancur raya terbukti layak dan efektif untuk meningkatkan kepekaan sosial siswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhani, A. F., & Suryadi, Y. (2025). Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VIII SMP HASANUDDIN 2 KOTA SEMARANG. 1(7), 54–63.
- Ahmad, S. (2026). Populasi dan Sampel: Konsep dan Prosedur dalam Penelitian Pendidikan.
- Ain, M. N., & Muqaromah, A. (2025). Media Ajar Berbasis Digital dalam Pembelajaran IPS di SD / MI.
- Amrain, I., Panigoro, M., Ardiansyah, A., Bumulo, F., & Bahsoan, A. (2024). Pengaruh Penerapan Metode Diskusi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Damhil Education Journal*, 4(1), 77.
- Anisa Kholifah Nurhasanah, M. D. W. (2024). Analisis Model Contextual Teaching and Learning dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial pada Pembelajaran IPS. 7(3), 199–206.
- Aprilianti, R. E., & Erita, Y. (2025). Development of Learning Media Using Smart Apps Creator Based on Problem Based Learning for Social Science Learning in Grade IV of Elementary School. 15(1), 68–75.
- Ardi, R. (2025). Musik sebagai Instrumen Sosial dalam Pembentukan Perilaku Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. 1(5), 40–51.
- Arfanda, M. F. And M. M. (2020). Kritik Sosial Pada Lirik Lagu Karya Feast. *Nusa*, Vol. 15 No(Literature), 199–213.
- Assidiq, M. I. (2022). Penggunaan Lagu-Lagu Kritik Sosial Untuk Mengembangkan Rasa Empati Siswa Terhadap Kelompok Marginal Perkotaan Dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 29 Bandung) M Irfan Assidiq.
- Astuti, S., Dra, K., Kunci, K., Hindia, L., Mental, K., Musik, G. Z., Emosi, D., & Kuantitatif, S. (2025). Lagu sebagai Cermin Psikologis Generasi Muda: Studi Kesehatan Mental dalam Karya Musik Hindia. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 2891–2895.
- Bestari, N., Hendra, R., Habibi, A., Jambi, U., & Article, I. (2025). Tekno-Pedagogi : Jurnal Teknologi Pendidikan. 15(2).
- Durrotun Nafisah, Asnimawati, P. R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual

Materi Peta pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. 13.

- Ekawati, D., Luh, N., Adnyani, S., Widyantari, N. P. S. W., & Susiani, K. (2025). Mengintegrasikan Perspektif SDGs (Tujuan Pembangunan Berkelanjutan) dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Membangun Kepedulian dan Rasa Tanggung Jawab Sosial. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 10(1), 56–61.
- Faisal, M., Hutagalung, B., Harahap, E. R., Maisaroh, R., Matondang, A. N., Putri, V., & Hasanah, N. (2024). Perkembangan Intelektual, Emosi, Sosial dan Moral Remaja. 8, 25755–25761.
- Hafid, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis infografis terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. 7(1), 11–20.
- Haryanti, N. S., Setyawan, K. G., Niswatin, & Prastiyono. (2023). Problematikan Internalisasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS SMP Pasca Pandemi (Studi Fenomonologi di MTS MA ' ARIF. 3(3), 177–187.
- Hidayat, T., Susilo Adhi, A., & Yunus, S. (2025). “Tarian Penghancur Raya” Karya Feast. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa*, 8(3).
- Huljanna, M., Hiasa, F., Lubis, B., Taneak, W., Jang, T., & Lebong, R. (2024). Representasi Budaya dalam Lagu Daerah Rejang di Kabupaten Rejang Lebong 1. 8(2), 281–291.
- Husna, N. N., & Rinjani, D. (2022). Song Model Development For Character Education Elementary School Students. *Jurnal Seni Musik*, 11(1), 19–25.
- Izza, N. Z., & Natalia, V. R. (2025). SWARA : Jurnal Antologi Pendidikan Musik PERAN MUSIK UNTUK MENGATASI STRES DAN KRISIS. 5(1), 113–124.
- Kadhafi, M., Studi, P., Ilmu, P., Sosial, P., Islam, U., Maulana, N., & Ibrahim, M. (2024). Dinamika Sosial : *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. 3(3), 314–323.
- Khasanah, U., Wamini, J., Husna, R. L., Studi, P., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2022). Peran Media Digital Video Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Materi IPS Peserta Didik di Madrasah Ibtidaiyah. 1(2), 60–69.
- Khofid, M. (2024). *Dinamika Sosial : Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. 3(4), 374–381.
- Kumala, R., & Yuliastuti, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Quizizz untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Statistika Siswa MA. 09(61), 1142–1149.
- Malikah 2024. (n.d.). *Dinamika Pengaruh Musik pada Kesejahteraan Psikologis Peserta Didik : Analisis Literatur tentang Respons Neurologis dan Emosional*. 5(Clift 2020), 5109–5118.
- Mantopani, I., Muhajir, M., & Azis, A. (2023). Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(4), 191–198.
- Miladiyah Isnaini, M. F. N. 1, , Moh. Khoirul Muslim 1, M. M., & Anam 1, Muhammad Bashiruddin 1, Katon Galih Setyawan 1, dan S. (2025). Penerapan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS dan Keterampilan Sosial Siswa SMP. 04(01), 1–12.
- Mipta, R. A., Janah, M., & Yogiarni, T. (2024). Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Model CTL Berbantuan Media Audio Visual. 8, 25723–25740.
- Nabillah, I., Safitri, W., & Satria, A. (2024). Pemanfaatan Media Lagu untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Kelas I Sekolah Dasar Negeri Sukajadi Haurgeulis. *Realisasi : Ilmu Pendidikan, Seni Rupa Dan Desain*, 1(4), 136–152.
- Nasution, S. I., & Aqilla, A. S. (2023). Pengembangan empati dan kepedulian sosial melalui pembelajaran ips sd. 10, 189–198.
- Niswatin, H., & Setyawan, K. G. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Karakter Siswa Pada Materi Interaksi Sosial. 3(3), 69–80.
- Nurfitriani, A., & Mukhlis, S. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ARINDAMA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS SISWA KELAS V SD. 09.
- Nurul, M. (2020). *Social Pedagogy : Journal of Social Science Education* Lagu sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tingkat Sekolah Menengah Pertama wewenang dalam pengelolaannya . Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia United States of Education. *Social Pedagogy: Journal of Social Science Education*, 1(2), 99–109.
- Nyoman, N., Kristanti, D., & Sujana, I. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Pembelajaran Kontekstual Muatan IPS pada Materi Kenampakan Alam. 6(2), 202–213.
- Ode, L., Jazuli, A., & Ibrahim, M. F. (2023). Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline untuk pemahaman konsep materi turunan. 10(2), 139–152.
- Oktaviani, S., & Mulawarman, W. G. (2022). REPRESENTASI BUDAYA LOKAL DAN ISU SOSIAL

- DALAM LAGU DAERAH KUTAI : ANALISIS WACANA KRITIS DI ERA DIGITAL. 603–610.
- Pamungkas, A. B. (2021). Kritik sosial., Aditya Budi Pamungkas, Fakultas Ilmu Komunikasi 2021.
- Phitaloka, S. A., Aisah, S., Amalia, D., Faujiah, S. I., Nurfadhillah, N., Sejarah, S. P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2024). Lirik Lagu sebagai Media Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Cikeusal. 8, 3399–3405.
- Prihartini, J., Laila, E., & Jumeilah, F. S. (2025). Penerapan Model ADDIE dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Pada MI Najahiyah Palembang. 1–10.
- Proborini, C. A. (2024). Jurnal Ilmu Pendidikan Sekolah Dasar. 11(3), 349–356.
- Putra, A., Manik, H., Rehulina, F., Ginting, B., Damanik, N. F., Marbun, S. K., Yunita, S., Pancasila, P., & Medan, U. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Digital untuk Meningkatkan Literasi Sosial Siswa SMP. 9, 8502–8506.
- Putu, N., Eka, S., Dewi, C., Made, N., Novianti, I., Agung, A., & Suari, S. (2023). Hubungan Intensitas Mendengarkan Musik Populer Terhadap Kecerdasan Emosional Remaja Akhir di Universitas Bali Internasional terbagi menjadi 3 diantaranya : Remaja emosional Musik populer pada umumnya jenis musik yang easy. 4(1), 36–43.
- Rafidah, D. D., Fadhilah, O. D., & Rustini, T. (2022). Strategi Pembelajaran IPS Sekolah Dasar Kelas Rendah dalam Meningkatkan Kepekaan Sosial. 6, 10704–10707.
- Rahman. (2023). 235 | BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya. BASINDO: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, Dan Pembelajarannya, 7, 235–255.
- Riyadi, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Jurnal Penelitian dan Pendidikan IPS (JPPI). 19(1), 81–90.
- Rofiq, N., Rafiq, A., & Agus, M. (2020). Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). 3(2).
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. 11(2), 57–60.
- Salavera, C., Blasco, R. L., & Latorre, C. (2023). Children and Youth Services Review Empathy , self-esteem and satisfaction with life in adolescent. 144(May 2022), 4–10.
- Sani Safitri, 2025. (2025). Mengintegrasikan Pembelajaran IPS Dengan Isu-Isu Lingkungan Hidup. 2(5), 183–192.
- Shodiq, S. F. (2021). Pengaruh Kepekaan Sosial terhadap Pengembangan Pendidikan Karakter Berbasis Masyarakat. Jurnal Basicedu, 5(6), 5648–5659.
- Sindy ayu lestari romadhoni, A. Setya nugroho. (2024). Ideguru : Jurnal Karya Ilmiah Guru. 9(1), 157–164.
- Siregar, S. K., Permana, S. D., Lubis, A. K., Nazlah, A., & Siregar, H. L. (2025). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Sikap Toleransi Siswa Kelas V SDN. 4(2), 8561–8568.
- Sutikno, P. Y. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran Lagu “ Senada ” Berbasis Artyculate Storyline untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Kelas IV SD. 5(November 2025).
- Tarigan, A. A., & Sutikno, P. Y. (2025). Song-assisted Genially- based media to improve students ’ integrated science and social studies learning outcomes Media berbasis Genially berbantuan lagu untuk meningkatkan hasil belajar ilmu pengetahuan alam dan sosial peserta didik. 08(July), 266–283.
- Wibawanti, R. A. (2024). Strategi pembelajaran guru ips dalam menumbuhkan kepekaan sosial dan rasa tanggung jawab siswa smp negeri 1 dolopo.
- Wiratha, O. A. (2024). PENGGUNAAN MEDIA LAGU DALAM PEMBELAJARAN. 2(2), 2304–2316.
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., & Anggraini, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. 5(1), 80–89.