

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KALEIDOSKOP PERISTIWA PADA
MATERI SEJARAH PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA KELAS V
SEKOLAH DASAR**

Ela Novanda

PGSD FIP UNESA (ela.19145@mhs.unesa.ac.id)

Suprayitno

PGSD FIP UNESA (suprayitno@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini membuat serta mengembangkan produk media pembelajaran dengan menggunakan sebuah istilah Kaleidoskop Peristiwa yang berguna memudahkan peserta didik menguasai dan menghafalkan materi sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia di kelas V Sekolah Dasar. Produk media yang akan dibuat berbentuk visual yang dapat dioperasikan secara langsung dan nyata oleh penggunanya. Penelitian dilaksanakan di SDN 3 Ngrupit Ponorogo dengan objek peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini dapat mengetahui prosedur dari pengembangannya, tingkat layak dan valid media Kaleidoskop Peristiwa, dan mengetahui respon peserta didik pada media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa yang digunakan dalam proses pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (Research and Development) disertai dengan proses prosedur yang digunakan ialah model penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Metode pengumpulan data berupa observasi, wawancara, dan kuisioner. Berdasarkan hasil yang diperoleh dengan persentase (1) validasi materi mendapatkan persentase sebesar 91,66% dinyatakan valid, (2) validasi media dari pengembangan media menghasilkan persentase sebesar 88,2% dinyatakan valid, (3) Kuisioner respon peserta didik terhadap penggunaan media menghasilkan persentase sebesar 99,16% dinyatakan valid dan sangat layak dipergunakan. Kesimpulan: Media Pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Kaleidoskop Peristiwa, Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Abstract

This research creates and develops learning media products using the term Kaleidoscope of Events which is useful in making it easier for students to master and memorize material on the history of the proclamation of Indonesian independence in grade V of Elementary School. The media product that will be made is in a visual form that can be directly and directly operated by its users. The research was conducted at SDN 3 Ngrupit Ponorogo with fifth grade elementary school students as objects. The purpose of this study was to find out the procedure for its development, the level of feasibility and validity of the Kaleidoscope Events media, and to find out the responses of students to the Events Kaleidoscope learning media used in the learning process. The method used in this study uses a type of development research (Research and Development) accompanied by the procedural process used is the ADDIE research model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Methods of data collection in the form of observation, interviews, and questionnaires. Based on the results obtained with the percentage (1) validation of the material to get a percentage of 91.66% is declared valid, (2) media validation from media development produces a percentage of 88.2% declared valid, (3) Questionnaire of students' responses to the use of media produces a percentage of 99.16% is declared valid and very feasible to use. Conclusion: Event Kaleidoscope Learning Media is very appropriate to use in the learning process.

Keywords: Development, Kaleidoscope of Event, History of the Prolamation of Indonesian Independence

PENDAHULUAN

Rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial ialah kajian ilmu sosial, di dalamnya terdapat beberapa unsur yang dapat dikaji seperti fakta, peristiwa, generalisasi, serta konsep yang saling berkaitan mengenai isu-isu sosial, dirangkai dengan terpadu, komprehensif, serta sistematis dalam proses pembelajaran. Peserta didik dapat diarahkan menjadi bangsa Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab (Hidayat, 2020). Rumpun IPS adalah mata pelajaran tingkatan sekolah dasar dengan hakikatnya suatu integritas utuh ilmu sosial dan ilmu-ilmu yang relevan sehingga materi disesuaikan dengan lingkungan, karakter, dan kebutuhan peserta didik agar dapat merealisasikan tujuan pendidikan ditingkat sekolah (Jumriani, 2021). Peserta didik diharapkan dengan belajar IPS jenjang sekolah dasar memiliki pengetahuan diimbangi wawasan yang luas tentang lingkungan masyarakat, memunculkan rasa peka dan sadar secara sendirinya terhadap berbagai masalah sosial, serta mendapatkan keterampilan memecahkan dan mengkaji masalah sosial di lingkungan sekitarnya.

Tujuan pembelajaran IPS adalah dapat menumbuhkan rasa kepekaan peserta didik terhadap masalah yang dijumpai, memiliki mental yang positif pada solusi masalah yang terjadi, disertai berpikir kritis mengatasi masalah yang terjadi setiap hari baik yang ditimpanya sendiri ataupun orang yang di sekitarnya sesuai dengan keadaan pada waktu itu. Di lain sisi, fungsi pelajaran IPS di ruang lingkup sekolah dasar adalah guna meningkatkan pengetahuan, sikap, keterampilan, serta nilai peserta didik sebagian dari kewarganegaraan Indonesia untuk menyesuaikan diri bermasyarakat (Ega, 2023). Warga negara yang baik ialah mampu memahami informasi serta kondisi akan negaranya sendiri, senantiasa bangga menjadi bagian bangsa, dan mencintai tanah air.

Standar isi satuan pendidikan dasar, orientasi utama pada pelaksanaan Pendidikan IPS terutama sekolah dasar, ialah: 1) melalui pendekatan psikologis dan pedagogi peserta didik diajarkan tentang berbagai konsep dasar, geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi, dan kewarganegaraan, 2) mengenal jenis konsep berkaitan masalah kehidupan lingkungan, 3) mempunyai kemampuan dasar guna berpikir kritis, rasa ingin tahu yang tinggi, inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan hidup sosial, 4) mempunyai kompetensi berkomunikasi dan bekerjasama dalam bermasyarakat yang majemuk di manapun berada (Nyoman, 2022). Satu diantaranya orientasi umum dari pembelajaran IPS yaitu melalui pendekatan psikologis dan pedagogi peserta didik diajarkan tentang jenis konsep dasar, geografi,

sosiologi, sejarah, ekonomi, dan kewarganegaraan. Supaya guru dapat mengajarkan materi konsep dengan cukup baik, diperlukan alat untuk membantu proses pembelajaran. Alat bantu itu adalah proses dalam penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SDN 3 Ngrupit Ponorogo yang berlokasi di Jl. Puspita Jaya No. 6 RT 05 / RW 02 Dusun Tenggah, Desa Ngrupit, Kecamatan Jenangan, Kabupaten Ponorogo observasi serta wawancara singkat terhadap guru kelas V yaitu Bu Miftahul Jannah pada hari Rabu 12 Oktober 2022, bahwa pada proses pembelajaran yang dibutuhkan ialah media pembelajaran untuk mengajarkan konsep dasar, geografi, sosiologi, sejarah, ekonomi, dan kewarganegaraan. Bu Mifta selaku wali kelas V menuturkan bahwa media-media pembelajaran tersebut tidak semua mudah diperoleh, hanya saja dari semua konsep dasar untuk media konsep-konsep sejarah yang jarang digunakan dikelasnya. Bu mifta mengatakan “saya juga kesulitan untuk mengajarkan materi sejarah dan tidak ada media selain buku pendamping siswa dan guru, apalagi didalam buku hanya berisikan narasi saja yang kebanyakan siswa saya cenderung bosan saat saya mengajarkan materi sejarah”. Berdasarkan hasil dari analisis kebutuhan yang telah dilakukan bisa diidentifikasi menjadi beberapa permasalahan yang terjadi di kelas V SDN 3 Ngrupit Ponorogo yaitu: 1) dibutuhkannya media pembelajaran materi sejarah yang menarik, 2) materi sejarah termasuk materi yang membosankan, pada pemahaman peserta didik terhadap isi dari materi tersebut masih cenderung kurang sehingga perlu adanya media tersebut.

Dapat dilihat materi sejarah ialah berbagai peristiwa yang hanya dibatasi dengan kesenjangan pada ruang serta waktu, hanya dapat dipelajari melalui bukti-bukti dokumentasi lama beserta barang peninggalan bersejarah yang ditemukan oleh ahli-ahli sejarawan. Maka dari itu, media yang digunakan untuk pembelajaran konsep sejarah minim dan terbatas (Fitri, 2020). Walaupun perkembangan teknologi di Indonesia semakin maju mudah memperoleh informasi, akan tetapi untuk penyampaian media sebagai sarana penunjang pembelajaran materi sejarah kepada peserta didik masih mengalami kendala (Fitri, 2020). Tidak hanya media berupa video, walaupun sekarang ini mudah untuk didapat apalagi internet yang semakin canggih, pencapaiannya belum dapat dipertanggungjawabkan secara pasti dibuktikan dari platform akun edukasi di internet untuk pengikut dan penonton masih sedikit. Pada SDN 3 Ngrupit masih sedikit fasilitas yang memadai untuk penyampaian media pembelajaran dalam bentuk video, karena disekolah sarana

Pengembangan Media Pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa Pada Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar

prasarananya masih belum memadai contohnya layar LCD yang masih bergantian di masing-masing kelas.

Selain dari media video, barang peninggalan dan dokumentasi bersejarah juga termasuk media yang dipergunakan untuk menyajikan konsep materi sejarah. Tetapi hal tersebut seperti barang-barang peninggalan dan monumen dokumentasi bersejarah disimpan dan diamankan di tempat-tempat tertentu yang dijaga ketat oleh pihak pemerintah kebudayaan, misalnya di museum dan bangunan-bangunan bersejarah yang ada di seluruh Indonesia. Dari situ bahwa tidak semua sekolah berdekatan wilayah berbagai sumber tempat belajar.

Akhirnya dari sumber belajar yang dapat digunakan untuk pembelajaran sejarah hanya buku pendamping peserta didik dan buku pendamping pendidik yang dipinjamkan oleh pihak sekolah serta media - media bergambar tokoh pada pahlawan masih kurang mampu menjelaskan konsep sejarah dibuktikan pada saat observasi dikelas V dengan Bu Mifta yang sedang mengajarkan materi sejarah di kelas. Hal tersebut mengakibatkan pada proses pembelajaran akan kurang bervariasi sehingga peserta didik sulit mendapatkan motivasi minat belajar untuk mempelajari materi sejarah.

Visibel dari kenyataan masalah yang terjadi diatas, munculah solusi sebagai upayah mengatasi permasalahan tersebut. Solusinya ialah dengan mengembangkan media pembelajaran rumpun IPS pada materi bahasan sejarah. Menggunakan pengembangan media tersebut diharapkan mampu mengatasi permasalahan yang terjadi dan menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menarik minat bagi peserta didik. Pada kandungan isi buku tematik muatan IPS kelas V dalam terbitan Yudhistira Erlangga pada buku pendamping pembelajaran di SDN 3 Ngrupit Ponorogo, hampir dari semua materi disajikan berupa bentuk tulisan, walaupun terdapat beberapa ilustrasi bergambar. Hal itu masih belum memberikan pengaruh yang cukup pada kemudahan peserta didik memahami dan mengerti isi materi pada buku pendamping (Setyani, 2016).

Media pembelajaran yang menarik dan cocok digunakan pada materi ini ialah media pembelajaran kaleidoskop peristiwa. Media pembelajaran kaleidoskop peristiwa merupakan sebuah media pembelajaran yang dirancang guna membantu peserta didik memahami hubungan antara peristiwa-peristiwa yang sudah terjadi dalam waktu tertentu. Didalam media tersebut peristiwa yang terkait disajikan secara visual dan dihubungkan dengan lainnya dengan cara menarik dan kreatif (Kurniawan, 2017). Pada rancangan media pembelajaran kaleidoskop peristiwa ini pentingnya untuk memilih peristiwa yang menarik

dan relevan, serta menjelaskan hubungan antara alur peristiwa tersebut secara jelas dan teratur. Media ini dapat digunakan pendidik untuk membantu peserta didik memahami konteks dan hubungan peristiwa yang terkait, sehingga dapat meningkatkan pemahaman tentang sejarah ataupun topik tertentu. Dari penjelasan tersebut berdasarkan karakteristik media pembelajaran kaleidoskop peristiwa yang dapat memvisualisasikan hubungan antar peristiwa sesuai alurnya secara menarik dan tertata, maka media ini cocok digunakan dalam pembelajaran materi sejarah dengan pembahasan sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Dimana peserta didik kelas V sekolah dasar ialah usia yang sudah cukup mampu untuk memahami kronologi peristiwa sejarah dan hubungan antar peristiwa tersebut (Gunansyah, 2017).

Terdapat penelitian yang relevan dengan media kaleidoskop peristiwa dalam meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi sejarah, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, H. (2017) judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kaleidoskop Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia". Penelitian tersebut membahas tentang pengembangan media pembelajaran kaleidoskop dalam pembelajaran sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Hasil penelitian dengan mengembangkan dalam bentuk multimedia berupa slide presentasi dengan animasi dan gambar-gambar yang menarik. Selain hal itu, media dilengkapi dengan narasi yang membantu peserta didik memahami materi sejarah dengan baik. Hasil pengaruh dari medianya menunjukkan penggunaan media pembelajaran kaleidoskop bisa meningkatkan dalam hasil belajar peserta didik dalam memahami materi sejarah. Dari penelitian yang relevan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran kaleidoskop peristiwa bisa menjadi alternatif yang efektif meningkatkan pemahaman peserta didik tentang sejarah ataupun topik tertentu.

Terdapat keterbatasan dari penelitian tersebut ialah terletak pada media yang digunakan. Media masih bersifat monoton yaitu penggunaan slide powerpoint yang sudah sering digunakan oleh para pendidik. Hal tersebut membuat proses pembelajaran akan menjadi monoton pada penggunaan powerpoint (Miftakhul, 2019). Di dalam media tersebut masih menggunakan gambar disertai narasi yang perlu di buat lebih menarik lagi agar memicu peserta didik lebih interaktif terhadap penggunaan medianya. Pada saat pembelajaran jika pendidik lebih aktif, hal itu membuat peserta didik kurang interaktif pada pembelajaran di kelas (Magdalena, 2021). Namun, tetap perlu adanya penelitian yang lebih lanjut untuk

menguji efektivitas media pembelajaran ini pada konteks dan topik yang berbeda.

Hal itu membuat penelitian sebelumnya dan penelitian ini berbeda pada teknis penggunaannya, pada penelitian sebelumnya yang seperti dijelaskan diatas yaitu dalam bentuk multimedia slide presentasi menggunakan power point yang didalamnya terdapat gambar beserta narasi materi kemerdekaan. Penelitian sebelumnya di gunakan pada kelas VI sekolah dasar. Seperti yang dikatakan peneliti sebelumnya bahwa butuh adanya penelitian lebih lanjut. Maka penelitian kali ini ingin melengkapi ataupun memperbaiki dari peneliti sebelumnya dengan keterbaruan media yang lebih menarik dan interaktif antara pendidik dengan peserta didik. Media yang digunakan berbeda dengan peneliti sebelumnya bahwa kali ini menggunakan media cetak 2D yang timbul dan cara penggunaannya yang menarik peserta didik untuk menggunakannya, dilengkapi dengan barcode pada cover depan media. Penggunaan barcode ini lebih memudahkan peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran secara efisien dan mudah digunakan (Ghofur, 2020). Pada penelitian ini digunakan untuk peserta didik kelas V dengan materi sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Berdasarkan paparan latar belakang tersebut, maka peneliti akhirnya membuat dan mengembangkan sebuah media pembelajaran guna menyajikan materi secara terperinci dan efisien, penyajian yang menarik, dan mengembangkan pemahaman peserta didik mengenai materi sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Inovasi yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran kaleidoskop peristiwa yang akan dirancang untuk menyampaikan peristiwa-peristiwa bersejarah mulai dari alur cerita yang runtut, pemahaman massa tahun-tahun, serta pengenalan tokoh-tokoh sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia pada muatan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dari situlah, peneliti akan melakukan kegiatan penelitian pengembangan media yang judulnya "Pengembangan Media Pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa Pada Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar". Dengan keunikan media ini yaitu disajikan dalam bentuk 2 dimensi yang timbul dengan disertai barcode media audio-visual yang akan di implementasikan pada peserta didik.

Peneliti akan merumuskan beberapa permasalahan ialah: 1) Bagaimana prosedur dari pengembangan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa pada materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia kelas V Sekolah Dasar? 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa pada materi Sejarah

Proklamasi Kemerdekaan Indonesia kelas V Sekolah Dasar? 3) Bagaimana respon dari peserta didik pada penggunaan dalam media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa pada materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia kelas V Sekolah Dasar?

Pada penelitian kali ini dilaksanakan guna dapat memenuhi tujuan, ialah: 1) Menjelaskan prosedur dari pengembangan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa pada materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia kelas V Sekolah Dasar; 2) Menjelaskan kelayakan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa pada materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia kelas V Sekolah Dasar; 3) Menjelaskan respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa pada materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian ini memiliki manfaat terutama peserta didik, pendidik, sekolah, serta peneliti. Untuk peserta didik memiliki manfaatnya ialah: 1) Dapat meningkatkan antusias minat belajar peserta didik dengan menggunakan inovasi media baru; 2) Mempermudah peserta didik untuk memahami penghafalan alur dari cerita materi sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia; 3) Menambahkan sumber belajar pada peserta didik. Bagi guru memiliki manfaatnya ialah: 1) Dapat menambahkan inovasi pengetahuan mengajar pembelajaran secara interaktif; 2) Mempermudah penyampaian materi pelajaran sejarah guna mencapai tujuan pembelajaran; 3) Meningkatkan pada motivasi pendidik supaya lebih kreatif dalam penggunaan media pembelajaran. Manfaat bagi peneliti ialah sebagai pendalaman wawasan pengetahuan pembelajaran serta meningkatkan pemahaman gaya belajar.

Sebuah produk yang dikembangkan pada penelitian ialah media pada pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa. Media digunakan guna kegiatan pembelajaran peserta didik Kelas V Sekolah Dasar, dari media dikembangkan sesuai kompetensi inti, kompetensi dasar, serta materi pokok sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia. Dalam pembuatan produk Kaleidoskop Peristiwa menghasilkan sebuah produk spesifikasi ialah: 1) Bentuk dari media pengembangan yang peneliti gunakan ialah seperti model album visual, jadi bentuknya 2 dimensi yang timbul; 2) Media luarnya berbentuk buku persegi panjang, pada halaman luar tercantum 4 bagian, yaitu bagian atas terdapat judul produk dari media tersebut yaitu "Kaleidoskop Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia", bagian tengah terdapat gambar tokoh proklamasi kemerdekaan Indonesia, bagian bawah kanan terdapat kotak kecil yang berisikan gambar barcode yang dapat

di scan oleh peserta didik guna melihat tayangan video animasi peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia, bagian bawah kiri terdapat petunjuk penggunaan media yang akan divariasikan serta dibawahnya terdapat nama keterangan pembuat media atau peneliti; 3) Setelah media luar dibuka terdapat media inti yang di dalamnya terdapat gambar jam dinding dengan bentuk lingkaran berukuran diameter 30cm dan warna yang dipadukan gelap maupun cerah. Didalam bentuk jam tersebut terdapat jarum jam berukuran 15cm dan angka jam 1 sampai 12; 4) Media dalam terdapat jarum jam yang dapat digeser sesuai urutan angka disetiap alurnya awal hingga akhir; 5) Terdapat 12 buah segitiga lancip di dalamnya berisikan kaleidoskop peristiwa materi IPS pada jam dinding tersebut; 6) Dibagian atas gambar jam terdapat judul media dalam tersebut yaitu "Alur Peristiwa Sejarah"; 7) Bagian sisi kanan dan sisi kiri media dalam terdapat foto beserta keterangan berbagai tokoh penting yang berpengaruh pada peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia, seperti Ir. Soekarno, Moh. Hatta, Sayuti Melik, Fatmawati, dll; 8) Gambar tokoh disajikan dengan penjelasan singkat mengapa tokoh tersebut penting dalam peristiwa cerita tersebut; 9) Bahan yang digunakan media ialah kertas tebal atau keras yang dipotong serupa dengan bentuk persegi panjang dan jam dinding; 10) Terdapat barcode pada media yang berisikan video audio-visual; 11) Media pembelajaran tersebut menyajikan cerita singkat alur peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia yang akan dipelajari oleh peserta didik.

Pengembangan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa pada materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia memiliki asumsi serta batasan penelitian pada media yang digunakan. Asumsi pengembangan media ialah: 1) Pengembangan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa ini dapat digunakan guru guna memudahkan penyampaian informasi materi supaya peserta didik lebih memahami serta menghafalkan materi yang diberikan; 2) Media dapat digunakan guru serta peserta didik sesuai petunjuk dan arahan. Pada batasan penelitian ialah: 1) Dalam media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa hanya berisikan materi sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia; 2) Dalam media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa menggunakan susunan kata yang dapat dipahami oleh peserta didik serta divariasikan adanya audio visual; 3) Media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa ini hanya dikhususkan pada peserta didik Kelas V Sekolah Dasar; 4) Pada penelitian menelaah prosedur, kelayakan, serta respon peserta didik dari media Kaleidoskop Peristiwa didalam materi sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

Penelitian dilaksanakan ketika keadaan sudah normal seperti sebelum ada pandemi dan sekarang pembelajaran di sekolah dilakukan tatap muka semuanya begitupun di wilayah Kabupaten Ponorogo sudah melakukan pembelajaran tatap muka, di SDN 3 Ngrupit Ponorogo tempat penelitian dilakukan. Maka hal itu, menjadi proses uji coba ini pada media pembelajaran yang dilakukan di ruang kelas V SDN 3 Ngrupit Ponorogo.

METODE

Penelitian jenis ini dilakukan peneliti ialah pengembangan dan penelitian yang disebut Research & Development (R&D). Tujuan penelitian tersebut ialah guna mengembangkan sesuatu produk serta menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada sebelumnya. Berbagai bentuk produk tidak hanya hardfile akan tetapi juga berbentuk perangkat lunak yang dapat diakses dimanapun, dan juga dapat berupa berbagai model pembelajaran, evaluasi, pelatihan, dan lainnya. Peneliti merencanakan rancangan pengembangan ini untuk mengembangkan pada media pembelajaran muatan IPS materi sejarah saat Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada peserta didik kelas V sekolah dasar, penggunaan nama media pembelajaran ialah media kaleidoskop peristiwa. Penggunaan jenis penelitian ini dikarenakan peneliti menganggap sebagai jenis dari penelitian relatif rasional, sistematis, serta empiris. Menurut Tony Ghaye (2023) rasional ialah penelitian yang dianggap masuk akal, dapat diterima sesuai produk jadinya, serta sesuai dengan pola pikir seseorang. Sistematis ialah penelitian dengan cara pengerjaan sesuai runtutan serta logis. Empiris ialah penelitian yang dapat dilihat secara langsung dengan mata, dilakukan secara nyata sehingga dapat melihat kinerja, proses, serta cara yang dilakukan peneliti. Pada penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti ini menggunakan isi model penelitian yaitu ADDIE.

Peneliti mengambil model pada penelitian yang relevan dengan pengembangan media pembelajaran yang akan digunakan yaitu ADDIE. Tahapan pelaksanaan model ADDIE. Alasan peneliti mengambil model tersebut adalah: (1) bisa menganalisis pengembangan media sehingga dapat diketahui layak ataupun tidak saat digunakan, (2) desain pada pembelajaran berlandaskan teoritis yang dipergunakan oleh peneliti untuk pedoman, (3) terdapat proses merancang desain sehingga pada desain baru bisa dicocokkan dari permasalahan dialami, (4) tahapan instan dan sistematis, (5) terdapat tahapan implementasi serta penilaian yang bisa digunakan selaku bahan revisi dan menciptakan hasil produk yang dibuat.

Pada proses prosedur penelitian yang digunakan saat pengembangan pada media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa menggunakan model ADDIE dilaksanakan 5 tahapan penelitian, adalah mulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta evaluasi.



Bagan 3.1 Tahap Model ADDIE

Dapat dijelaskan melalui pemaparan tahap model ADDIE digunakan peneliti pengembangan media pada pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa: 1) *analysis* / analisis, Dari tahap analisis dilakukan peneliti ialah menganalisis mengenai struktural media pada pembelajaran, menganalisis peserta didik, menganalisis pendidik, menganalisis pada proses pembelajaran di kelas, serta menganalisis pelajaran materi yang diambil yaitu sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia pada kelas V sekolah dasar. Selanjutnya menyelesaikan runtutan identifikasi ditahap analisis, peneliti melakukan kegiatan evaluasi data sudah terkumpulkan. Agar memperoleh informasi data yang diperlukan, hingga periset mengambil aktivitas ini berbentuk observasi serta wawancara kepada peserta didik kelas V dan pendidik kelas yang mengajar kelas V sekolah dasar. Observasi dicoba mengacu dalam media pada pembelajaran dipergunakan serta proses pembelajaran mendapatkan hasil adanya masalah terjalin pada proses pembelajaran. Selanjutnya melakukan aktivitas observasi serta wawancara, periset hendak melaksanakan penilaian dan analisis pada informasi data hasil observasi dan wawancara, dapat dilihat dan tidaknya informasi data tersebut telah lumayan buat dijadikan landasan masalah; 2) *design* / desain, tahap ini dilakukan supaya memudahkan periset untuk pengembangan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa. Pada tahap ini, peneliti mempersiapkan rancangan desain dari media yang akan digunakan. Konsep rancangan ini akan fokus pada berbagai aspek materi serta desain media pembelajaran tersebut. Desain materi akan dibuat dan dirancang sesuai karakter pembelajaran muatan IPS dengan materi sejarah pada proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas V sekolah dasar. Setelah selesai merancang materinya, selanjutnya peneliti melakukan rancangan yang digunakan untuk media pembelajaran disesuaikan dengan

materi telah dipatenkan sebelumnya. Peneliti akan membuat sebuah lembar kuisioner dan lembar validasi akan ditujukan pada peserta didik guna mengetahui seberapa respon dan tanggapannya. Sembari memproses desain ini peneliti juga melakukan pengujian validitas materi pada media Kaleidoskop Peristiwa ini. Setelah melakukan tahapan ini, peneliti selanjutnya evaluasi. Pengevaluasian akan dibantu dosen pendamping pada desain media sedemikian rupa supaya materi serta desain pada media layak dipergunakan pada prosesi pembelajaran di kelas; 3) *development* / pengembangan, Tahap pengembangan dapat dilakukan pembuatan serta pengerjaan rancangan pengembangan media pembelajaran. Berbagai rancangan tersebut sebelumnya sudah dilakukannya evaluasi serta revisi oleh dosen pendamping penelitian ini. Rancangan media Kaleidoskop Peristiwa jika sudah dalam bentuk jadi, maka dari tahap selanjutnya yang akan dilakukan ialah validasi media dan materi pada setiap ahli di dalam bidangnya tersebut. Selanjutnya validitas selesai, prosesi akhir dari tahap pengembangan ini yaitu melaksanakan evaluasi. Pada tahap inilah dapat revisi maupun masukan, saran, serta kritik hasil validasi dilakukan para ahli dalam bidangnya dari ahli media maupun ahli materi; 4) *implementation* / Implementasi, Pada tahap implementasi yaitu tahap pelaksanaan dan penerapan media pengembangan yang sudah dilakukan, pada media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa ini akan direalisasikan serta diujicobakan ke peserta didik secara langsung pada proses pembelajaran yang sesuai materi diajarkan. Tahapan implementasi ini merupakan tahapan penerapan serta penyampaian materi pada media pembelajaran yang telah dibuat oleh seorang peneliti. Pada pengembangan ini peneliti akan memilih peserta didik kelas V SDN 3 Ngrupit Ponorogo yang berjumlahkan 12 peserta didik yang digunakan sebagai subjek penelitian. Alasan memilih subjek pada kelas V karena materi yang terdapat di dalam media Kaleidoskop Peristiwa sesuai muatan materi di kelas V. Media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa akan diuji coba kepada peserta didik jika peneliti akan melakukan pengamatan. Tujuan yang terselip pada pengamatan ini ialah guna mengetahui seberapa respon peserta didik saat media Kaleidoskop Peristiwa digunakan pada pembelajaran. Selanjutnya pengamatan selesai ialah peneliti membagikan kuisioner pada peserta didik supaya dapat mengambil data dalam penggunaan media Kaleidoskop Peristiwa dan diakhiri dengan evaluasi. Dari hasil yang

didapatkan ialah berupa pengamatan respon peserta didik serta hasil kuisioner tadi yang sudah diisi peserta didik pada tahapan implementasi. Data itu disusun dan diolah, peneliti akan mengetahui tingkatan pemahaman peserta didik penggunaan pada media Kaleidoskop Peristiwa ini.

Pembuatan media yang akan dikembangkan, peneliti akan melakukan desain uji coba. Tahapan awalnya akan mendesain sebuah media pada pembelajaran sudah direncanakan serta disesuaikan objek tersebut yang dikaji lagi. Tahapan yang akan dijalankan pada proses desain uji coba ialah sebagai berikut: (1) tahapan pertama, Tahap ini peneliti akan menyusun berbagai rancangan dalam uji coba didasari mengidentifikasi informasi data didapat, selanjutnya menganalisis hal tersebut, dan setelahnya merencanakan rincian kegiatan selanjutnya; (2) tahapan kedua, Pada tahap ini kegiatan peneliti yang dilakukan ialah menguji kelayakan dari media dikaji para ahli materi dan media sudah dipilih; (3) tahapan ketiga, Tahap ini peneliti melakukan kegiatan merevisi hasil dari uji coba sudah dilakukan menerima dan menelaah saran, masukan, serta kritik didapatkan dari para ahli materi serta media; (4) tahapan ke empat, Tahap akhir yaitu melaksanakan evaluasi pada semua kegiatan penelitian sudah dilakukan menggunakan media dinyatakan benar kelayakannya digunakan pada proses pembelajaran kelas.

Subjek pada uji coba dapat digunakan pada penelitian yaitu validator pakar materi, validator pakar media, serta penggunaan pada media pembelajaran yang di dalamnya terdapat peserta didik di kelas V sekolah dasar. Subjek uji coba yang diseleksi itu diambil bersumber pada penyesuaian media yang sudah dikembangkan serta bersumber pada permasalahan yang tengah dialami.

Kriteria dari validator para ahli ialah seseorang yang sudah ahli di bidang tersebut dari bidang materi dan juga bidang media dan validator minimal memiliki jenjang pendidikan minimal sudah S2.

Terdapat 2 jenis data yang digunakan pada penelitian ini ialah data kualitatif serta data kuantitatif. Bahwa data kualitatif diambil dari hasil pengimplementasian serta hasil observasi. Kalau data kuantitatif diambil hasil evaluasi penilaian pakar materi serta pakar media buat mengenali kelayakan media Kaleidoskop Peristiwa dan hasil data kuisioner yang telah dibagikan kepada peserta didik selama mengimplementasikan media Kaleidoskop Peristiwa.

Data yang sudah diperoleh tersebut akan diolah peneliti digunakan untuk menarik kesimpulan layak dan tidaknya media Kaleidoskop Peristiwa jika diimplementasikan pada pembelajaran di kelas V sekolah dasar. Paparan data yang akan didapatkan dari hasil penelitian ialah yaitu: 1) Data dari pakar media akan digunakan pada pengujian validasi media, maka dapat dilihat data peneliti akan mengetahui seberapa kelayakan dari media Kaleidoskop Peristiwa. Berbagai aspek dinilai seperti kesesuaian media dengan materi, keefektifan media, serta tampilan produk; 2) Data dari pakar materi diperoleh pakar materi yang sudah ditentukan peneliti. Data pakar ini meliputi validasi pada materi dilihat dari materi digunakan peneliti layak serta sesuai diimplementasikan dalam pembelajaran di kelas V sekolah dasar; 3) Data ini diperoleh setelah melaksanakan implementasi produk pada saat proses pembelajaran berlangsung. Data ini didapatkan hasil kepuasan serta respon peserta didik pada pengimplementasian media digunakan di dalam kelas.

Terbentuknya salah anggapan antara peneliti dengan pembaca dapat saja terjadi pada suatu penelitian. Guna menjauhi terbentuknya perihal tersebut, maka peneliti memberikan batas serta membantu peneliti buat lebih memaknai iktikad dari penelitian yang dicoba. Ada pula beberapa batasan itu ialah: 1) Media Kaleidoskop Peristiwa adalah suatu media pembelajaran berbasis media 2D yang timbul dimana terdapat media cetak serta media audio-visual yang disajikan, guna mempermudah dan membantu peserta didik dalam pemahaman materi muatan IPS tentang peristiwa sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia; 2) Materi peristiwa sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia ialah materi muatan pelajaran IPS terdapat dalam kelas V sekolah dasar.

Ada sebagian instrumen pada pengumpulan dari data digunakan penelitian, bertujuan mengumpulkan data yang relevan maka dapat diperoleh hasil yang diinginkan seperti lembar kuisioner. Ciri khas jawaban yang terdapat pada lembar kuisioner merupakan tertutup, ialah peneliti sudah membagikan opsi jawaban yang terdapat atas statement sepakat serta tidak sepakat atas jawaban dari persoalan yang telah dibuat. Peserta didik hanya memberi jawaban berbentuk centang dalam kolom yang telah disediakan antara kolom sepakat dan kolom tidak sepakat. Jawaban yang sudah ditulis haruslah sesuai dengan mereka rasakan dan peroleh selama proses penggunaan implementasi media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa. Dari

hasil layak atau tidak media itu, bisa dilihat lewat hasil skor dari jawaban peserta didik antara sepakat serta tidak sepakat dengan skor 1 buat pernyataan setuju dan skor 0 buat pernyataan tidak setuju.

Disertai dengan lembar validasi materi, pada lembar validasi materi dipergunakan buat memperhitungkan materi peristiwa sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia yang digunakan untuk pengembangan dari media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa. Saat sebelum digunakan pada prosesi pembelajaran, materi hendak diperikas dulu oleh validator yang ahli dalam bidang materi. Berbagai aspek penilaian ialah ketetapan serta kesesuaian konsep dengan materi pada kompetensi dasar, tujuan dari pembelajaran, kebutuhan materi, dan dilihat karakteristik peserta didik. Pada lembar validasi materi menggunakan tanya jawab tertutup di dalamnya memiliki skor skala 1-4. Dari validator hendak mencentang pernyataan dipilih dari skala skor yang sudah ditentukan. Jawaban dari validator menunjukkan tingkatan kesesuaian materi telah dibuat oleh peneliti guna proses pembelajaran di kelas.

Bentuk *rating scale* ialah bentuk data yang digunakan peneliti untuk menganalisis penelitian dengan menggunakan responden yang menjawab instrument jawaban kualitatif berupa skor. Skala yang digunakan peneliti ialah *skala likert*.

Tabel 1. Untuk Pengukuran Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Kurang (SK)	1
Kurang (K)	2
Baik (B)	3
Sangat Baik (SB)	4

(Arthana, 2019)

Hasil data yang didapat dari validasi pakar kemudian dihitung menggunakan dalam metode deskriptif persentasi rumus.

$$PSP = \frac{\sum \text{Nilai Semua Aspek}}{\sum \text{Jumlah} \times N} \times 100\%$$

(Arthana, 2019)

Dari penggunaan rumus data hasil validasi dapat dihasilkan seberapa tingkatan keberhasilan media Berbasis Kaleidoskop Peristiwa yang disesuaikan dengan nilai keberhasilan suatu produk, mengacu kriteria kesimpulan hasil validasi ialah:

Tabel 2. Kriteria Persentasi Revisi Produk

Penilaian	Kriteria
75% ≤ PSP ≤ 100%	Valid tanpa revisi
50% ≤ PSP ≤ 75%	Valid dengan revisi

	ringan
25% ≤ PSP ≤ 50%	Belum valid dengan revisi berat
PSP ≤ 25%	Tidak valid

Data hasil respon pengguna bisa didapatkan persentase kuisioner telah dijawab dan disebar pada peserta didik kelas V sekolah dasar. Data tersebut akan dihitung setiap jawabannya. Hasil data yang didapat dari jawaban kuisioner yang dikumpulkan kemudian dihitung menggunakan oleh metode persentase rumus.

$$PSP = \frac{\sum \text{Alternatif Jawaban Terpilih Setiap Aspek}}{\sum \text{Jawaban Ideal Setiap Aspek} \times N} \times 100\%$$

(Arthana, 2019)

$$PSA = \frac{\sum \text{Nilai Semua Aspek}}{\sum \text{Jumlah Aspek} \times N} \times 100\%$$

(Arthana, 2019)

Untuk perhitungan data yang sudah didapatkan, bisa menggunakan rumus tersebut karena dapat lebih memudahkan peneliti guna mengukur tingkatan kelayakan media Berbasis Kaleidoskop Peristiwa. Ada beberapa kriteria digunakan peneliti guna mengukur suatu tingkat dari keberhasilan pada media jawaban kuisioner ialah.

Tabel 3. Kriteria Respon Pengguna

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

HASIL PEMBAHASAN

HASIL

Tahap yang digunakan penelitian serta pengembangan media pada pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa dengan materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia memiliki lima tahapan model yang termasuk dalam model pada pengembangan ADDIE. Menggunakan jenis R&D di dalam penelitian mengembangkan produk dan menyempurnakannya. Penelitian dilakukan tetap menggunakan tahapan sebutkan tadi tanpa adanya tambahan karena penelitian sudah sesuai dalam prosedur penelitian di lapangan.

Pada penjelasan tersebut tentang tahap penelitian yang sudah dipaparkan, tahapan penelitian

Pengembangan Media Pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa Pada Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar

pengembangan pada model ADDIE mengenai penjelasan berbagai tahap berdasarkan hasil penelitian berdasarkan peneliti mengujicobakan di lapangan tentang pengembangan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa.

Tahapan awal penelitian pada pengembangan ialah tahap analisis. Peneliti mengawali prosedur dalam penelitian mendatangi SDN 3 Ngrupit Ponorogo ini lokasi penelitian serta melakukan wawancara bersama guru kelas V sebagai wali kelas. Hasil wawancara tersebut, peneliti menemukan berbagai masalah timbul selama kegiatan pembelajaran sesuai pengamatan yang dilakukan oleh peneliti khususnya muatan IPS dengan materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Bahwa media pembelajaran yang digunakan guru dengan peserta didik di kelas saat melakukan pembelajaran dengan muatan IPS materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia hanya buku tematik pendamping peserta didik serta buku guru. Maka hal tersebut munculah permasalahan sedang dihadapi guru dan peserta didik seperti aktivitas pembelajaran masih kurang menarik serta monoton jika hanya menggunakan materi bahan ajar dari buku pendamping, dengan strategi pembelajaran yang kebanyakan menggunakan metode ceramah, dan daya minat dan aktif peserta didik terkesan semakin menurun. Dibuktikan dengan hasil wawancara pada guru kelas V dengan peneliti sebelumnya disertai dengan wawancara sebagian peserta didik kelas V, mengatakan jika pembelajaran IPS pada materi tersebut begitu membosankan dikarenakan masih kurang inovasi serta penggunaan media mumpuni aktivitas pembelajaran di kelas. Berbagai hal tersebut sudah menjadi tugas serta evaluasi bagu guru kelas untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelas. Pada media yang telah disediakan seperti buku pendamping dianggap kurang efektif menyelaraskan proses pembelajaran. Itu akan menjadi permasalahan pada pembelajaran berakibat pada peserta didik akan bosan, menjadikan materi yang akan diajarkan sulit di terima secara utuh oleh peserta didik.

Berdasarkan masalah yang timbul, peneliti dapat menemukan berbagai permasalahan sama dialami beberapa peneliti yaitu oleh Kurniawan, H. (2017) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Kaleidoskop Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia, dalam penelitiannya menemukan bahwa permasalahan kegiatan pembelajaran mengenai karakteristik peserta didik yang tidak sesuai materi diajarkan pada buku pendamping pembelajaran, masih kurangnya konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung, dan juga pada strategi belajar serta

penyampaian materi yang masih kurang terstruktur. Dapat disimpulkan dari kedua penelitian tersebut bahwa peneliti mencetuskan penggunaan media pembelajaran guna mengatasi permasalahan yang dihadapi. Media yang digunakan berupa kaleidoskop peristiwa pada sejarah yang telah diuji coba sehingga efektif digunakan pada pembelajaran.

Setelah selesai melakukan analisis, selanjutnya mengevaluasi hasil analisis serta permasalahan telah ditemukan. Di dalam mengevaluasi peneliti dibantu dosen pembimbing dengan hasil analisis masalah yang ditemukan sehingga dapat digunakan bahan penelitian. Penelitian terdahulu sudah dilakukan dan terdapat permasalahan ditemukan di SDN 3 Ngrupit Ponorogo, peneliti ingin menunjukkan bahwa muatan pembelajaran IPS materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia tersebut mudah dipahami serta dihafalkan peserta didik menggunakan media pembelajaran yaitu Kaleidoskop Peristiwa. Adanya penggunaan media tersebut, dapat diharapkan teratasinya permasalahan yang sedang terjadi.

Pada tahap mendesain produk media pembelajaran ini, sebelumnya peneliti melakukan perancangan terlebih dahulu pada media yang akan dibuat, menyusun rancangan – rancangan yang akan ditunjukkan pada gambaran media tersebut. Perancangan awal ialah pemilihan alat dan bahan yang akan digunakan. Dapat dilihat dari kegiatan pembelajaran di SDN 3 Ngrupit Ponorogo kegiatan pembelajarannya sudah normal kembali tatap muka secara keseluruhan, peneliti akan menggunakan produk media pembelajaran secara visual dapat digunakan langsung dan nyata oleh peserta didik supaya mempermudah pemahamannya. Maka media ini menggunakan bahan duplex paling tebal karena memiliki ketahanan yang cukup kuat digunakan untuk produk media dan pembuatannya cukup mudah.

Untuk bentuk media ini berupa sebuah buku besar yang dapat dilipat serta di dalamnya terdapat sebuah jam dinding yang disesuaikan dengan angka jam dan warna – warni yang bermaksud simbol dari perjalanan sejarah proklamasi kemerdekaan yang bermacam-macam peristiwa terjadi di masa itu. Pada bagian luar dari media Kaleidoskop Peristiwa terdapat gambar sampul yang berisikan identitas media meliputi nama media, gambaran media, petunjuk penggunaan media, dan *barcode* untuk dipindai agar dapat menonton video pembelajaran yang telah disediakan. Selanjutnya di dalam media terdapat nama keterangan media, sebuah jam dinding yang dapat diputar sesuai jarum jam dan di dalamnya terdapat keterangan peristiwa setiap alur jamnya, di sebelah kanan dan kiri terdapat gambar dan keterangan tokoh

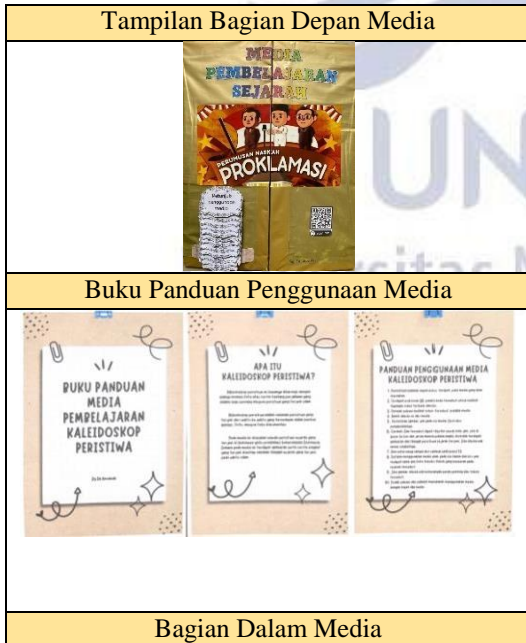
penting pada peristiwa kemerdekaan. Media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa dibuat sedikit timbul dengan perpaduan warna yang menarik saat digunakan.

Pada desain yang digunakan di dalam media ialah di sebuah jam tersebut jika di putar sesuai dengan arah jarum jam akan ada keterangan, gambar, dan kalimat penjelasan terjadinya peristiwa itu sesuai alur awal hingga akhir di sesuaikan dengan waktu jamnya. Pada sisi kanan dan sisi kiri media juga terdapat nama, gambar, dan keterangan tokoh penting dalam peristiwa kemerdekaan terjadi, jika dibuka gambar tokohnya terdapat keterangan perannya. Warna latar desain media yang digunakan ialah perpaduan warna coklat dan emas, dari warna tersebut melambangkan masa lampau yaitu peristiwa sejarah yang sudah terjadi di masanya.

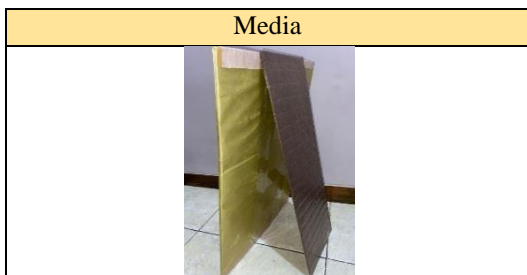
Setelah selesai melakukan tahap desain serta perancangan, selanjutnya mengevaluasi hasil desain yang dibantu oleh dosen pembimbing dimana perencanaan dari media sudah layak dan bagus serta dapat dilanjutkan pada tahap pengembangan medianya.

Pada tahapan pengembangan produk, peneliti merealisasikan produk sudah didesain serta direncanakan di tahap sebelumnya. Produk media pembelajaran sudah jadi sesuai dengan rancangan, selanjutnya dilakukan validasi ahli media dan ahli materi yang akan memvalidasi keterkaitan dari media dan materi yang sudah jadi dibuat. Berikut ialah gambaran media Kaleidoskop Peristiwa.

Tabel 4. 1 Tampilan Media Kaleidoskop Peristiwa



Pengembangan Media Pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa Pada Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar



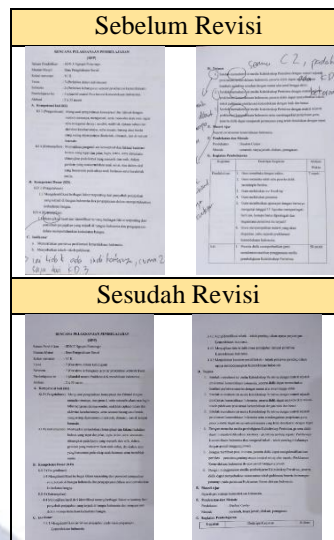
Setelah media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa sudah jadi, tahap selanjutnya yaitu dilakukannya evaluasi. Pada tahap evaluasi dilakukan validasi media dan materi oleh validator para ahli. Validator tersebut dilakukan oleh seseorang ahli sesuai dengan kriteri yang telah disebutkan sebelumnya, validator media yaitu Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. beliau dosen PGSD FIP UNESA rumpun PKN sedangkan validator materi yaitu Bapak Vicky Dwi Wicaksono, S.Pd., M.Pd. dosen PGSD FIP UNESA rumpun PKN. Validasi media ini memiliki tujuan menunjukkan media pembelajaran dikembangkan oleh peneliti sudah layak digunakan pada pembelajaran di kelas, sehingga sebelum mengimplementasikan peneliti sudah memvalidasi dahulu kepada validator. Untuk validasi materi yaitu bertujuan menilai dari beberapa aspek ketepatan dan kesesuaian konsep materi isi kompetensi dasar, tujuan pada pembelajaran, kebutuhan pembelajaran, karakter dari peserta didik. Dari beberapa aspek menjadi bagian penilaian dalam lembaran yaitu segi tampilan, kesesuaian isi materi, petunjuk penggunaan media, serta lainnya yang tertera. Aspek tersebut dikembangkan jadi 17 pertanyaan validasi media dan 9 pertanyaan untuk validasi materi.

Dari hasil validasi materi validator ahli materi Bapak Vicky Dwi Wicaksono, S.Pd., M.Pd. dapat mendapat nilai 33 dari skor keseluruhan maksimal 36 dengan hitungan persentase sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{PSP} &= \frac{\sum \text{Nilai}}{\sum \text{Jumlah } x} \times 100\% \\ &= \frac{33}{36} \times 100\% \\ &= 91,66\% \end{aligned}$$

Hasil dari persentase validasi materi menunjukkan pada materi Kaleidoskop Peristiwa mengenai Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dinyatakan valid. Akan tetapi validator memberikan saran dan masukan untuk pembenahan materi pada Kaleidoskop Peristiwa bahwa untuk materi yang disampaikan ditambahkan indikatornya sesuai kompetensi dasar yang tertera pada RPP. Berikut revisi dari validator materi sebagai berikut.

Tabel 4. 2 Revisi Validasi Materi



Dasil validasi media oleh validator ahli media Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. dapat mendapat nilai 60 dari skor keseluruhan maksimal 68 dengan hitungan persentase sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{PSP} &= \frac{\sum \text{Nilai}}{\sum \text{Jumlah } x} \times 100\% \\ &= \frac{60}{68} \times 100\% \\ &= 88,2\% \end{aligned}$$

Hasil dari persentase validasi media menunjukkan pada media Kaleidoskop Peristiwa mengenai Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dinyatakan valid tanpa revisi. Akan tetapi validator memberikan saran dan masukan pembenahan dari media pembelajaran ini bahwa lebih baik dilengkapi penyangga. Hasil revisi dari validator ialah sebagai berikut. **Tabel 4. 3 Revisi Validasi Media**



Setelah selesai tahap pengembangan, selanjutnya mengevaluasi tahap ini. Pada evaluasi

pengembangan yang dapat dilakukan peneliti ialah dengan merevisi atas masukan dan saran dari validator ahli media dan ahli materi sesuai dengan jabaran sebelumnya. Dari semua hasil yang didapatkan dari validasi media serta validasi materi menyatakan bahwa hasil validasi dikatakan valid.

Pada tahap implementasi media Kaleidoskop Peristiwa dilakukan bersama seluruh peserta didik kelas V SDN 3 Ngrupit Ponorogo. Dilaksanakannya uji coba ini pada hari Selasa, 18 April 2023 pada pukul 08.00 WIB. Langkah awal dilakukannya uji coba di kelas pada peserta didik kelas V diawali dengan Bu Miftah selaku wali kelas V memberikan informasi pada peserta didik bahwa akan dilakukan pembelajaran oleh peneliti dengan bantuan media pembelajaran serta peserta didik yang bersedia mengikuti pembelajaran tersebut.

Berdasarkan total peserta didik kelas V SDN 3 Ngrupit Ponorogo yang berjumlah 12 peserta didik, bahwa semuanya mengikuti pembelajaran di kelas. Pada pelaksanaan uji coba media pembelajaran berlangsung selama 3 jam pembelajaran. Uji coba dilakukan di dalam ruang kelas V dan diikuti peserta didik sesuai rancangan RPP yang telah dibuat oleh peneliti.

Selama proses uji coba berlangsung, peserta didik antusias dan aktif pada pembelajaran. Pembelajaran berlangsung sesuai dengan RPP yang telah dibuat peneliti sebelumnya. Diawali dengan membuka pembelajaran dengan berdoa bersama, selanjutnya melakukan ice breaking bersama guna menggugah minat belajar pada peserta didik. Peneliti melakukan presensi serta apresepsi untuk memancing peserta didik mengingat materi yang telah diajarkan oleh pendidik sebelumnya. Selanjutnya peneliti memberikan serta dikerjakannya lembar soal untuk peserta didik yang berisikan materi yang di dalamnya terdapat juga di dalam media sebagai pemantik daya ingat peserta didik pada materi yang sudah diajarkan sebelumnya oleh guru. Pada saat memasuki inti pembelajaran yaitu peneliti mendemonstrasikan media Kaleidoskop Peristiwa tersebut kepada seluruh peserta didik yang antusias memperhatikan penjelasan tersebut. Selanjutnya peneliti melontarkan pertanyaan kepada peserta didik untuk melihat pemahaman materi pada media tersebut. Setelah itu seluruh peserta didik mencoba media tersebut secara bergantian sembari berdiskusi bersama-sama dengan peneliti mengenai hal yang berkaitan dengan media serta materinya. Memasuki akhir pembelajaran peserta didik dan peneliti menyimpulkan dan mengevaluasi dari pembelajaran yang sudah dilakukan. Peneliti melontarkan pesan moral yang terdapat pada pembelajaran yang sudah diajarkan.

Setelah melakukan uji coba pada media Kaleidoskop Peristiwa selesai, peneliti memberikan peserta didik lembar kuisioner mengenai media Kaleidoskop Peristiwa, supaya dengan adanya kuisioner tersebut peneliti dapat mengetahui seberapa respon serta kepuasan peserta didik. Di dalam lembar kuisioner peserta didik terdapat 9 pertanyaan yang akan diisi dan dijawab oleh peserta didik. Peserta didik hanya memberikan tanda centang pada skala penelitian dengan nilai mulai dari 1 sampai 4. Peserta didik mengisikan kuisioner sesuai minat dan antusias peserta didik ketika melakukan pembelajaran menggunakan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa.

Dari hasil kuisioner peserta didik yang diukur menggunakan skala likert dari setiap kuisioner peserta didik dengan skor keseluruhan ialah 476, dengan skor total ialah 480. mengenai hasil persentase dari perhitungan kuisioner tersebut sebagai berikut.

$$\begin{aligned} \text{PSP} &= \frac{\sum \text{Nilai}}{\sum \text{Jumlah } x} \\ &= \frac{476}{480} \times 100\% \\ &= 99,16\% \end{aligned}$$

Dapat dilihat dari hasil persentase tersebut terhadap penggunaan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia pada media pembelajaran tersebut telah valid serta sangat layak digunakan pada pembelajaran.

Tahapan evaluasi ini peneliti akan melakukan revisi dari hasil kuisioner peserta didik tentang media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa mengatakan bahwa untuk media bagian dalam saat diputar mediana kurang kokoh. Maka dengan hal itu peneliti akan melakukan penyempurnaan pada media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa agar pada saat digunakan oleh peserta didik kelas V pada media dimanfaatkan secara optimal dan lancar.

PEMBAHASAN

Pada penggunaan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa yang disampaikan ialah muatan IPS materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia dengan rangkuman rangkaian peristiwa yang sudah terjadi pada waktu lampau dan dipaparkan melalui pola yang berbeda-beda disertai dengan peranan tokoh – tokoh pahlawan pada proses menuju kemerdekaan Indonesia. Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dengan wali kelas V SDN 3 Ngrupit Ponorogo yaitu Bu Miftahul Jannah dan juga beberapa peserta didik dapat ditemukannya permasalahan yang timbul pada pembelajaran ialah

kegiatan proses pembelajaran yang masih monoton (Miftakhul, 2019), guru hanya memanfaatkan buku pendamping yang sudah disediakan oleh sekolah sehingga suasana kelas terkesan masih pasif (Setyani, 2016), dan terlihat peserta didik masih kesulitan untuk memahami dan menghafalkan materi sejarah dengan runtutan alur yang sesuai.

Penggunaan media pada pembelajaran di kelas oleh guru hanyalah buku pendamping sebagai acuan pendidik yang masih menggunakan metode pembelajaran ceramah, serta dengan melakukan diskusi keseluruhan peserta didik yang dibagi beberapa kelompok kecil. Hal itu termasuk dalam komponen metode mengajar (Ulfah, 2019). Pada penggunaan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa ini diharapkan bisa membantu proses jalannya pembelajaran supaya permasalahan yang timbul tersebut dapat teratasi.

Pada penggunaan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa memiliki beberapa kelebihan, di antaranya ialah: 1) Cara menggunakan medianya yang mudah dipahami oleh pengguna dikarenakan dapat mengoperasikan secara langsung tidak melibatkan internet; 2) Produk media pembelajaran ini dapat dipegang serta dilihat secara nyata, sehingga memudahkan penggunaannya; 3) Meningkatkan pemahaman serta penghafalan penggunaannya mengenai materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Untuk kelemahan penggunaan media Kaleidoskop Peristiwa, di antaranya ialah: 1) Bahan media yang digunakan masih terbuat dari karton serta kertas – kertas cetak tambahan sehingga masih rawan rusak jika digunakan terlalu menekan ataupun terkena air; 2) Penyimpanan media pembelajaran tersebut juga perlu di perhatikan agar terawat dengan baik tidak terkena rayap.

Dapat disimpulkan dari hasil kuisioner peserta didik pada penggunaan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa menunjukkan bahwa mayoritas dari seluruh jumlah peserta didik kelas V beranggapan media tersebut sangat memudahkan dan membantu proses pada pembelajaran terutama untuk mengingat alur peristiwa yang terjadi pada sejarah kemerdekaan Indonesia serta peran tokoh pahlawannya. Peserta didik mengatakan bahwa media membawakan suasana kesenangan dalam proses belajar, hal tersebut mengurangi kebosanan tersendiri bagi peserta didik, serta menghidupkan suasana interaktif peserta didik dengan pendidik yang menggunakan media tersebut terutama pada saat berdiskusi bersama-sama dan semua sangat antusias ingin menjawab berbagai pertanyaan dari pendidik.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan pada keseluruhan dari hasil penelitian, pembahasan, dan pengembangan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa dengan materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Hal tersebut dapat ditarik kesimpulan yaitu telah dihasilkannya sebuah media pembelajaran dengan bentuk visual adalah media Kaleidoskop Peristiwa materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Adapun hasil jawaban dari rumusan masalah ialah:

Prosedur pengembangan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa pada materi sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang sudah melalui lima tahap penelitian seperti; a) Analisis, melakukan wawancara dan observasi terhadap wali kelas V, peserta didik kelas V, keadaan sekolah, serta mengkaji dari penelitian yang relevan sebelumnya supaya mengetahui permasalahan agar dapat memberikan solusi yang sesuai; b) Desain, mendesain produk media dengan memperhatikan aspek-aspek yang tertera seperti materi yang akan diambil, permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, mengetahui yang harus dikembangkan dari desain peneliti sebelumnya, serta bahan yang digunakan; c) Pengembangan, setelah menyelesaikan produk media peneliti memvalidasikan kepada validator yang sudah ditentukan. Peneliti akan mendapatkan saran dan kritik untuk perbaikan materi ataupun media. Peneliti merevisi hasil dari validator sampai dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran di kelas; d) Pelaksanaan, setelah media dinyatakan valid dan layak digunakan. Peneliti akan mengujicobakan media pada peserta didik kelas V dengan meminta waktu jam pembelajaran di kelas kepada wali kelas V SDN 3 Ngrupit Ponorogo. Pelaksanaan uji coba sesuai dengan RPP yang telah dibuat peneliti; e) Evaluasi, pada saat uji coba, peneliti memberikan lembar kuisioner pada peserta didik untuk diisi sesuai kemauan peserta didik yang dirasakan saat menggunakan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa.

Pada kelayakan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa, dapat dilihat hasilnya melalui uji validitas media dan materi oleh para ahli dengan validator sesuai kriteria yang sudah ahli pada bidangnya minimal pendidikan yang sudah ditempuh ialah sarjana magister (S2). Mengenai hasil validitas media mendapat skor 60 dari total keseluruhan skor 68, jika dipersenkan nilainya ialah 88,23% yang telah dinyatakan valid tanpa revisi. Hasil validasi materi diperoleh skor 33 dari total keseluruhan skor 36, jika dipersenkan nilainya ialah 91,66% yang telah dinyatakan valid tanpa revisi. Mengenai respon dari peserta didik kelas V SD 3 Ngrupit Ponorogo sejumlah 12 orang peserta didik dengan hasil kuisioner pada proses uji coba mendapatkan hasil skor 476 dengan total skor 480, jika dipersenkan nilainya ialah 99,16% bahwa media Kaleidoskop

Peristiwa dinyatakan valid dan sangat layak digunakan pada pembelajaran.

Respon peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa pada materi sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia dari hasil kuisioner peserta didik pada penggunaan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa menunjukkan mayoritas dari seluruh jumlah peserta didik kelas V beranggapan media ini bisa memudahkan dan membantu saat proses pembelajaran terutama untuk mengingat alur peristiwa yang terjadi pada sejarah kemerdekaan Indonesia serta peran tokoh pahlawannya. Peserta didik mengatakan bahwa media membawakan suasana kesenangan dalam proses belajar, hal tersebut mengurangi kebosanan tersendiri bagi peserta didik, serta menghidupkan suasana interaktif peserta didik dengan pendidik yang menggunakan media tersebut terutama pada saat berdiskusi bersama-sama dan semua sangat antusias ingin menjawab berbagai pertanyaan dari pendidik

Saran

Pada pengembangan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa dengan materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia, dari peneliti memunculkan beberapa saran seperti halnya perlu ada penelitian lanjut mengenai pengembangan media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa ini dikarenakan masih minimnya penggunaan media pada bentuk Kaleidoskop Peristiwa. Pada peserta didik yang masih memiliki permasalahan pada pelajaran muatan IPS dengan materi sejarah proklamasi kemerdekaan Indonesia, masih dapat disempurnakan lagi terhadap media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa supaya penggunaannya dapat ditingkatkan keoptimalannya disertai dengan perkembangan zaman selanjutnya. Untuk pendidik dan peserta didik perlunya memiliki media pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa ini guna menguasai serta menghafalkan alur cerita dari sejarah proklamasi kemerdekaan dengan peran tokoh-tokoh di dalamnya supaya bisa dioprasikan secara langsung dan mandiri oleh setiap peserta didik di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

Alyaa, Naufal. "Apa Itu Kaleidoskop? Ini Arti Istilah yang Sering Muncul di Akhir Tahun dan Kumpulan Ucapan Selamat Tahun Baru". Diakses pada Sabtu 21 Januari 2023. <https://beritadiy.pikiran-rakyat.com/citizen/pr-703353573/apa-itu-kaleidoskop-ini-arti-istilah-yang-sering-muncul-di-akhir-tahun-dan-kumpulan-ucapan-selamat-tahun-baru>

Aulianisa, Nadila Zahra. (2022). Pengembangan Media Puzzle Strategi Make A Match Materi Bangun Datar Untuk Meningkatkan Hasil

- Belajar Siswa Kelas 4 MI Al Irsyad Al Islamiyyah Kota Kediri. Undergraduate (S1) thesis, IAIN Kediri.
- B. Hidayat. (2020). Tinjauan Historis Pendidikan IPS di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*. 4(2).
- Budiono, B., Yerizon, Y., & Widodo, S. (2018). Effectiveness of kaleidoscope of events multimedia learning to improve students' problem-solving ability. *Journal of Physics: Conference Series*, 983(1), 012018.
- Dewi, Safitri, Laila. (2022). Media Development of Hand Puppets with Javanese Traditional Characters to Improve Ability to Decode Messages in Fairy Tales Presented to Class III Students of SDN Lirboyo 2 Kediri City. Undergraduate thesis, Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- Ega, Sania, Tri. (2023). Analisis Problematika Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial di Sekolah Dasar Negeri Arcamanik 02 Bandung. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 5(1).
- Elsa Kaniawati, Meisya Edlina Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, & Usep Setiawan. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Epon Ningrum. (2023). Konsep Waktu, Perubahan, dan Kebudayaan. *Academia.edu*.
- Fina, Haryadi, Nas Haryati. (2021). Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 6(2). ISSN 2528-4371.
- Fitri. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buku Komik Pada Materi Sejarah di Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*. 1(1).
- Gusrianti, R., Nugraha, U., & Widowati, A. (2023). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MUATAN IPA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) DI KELAS IV MI SALAMAH KOTA JAMBI (Doctoral dissertation, Pendidikan Dasar).
- Hamdayama, J. (2022). Metodologi pengajaran. Bumi Aksara.
- Hari Wahyono. (2019). Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Penilaian Hasil Belajar pada Generasi Milenial di Era Revolusi Industri 4.0. *Proceeding og Biology Education*. 3(1).
- Jufri Agus. (2023). Analisis Penggunaan Metode *Creative Learning* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPS di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 6(1):268-274.
- Jayanti Swastyastu. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Ejournal ihdn*. 5(1).

Pengembangan Media Pembelajaran Kaleidoskop Peristiwa Pada Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar

- Jumriani. (2021). Telaah Literatur Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*. 5(4):2027-2035.
- Khabib. (2020). Pengaruh Media Cetak dan Audio Visual Terhadap Kemampuan Menulis Teks Berita Pada Siswa MTs Bergaya Kognitif Field Dependent dan Field Independent. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*. 6(1).
- Karmila. (2022). Penerapan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik di Kelas IV SDIT Fathur Rahman Tembilahan. STAI Auliaurasyidin Tembilan.
- Khaira, Hafizatul. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI) – 3 pp. 39-44. ISSN 978-623-6984-0709.*
- Kurniawan, H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Kaleidoskop Sejarah Perjuangan Kemerdekaan Indonesia. *Jurnal Pembelajaran Sejarah*, 1(1), 15-26
- M. Fatra. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis STEM untuk Siswa Madrasah Tsanawiyah. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/66440>
- N. Hasanah. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Nabilla Nur F, Randita Lestari, Tin Rustini, Muh. Husen A. (2022). Perkembangan Pendidikan IPS di Indonesia pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*. 6(1).
- Neni & Dewi. (2020). Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa. *Jurnal Syntax Transformation*. 1(5).
- Ni Nyoman. (2022). Pelatihan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pendidikan IPS SD Berbasis Etnopedagogi Pada Guru SD. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 2(2).
- Nurul. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*. 2(1):586-595.
- Ramen, Arin, Dewa. (2021). *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis. ISBN: 978-623-342-082-2.
- Rosid, Ahmad. (2022). Analisis Unsur Intrinsik dan Nilai Didiktis Cerita Pendek Dalam Antologi "Kupu-Kupu Bersayap Gelap" Karya Puthut Ea dengan Menggunakan Pendekatan Struktural Sebagai Alternatif Bahan Ajar Cerita Pendek di SMA Kelas XI. Sarjana thesis.
- Septy, Asih. (2021). *Media Pembelajaran Tingkat SD*. CV Jejak, anggota IKAPI. ISBN: 978-623-338-121-5.
- Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa, dan Pendidikan*. 2(3).
- Tony Ghaye. (2023). *Teaching and Learning Through Reflective Practice (Panduan Praktis Belajar Mengajar)*. Terbitan *Routledge, a member of the Taylor & Francis Group, 2, 3, & 4 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN, edisi kedua, 2011. ISBN: 978-602-350-153-3.*
- Uno, H. B. (2023). *Perencanaan pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Windy Tri Cahyani Putri. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Materi Sejarah Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 9(1).
- Wulandari, A., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Ketrampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2). 2848-2856. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>
- Wulandari, A., Salsabila, A., Cahyani, K., Nurazizah, T., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuliani, L., & Huda, M. (2020). The effectiveness of kaleidoscope of events multimedia learning in improving students' understanding of social topics. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM)*, 14(9), 16-26.
- Yuridiya, Yudha, Rizky. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 1(3).
- Zakky. "Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli dan Secara Umum". Diakses pada Sabtu 7 Januari 2023. <https://www.ruangguru.com/blog/cara-menulis-daftar-pustaka-dan-contohnya>.