PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA INFORMASI SUKU BUDAYA (PETINSUBA) BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS V SD

Shafira Ega Alya Namira
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(shafirae9a@gmail.com)

Ulhaq Zuhdi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
(ulhaqzuhdi@unesa.ac.id)

Abstrak

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi yang ada menuntut berbagai aspek untuk ikut berkembang. Bentuk dari teknologi yang ada saat ini adalah android dan gadget. Oleh karenanya, media pembelajaran juga harus bisa mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Peneliti menggunakan kesempatan tersebut untuk membuat media interaktif materi keragaman budaya berbasis android. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran Peta Informasi Suku dan Budaya Indonesia (PETINSUBA) berbasis android yang telah diuji kevalidan, kepraktisan dan keefektifannya untuk memudahkan siswa memahami suku dan budaya yang ada di tiap provinsi pada siswa kelas V SDN Tanah Kalikedinding II. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE yaitu dengan tahapan analisis, desain, development (pengembangan), implementasi dan evaluasi. Proses uji coba produk dilakukan oleh 20 siswa kelas V SDN Tanah Kalikedinding II. Hasil kevalidan menunjukkan bahwa media "PETINSUBA" mendapatkan 92,7% dengan kriteria valid atau layak untuk uji validasi materi yang telah dilakukan oleh ahli materi dan 87,5% dengan kriteria valid atau layak untuk uji validasi media yang dinilai oleh ahli media. Tingkat kepraktisan diambil dari angket respon siswa dengan hasil 100% yang termasuk kriteria sangat praktis. Sedangkan untuk mengukur tingkat keefektifan dilakukan dengan pretest dan posttest. Dilihat dari ketuntasan belajar siswa, media "PETINSUBA" mempeoleh nilai 100% yang termasuk sangat efektif dengan N-Gain 0,81 yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar pada materi keragaman budaya setelah menggunakan media "PETINSUBA". Hal ini menunjukkan bahwa media "PETINSUBA" untuk memudahkan siswa memahami suku dan budaya yang ada di tiap provinsi layak untuk digunakan.
Kata Kunci: Media "PETINSUBA", android, suku dan budaya.

Abstract

The rapid development of existing technology requires various aspects to develop. The forms of technology that exist today are android and gadgets. Therefore, learning media must also be able to follow these technological developments. Researchers used this opportunity to create interactive media for Android based cultural multiplicity materials. This research focused on learning media development of Peta Informasi Suku dan Budaya Indonesia (PETINSUBA) android based which has been tested for validity, practicality and effectiveness to make it easier for students to understand tribes and cultures that exist in each province for fifth grade students in SDN Tanah Kalikedinding II. This study uses the ADDIE method that is with the stages of analysis, design, development, implementation and evaluation. The product trial process was carried out by 20 fifth grade students at SDN Tanah Kalikedinding II. The validity results show that the "PETINSUBA" media gets 92,7% with valid or appropriate criteria for the material validation test that has been carried out by material experts and 87,5% with valid or appropriate criteria for the media validation test assessed by media experts. The level of practicality is taken from student response questionnaires with 100% results which include very practical criteria. Meanwhile, measuring the level of effectiveness is done by pretest and posttest. Judging from the completeness of student learning, the "PETINSUBA" media obtained a value of 100% which was considered very effective with an N-Gain of 0.81 which indicated an increase in learning outcomes in cultural diversity material after using the "PETINSUBA" media. This shows that the media "PETINSUBA" to make it easier to students to understand the tribes and cultures that exist in each province are suitable for use.
Keywords: *Media "PETINSUBA", android, tribes and cultures.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan awal dari segala munculnya ilmu pengetahuan. Pendidikan bukan hanya mengenai transfer ilmu tetapi pendidikan juga harus bisa mengajarkan manusia menjadi manusia seutuhnya dengan berbagai norma dan aturan yang berlaku. Pendidikan diajarkan pada manusia bahkan sejak manusia itu lahir ke dunia hingga

kembali pada sang pencipta. Seiring dengan berjalannya waktu, pendidikan semakin berkembang dan melahirkan ilmu-ilmu baru dengan berbagai bidang. Ilmu-ilmu itulah yang kemudian ditempuh oleh manusia pada umumnya dengan berbagai jenjang pendidikan mulai dari Taman Kanak-kanak, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Akhir dan tingkat universitas. Pada tingkatan SD, ada beberapa bidang pengetahuan yang dipelajari dalam berbagai mata pelajaran diantaranya Pendidikan Agama, PKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, Seni Budaya dan Prakarya, PJOK, Bahasa Daerah dan Bahasa Inggris.

Pendidikan Kewarganegaraan atau dalam dunia luas disebut civic education merupakan suatu bidang pendidikan yang mempelajari tentang peran warga negara mencakup hak dan kewajiban, norma dan hukum yang berlaku serta segala sesuatu yang berkaitan dengan negara tersebut untuk mewujudkan warga negara yang baik. Di Indonesia sendiri Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau biasa disingkat PPKn adalah mata pelajaran wajib yang diberikan sejak jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Tujuan pendidikan Pancasila sendiri menurut (Sulaiman, 2015:4) yaitu untuk menjadikan peserta didik sebagai individu yang beriman kepada Tuhan YME secara sikap dan perilaku, (1) memiliki kemampuan bertanggung jawab, (2) mampu menemukan solusi untuk permasalahan hidup dan kesejahteraannya, (3) mampu beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang ada, (4) memiliki kemampuan memaknai peristiwa dan nilai-nilai sejarah Bangsa Indonesia untuk mewujudkan persatuan Indonesia. Hal tersebut menjadi bukti betapa pentingnya pelajaran PPKn bagi warga negara Indonesia. Pelajaran PPKn khususnya pada jenjang sekolah dasar memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang dapat memahami serta melaksanakan hak dan kewajibannya agar menjadi generasi yang cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Tirtoni, 2016:37).

Untuk menjadikan warga negara yang baik sesuai dengan tujuan pendidikan kewarganegaraan maka serorang warga negara harus mengetahui tentang negaranya termasuk keragaman sosial budaya yang ada. Oleh karena itu, pada jenjang sekolah dasar khususnya kelas V terdapat kompetensi dasar yang memuat hal tersebut. KD yang dimaksud adalah KD 3.3 menelaah keragaman sosial budaya yang ada di masyarakat yang terdapat dalam tema 3.

Suatu keseluruhan kompleks yang di dalamnya temasuk pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, hukum, adat istiadat dan kemampuan yang lain, serta kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat merupakan pengertian dari budaya menurut E.B Tylor (1832-1917). Maka tak heran jika Indonesia bisa mempunyai begitu banyak kebudayaan karena luas wilayahnya yang mencapai 1.916.906,77 km^2 dengan jumlah pulau mencapai 16.056 (Data Badan Pusat Statistik, 2019). Dengan pengenalan budaya sejak dini diharapkan siwa memiliki rasa cinta terhadap bangsa Indonesia. Keragaman budaya yang dapat diperkenalkan sejak jenjang sekolah dasar diantaranya keragaman suku, rumah adat, baju adat, tari daerah, senjata tradisional dan lagu daerah.

Untuk lebih mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran pada siswa maka diperlukan adanya media pembelajaran. Definisi media pembelajaran menurut Miarso (2005:458) media pembelajaran yaitu semua yang bisa memiliki fungsi dalam menyampaikan pesan informasi pikiran dan kemauan yang dimiliki oleh siswa sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan dengan baik. Sedangkan pengertian media pembelajaran menurut Yaumi (2018:7) yang dimaksud dengan media pembelajaran ialah segala bentuk peralatan fisik yang dirancang secara berkala untuk menyampaikan informasi serta membangun hubungan antara teknologi dengan pengetahuan yang akan disampaikan. Peralatan fisik yang dimaksud meliputi benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Seiring dengan berjalannya waktu, banyak media-media pembelajaran baru yang muncul dengan lebih efektif dan inovatif. Hal tersebut ditunjang dengan adanya teknologi yang semakin maju. Dengan memanfaatkan teknologi, media pembelajaran dapat dibuat menjadi lebih kreatif dan tidak membosankan. Dalam bukunya, Yaumi (2018) juga mengatakan bahwa metode dan media komunikasi dalam pembelajaran adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk lebih meningkatkan keefektifan kemampuan peserta didik dalam mencapai proses pembelajaran. Dengan kata lain, penggunaan media pembelajaran meliputi peralatan atau perangkat, pesan, maupun bahan pembelajaran yang disampaikan dengan menggunakan teknik tertentu untuk mewujudkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran demi mencapai hasil belajar yang memuaskan.

Teknologi pembelajaran mendefinisikan media untuk kebutuhan pembelajaran. Pendekatan berupa media serta perangkat keras dalam teknologi pembelajaran merupakan wujud dari penerapan ilmu pengetahuan secara fisik dan teknologi rekayasa seperti proyektor, tape rekaman, televisi, mesin mengajar seperti komputer atau laptop, *handphone* yang digunakan untuk menyampaikan bahan pembelajaran baik dilakukan secara individu maupun kelompok (Saettler, 2004). Media pembelajaran berbasis teknologi ini juga dikembangkan berdasarkan karakteristik peserta didik zaman sekarang yang mudah bosan dan lebih suka bergaul dengan gadget-nya. Berdasarkan pengambilan data yang dilaksanakan oleh Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia mengenai pengguna TIK, 2017 bahwa pengguna ponsel pintar atau *smartphone*

terbesar kelima adalah pelajar dengan persentase mencapai 70,98%.

Jenis ponsel pintar yang paling banyak digunakan saat ini adalah ponsel pintar berbasis *android. Android* dalam pengertian bahasa inggris merupakan "robot yang menyerupai manusia". Sedangkan dalam sistem operasi, *android* memiliki fungsi sebagai penghubung (*device*) antara pengguna dan hardware pada alat elektronik seperti *smartphone* dan yang lainnya sehingga hal tersebut dapat memfasilitasi pengguna untuk berinteraksi dengan *device* dan menggunakan berbagai macam *aplikasi mobile* secara maksimal (Firly, 2019:3). Salah satu alasan mengapa sistem *android* banyak digunakan oleh *smartphone* adalah karena sifatnya yang *open source* atau gratis sehingga memungkinkan siapa saja dapat mengembangkan aplikasi. Hal lainnya adalah karena pengopersian android mudah digunakan untuk semua kalangan.

Tuntutan perkembangan teknologi, kurang adanya inovasi dalam media pembelajaran, banyaknya keragaman budaya di Indonesia dan kurangnya pengenalan terhadap budaya di kalangan anak zaman sekarang menjadi faktor yang mendasari peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang di dalamnya terdapat peta Indonesia lengkap dengan 34 provinsi dan keragaman suku budaya. Tidak hanya materi, peneliti juga menambahkan kuis untuk mengasah daya ingat siswa. Peneliti mengembangkan media pembelajaran tersebut dalam bentuk aplikasi android sesuai dengan perkembangan teknologi sehingga siswa dapat dengan mudah memperoleh materi. Dalam pengembangan media, peneliti juga menyesuaikan kondisi yang ada saat ini sesuai dengan keadaan peserta didik untuk menunjang relevansi dan keefektifan media pembelajaran.

Menurut observasi yang dilakukan oleh peneliti, siswa kurang mengetahui suku budaya yang ada di Indonesia bahkan di daerahnya sendiri. Siswa juga kurang mengetahui dimana letak provinsi-provinsi yang ada di Indonesia. Observasi yang dilakukan oleh peneliti tersebut berupa wawancara terhadap beberapa sampel siswa kelas V SD. Media yang digunakan oleh guru kelas pun masih bersifat tradisional dan bergantung pada video *youtube*. Yang dimaksud dengan tradisional adalah kurang adanya inovasi dalam media pembelajaran dan dimana secara umum, pembelajaran berpusat pada guru yang membuat siswa hanya bergantung pada materi yang diberikan oleh guru. Pengembangan media pembelajaran berbasis *android* memang sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan zaman. Apalagi jika materi yang diusung adalah materi yang bersifat hampir dilupakan oleh anak zaman sekarang seperti keanekaragaman suku dan budaya di Indonesia.

Terdapat beberapa penelitian relevan yang dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk mendukung penelitian ini diantaranya: Penelitian oleh Yulia Khusnul Hamidiyah (2020) berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Augmented Reality Berbasis Android Materi Keragaman Rumah Adat Kelas IV Sekolah Dasar" memperoleh hasil: (1) Uji validasi materi dengan nilai 80% dan uji validasi media 93,68% dengan rata-rata hasil angket respon sebesar 94,67%. (2) Berdasar hasil yang telah diperoleh dapat diambil kesimpulkan bahwa media pembelajaran Rumah Adat Augmented Reality "RAAR" sangat layak untuk dikenakan sebagai alternatif media pembelajaran berbasis ICT. Penelitian kedua oleh Verina Meydia Indriani (2020) berjudul "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Microsoft Power Point Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Kelas IV Sekolah Dasar" dengan hasil: (1) Media LKPD Microsoft Power Point mendapatkan kriteria sangat valid dengan presentase nilai sebesar 89%. (2) Untuk angket respon siswa memiliki rata-rata persentase hasil sebesar 92% yang membuktikan bahwa LKPD berbasis Microsoft Power Point memenuhi kriteria sangat praktis. Penelitian ketiga yaitu penelitian yang dilakukan oleh Niken Diyah Wardani (2020) dengan judul "Media Soya Adventure Nusantara Berbasis Android Pada Materi Keberagaman Sosial Budaya Masyarakat Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar" memiliki hasil: (1) Uji validasi materi 80% dan uji validasi media 88,5% yang termasuk sangat valid dengan hasil angket respon rata-rata 85,5% yang termasuk sangat praktis. (2) Hasil tes belajar siswa sangat tinggi dengan N-Gain 0,75. Dapat disimpulkan media "Soya Adventure Nusantara" layak digunakan sebagai media pembelajaran kelas V di Sekolah Dasar.

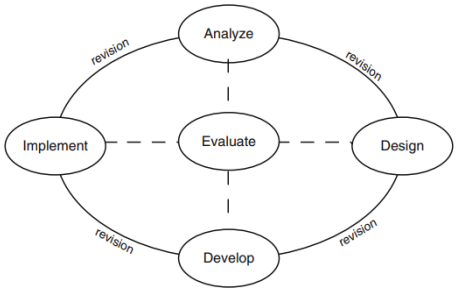
Berdasarkan paparan di atas, peneliti ingin membuat pengembangan media aplikasi pembelajaran yang memuat keragaman budaya 34 provinsi meliputi keragaman suku, rumah adat, baju adat, tari daerah, senjata tradisional dan lagu daerah berbasis android dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA INFORMASI SUKU BUDAYA INDONESIA (PETINSUBA) BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan untuk pengambangan media ini adalah penelitian pengembangan ADDIE. Sesuai dengan namnaya, ADDIE memiliki lima tahapan yang terdiri atas *Analysis, Design, Development* (Pengembangan), *Implementation and Evaluation*. Analisis yang dimaksud adalah peneliti menganalisis potensi masalah yang terdapat pada siswa serta mencari solusi yang tepat untuk mengatasinya. Desain yaitu menentukan media pembelajaran yang akan digunakan. Development yang berarti mengembangkan media yang telah kita pilih sesuai dengan kebutuhan dan aspek lain. Implementasi dengan cara menguji media pembelajaran dan Evaluasi berfungsi

UNESA Universitas Negeri Surabaya

untuk memperbaiki/merevisi media pembelajaran. Dari penjelasan di atas maka peneliti memutuskan untuk menggunakan model pengembangan ADDIE. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis android untuk mempermudah siswa dalam mempelajari suku budaya di Indonesia pada kelas V SDN TANAH KALI KEDINDING 2 Surabaya. Media ini diharapkan dapat memberikan inspirasi serta membantu guru dan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penjelasan tahapan penelitian ADDIE menurut (Branch, 2009) dapat dilihat pada gambart:



Gambar 1. Tahapan Penelitian ADDIE

Berikut adalah penjelasan mengenai tahapan penelitian dalam proses pengembangan media pembelajaran "PETINSUBA":

Tahap Analisis. Pada tahap pertama ini peneliti melakukan analisis terhadap masalah yang ada pada siswa, menganalisis media pembelajaran apa yang akan digunakan, menganalisis pelaksanaan pembelajaran dan melakukan analisis terhadap materi keragaman suku budaya yang ada pada kelas V SD. Setelah identifikasi tahapan analisis maka selanjutnya adalah melakukan evaluasi. Untuk pengambilan data awal peneliti melakukan observasi dan wawancara secara tidak terstruktur terhadap pendidik kelas V SDN TANAH KALI KEDINDING 2 Surabaya. Observasi tersebut mengacu pada KD keragaman sosial budaya yang terdapat pada buku guru dan buku siswa kelas V SD. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan sebuah permasalahan saat proses pembelajaran berlangsung. Langkah terakhir pada tahap ini adalah melakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan cara menganalisis hasil observasi dan wawancara untuk melihat apakah data yang dibutuhkan sudah terpenuhi atau belum.

Tahap Desain. Tahap ini digunakan peneliti untuk merancang dan mendesain materi serta media yang paling tepat sesuai dengan permasalahan yang telah diambil sebelumnya. Dalam desain materi, peneliti mengkaji dan menyusun materi yang sesuai dengan keragaman suku budaya di Indonesia. Penyusunan materi diantaranya peneliti mencari gambar-gambar rumah adat, baju adat, tari tradisional dan senjata tradisional, peneliti juga mencari audio berupa lagu daerah untuk tiap daerah masig-masing. Dikarenakan dalam media "PETINSUBA" terdapat kuis dengan empat tema yang sesuai dengan materi maka peneliti menyusun soal-soal kuis yang sesuai. Selanjutnya, peneliti akan merancang desain media pembelajaran seperti apa yang sesuai dengan permasalahan dan materi yang telah dikaji.

Tahap Development/Pengembangan. Setelah merancang desain materi dan media maka peneliti selanjutnya mengembangkan media dibantu dengan evaluasi dan revisi oleh dosen pendamping. Dalam mengembangkan media, peneliti menggunakan bantuan dari pihak luar yang berkaitan dengan pengembangan media berbentuk android. Langkah berikutnya yang diambil oleh peneliti setelah media "PETINSUBA" terbentuk adalah melakukan validasi oleh ahli materi dan juga ahli media.

Media Pembelajaran "PETINSUBA" yang telah dikembangkan oleh peneliti harus melewati tahap validasi oleh ahli materi agar dapat diketahui apakah materi yang digunakan oleh peneliti sudah valid dan layak. Keterangan ahli materi yaitu minimal lulusan S2 dan memiliki keahlian dalam rumpun IPS dan PKN. Setelah melewati uji validasi dan kelayakan, media pembelajaran "PETINSUBA" selanjutnya akan melewati tahap validasi oleh ahli media. Keterangan ahli media yaitu minimal lulusan S2 dan memiliki keahlian dalam bidang IT (Information & Technology) atau media pembelajaran. Rincian pertanyaan validasi terdapat pada lampiran intrumen validasi.

Aspek yang dinilai untuk validasi materi adalah ketepatan materi, keseuaian kuis, kebenaran dan kejelasan isi materi, dan ketepatan bahasa. Selanjutnya untuk validasi media, aspek yang dinilai berupa desain tampilan media, penggunaan serta audio/music yang digunakan. Penilaian ini menggunakan skala likert dengan acuan angka 1-5.

Tabel 1. Pengukuran Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup Baik	3
Kurang Baik	2
Tidak Baik	1

Masukan dan saran perbaikan dari ahli materi dan ahli media yang termasuk bagian dari proses evaluasi tahap ini. Selanjutnya adalah peneliti melakukan revisi pada media sesuai dengan masukan.

Tahap Implementasi. Dalam tahapan ini peneliti melakukan uji coba penggunaan media kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dalam memilih sekolah, peneliti memiliki kriteria untuk menunjang penerapan media "PETINSUBA". Kriteria tersebut yaitu (1) Peneliti mencari SD yang memperbolehkan siswanya membawa dan mengoperasikan smartphone selama pembelajaran

berlangsung, (2) Peserta didik dapat mengoperasikan smartphone dengan baik dan (3) Smartphone yang dimiliki peserta didik dapat mendukung media "PETINSUBA". Sesuai dengan kriteria yang telah disebutkan oleh peneliti di atas, maka peneliti memilih SDN TANAH KALI KEDIDINDING 2 sebagai tempat dilaksanakannya penelitian. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media terhadap pengetahuan peserta didik mengenai suku dan budaya Indonesia, peneliti akan memberikan pretest dan posttest kepada peserta didik. Soal-soal yang diberikan pada pretest dan posttest disesuaikan dengan KD dan tujuan pembelajaran serta keseuaian materi dengan media.

Evaluasi untuk tahap ini yaitu pengolahan data dan analisis data terkait nilai-nilai pada pretest dan posttest. Untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan pada nilai peserta didik, maka peneliti menggunakan bantuan N-Gain yang memiliki rumus analisis sebagai berikut.

$$< g > = \frac{posttest - pretest}{100 - pretest}$$

(Riduwan, 2013)

Setelah hasil perhitungan dilakukan, maka peneliti menggunakan acuan tabel kriteria N-Gain seperti pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Kriteria N-Gain

Persentase	Kriteria
-1,00 ≤ g ≤ 0,0	Terjadi Penurunan
g = 0	Tidak Terjadi Peningkatan
0,0 < g < 0,30	Rendah
0,30 < g < 0,70	Sedang
0,70 < g < 1,00	Tinggi

Selain N-Gain peneliti juga menggunakan analisis ketuntasan belajar untuk mengetahui besarnya persentase ketuntasan belajar siswa dalam materi keragaman budaya Indonesia. Hal ini juga lebih meyakinkan peneliti bahwa media dan materi yang digunakan sudah tepat.

Tahap Evaluasi merupakan tahapan terakhir dari metode penelitian ADDIE. Evaluasi terakhir didapat dari hasil implementasi yang telah dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti membagikan angket respon siswa untuk mengetahui tingkat kepraktisan media "PETINSUBA".

Angket respon siswa berisi pernyataan terkait pemahaman materi, tampilan media, backsound dan audio yang ada pada media, kesesuaian kuis dengan materi, kemudahan penggunaan media, bahasa yang digunakan dan pendapat siswa mengenai media "PETINSUBA". Pertanyaan yang terdapat pada angket respon siswa dibuat peneliti dengan menggunakan pedoman skala Guttman untuk memudahkan para peserta didik dalam menjawab.

Tabel 3. Pedoman Skala Guttman

Kriteria	Skor
Ya	1
Tidak	0

Setelah perhitungan, maka peneliti akan melihat apakah media yang dibuat praktis atau tidak untuk digunakan. Jika terdapat saran dan masukan dari para siswa maka peneliti akan melakukan revisi produk akhir. Revisi produk akhir ini akan dilihat secara keseluruhan apabila produk yang dikembangkan masih perlu perbaikan. Setelah tahap ini maka media "PETINSUBA" telah dinyatakan layak untuk peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sesuai dengan model penelitian yang diambil oleh peneliti, media Peta Informasi Suku Budaya Indonesia (PETINSUBA) memiliki lima tahapan dalam proses pengembangannya. Lima tahapan tersebut diantaranya:

Analisis Masalah

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas V SDN TANAH KALIKEDINDING II, ditemukan fakta bahwa guru mengharapkan terdapat aplikasi pembelajaran yang berisi tentang materi suatu pembelajaran dikarenakan teknologi yang saat ini tengah teknologi yang berkembang pesat. Guru menambahkan jika para siswa jaman sekarang sangat kecanduan dengan gadget mereka berdasarkan keluhan dari para orang tua. Oleh karena itu dibutuhkan aplikasi pembelajaran berbasis android yang dapat mengalihkan mereka dari game.

Masalah selanjutnya yang ditemukan oleh peneliti adalah saat mengajar guru hanya berpegang pada buku guru dan buku siswa. Untuk kondisi masa pandemi covid-19 seperti sekarang ini, guru menerangkan para siswa dengan menggunakan aplikasi *zoom* terbatas dan selanjutnya tugas akan disampaikan melalui *whatsapp* group. Sesekali guru juga mengirim video materi dari youtube. Hal ini terkadang memuat siswa jenuh karena kurang adanya inovasi dalam proses peembelajaran. Untuk mengetahui keragaman suku dan budaya di Indonesia yang sangat beragam, para siswa dan guru kesulitan untuk menemukan ringkasan materi secara singkat namun para siswa tetap mengetahui bagaimana gambaran dari budaya-budaya tersebut.

Dari paparan di atas, solusi yang ditawarkan oleh peneliti adalah dengan mengembangkan aplikasi media pembelajran berbasis android yang di dalamnya memuat ringkasan materi suku udaya Indonesia lengkap beserta gambar dan audio untuk lagu daerah. Aplikasi ini juga akan mengalihkan siswa yang semula hanya bermain game kini dapat mengakses media pembelajaran lengkap dengan kuis untuk mengasah kemampuan para siswa.

Desain Produk

Pada tahap ini peneliti merancang atau mendesain media pembelajaran yang dianggap sesuai dengan solusi

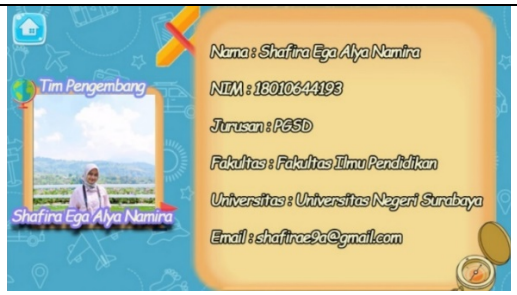
UNESA Universitas Negeri Surabaya

yang diharapkan. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti adalah menggali materi yang sesuai dengan KD 3.3 Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat Kelas V SD. Hal kedua yaitu peneliti mencari gambar-gambar dan audio lagu daerah yang mendukung materi. Langkah ketiga adalah peneliti menyusun pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan materi yang ada untuk kuis pada media pembelajaran. Keempat, peneliti membuat desain storyboard media untuk memudahkan peneliti dalam membuat aplikasi pembelajaran. Desain storyboard yang disiapkan oleh peneliti adalah pada menu utama terdapat dua pilihan yaitu materi dan kuis. Pada menu materi akan muncul peta Indonesia yang telah dibagi berdasarkan pulau ditandai dengan warna berbeda dan saat pengguna menekan salah satu pulau tersebut akan muncul peta pulau dan bagian provinsinya. Di dalam setiap provinsi akan disajikan keragaman budaya mereka seperti rumah adat, pakaian tradisional, senjata tradisional, tari daerah dan audio lagu daerah yang dapat diputar. Kemudian dalam menu kuis pengguna juga akan disajikan empat tema yang berbeda sesuai keragaman budaya yang terdapat pada materi.

Development/Pengembangan

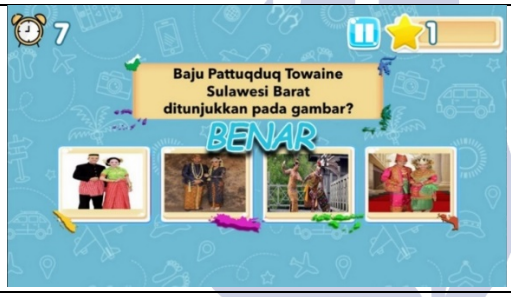
Setelah desain storyboard jadi, peneliti meminta bantuan dari pihak luar untuk pembuatan aplikasi media pembelajaran berbasis android sesuai dengan yang telah dirancang oleh peneliti. Media "PETINSUBA" dapat dimainkan dengan *smartphone* yang memiliki RAM minimal 2GB dan versi *android* minimal 5.0 (*Lollipop*). Media ini memiliki ukuran yang sedikit besar yaitu 123 MB dikarenakan media pembelajaran memuat audio lagu-lagu daerah. Berikut adalah tampilan media pembelajaran "PETINSUBA":

Tabel 4. Tampilan Media PETINSUBA

Tampilan Logo Media
Tampilan Menu Utama
Tampilan Profil Pengembang

Tampilan Petunjuk/Bantuan Penggunaan Aplikasi
Tampilan Pilihan Materi
Tampilan Pilihan Materi Tiap Pulau
Tampilan Materi Tiap Provinsi
Taampilan Pilihan Kuis

Tampilan Kuis

Tampilan Apabila Menjawab Benar



Tampilan Saat Kuis Dijeda

Tampilan Nilai Kuis

Kevalidan Media

Tahap ini peneliti melakukan uji validasi media dan validasi materi terhadap media "PETINSUBA" untuk mengetahui apakah terdapat kesalahan atau kata yang kurang tepat dalam materi maupun kekurangan pada media sehingga dapat dilakukan perbaikan sebelum diuji cobakan pada peserta didik. Penguji mengisi lembar validasi dengan cara memberikan tanda centang pada pernyataan yang ada dengan skala 1-5 atau skala likert.

Dalam hal materi, media Peta Informasi Suku Budaya Indonesia (PETINSUBA) divalidasi oleh Ibu Rifatul Amperawati, S. Pd. SD., MM. selaku guru kelas V SDN Tanah Kalikedinding II. Validasi dilaksanakan pada tanggal 03 Januai 2022 dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

No.	Pernyataan	Skor Penilaian
1.	Kesesuaian media dengan materi	5
2.	Kesesuaian kuis dengan materi	5
3.	Kemenarikan penyampaian materi	5
4.	Kejelasan materi yang disajikan	4
5.	Kebenaran isi materi	5
6.	Penyusunan materi secara runtut dan praktis	4
7.	Ketepatan penggunaan bahasa	4
8.	Keefektifan kalimat yang digunakan	4
9.	Kalimat mudah dipahami oleh peserta didik	5
10.	Materi yang disajikan efektif untuk diterapkan pada peserta didik	5
11.	Media Pembelajaran "PETINSUBA" praktis digunakan untuk memahami keragaman suku dan budaya Indonesia	5
Jumlah Skor		51

Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus, tingkat kevalidan media "PETINSUBA" adalah 92,7% yang dapat dikategorikan sangat valid. Terdapat masukan dari validator mengenai beberapa kata yang salah ketik untuk diperbaiki dan memberikan tombol jeda pada saat kuis agar bisa memberikan pilihan pada siswa jika ditengah permainan ingin berhenti sejenak atau keluar.

Selanjutnya media Peta Informasi Suku Budaya Indonesia (PETINSUBA) akan diuji validasi media oleh Bapak Ulhaq Zuhdi, S. Pd., M. Pd. selaku dosen jurusan PGSD Universitas Negeri Surabaya. Validasi dilaksanakan pada tanggal 04 Januari 2022 dan didapatkan hasil seperti berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Media

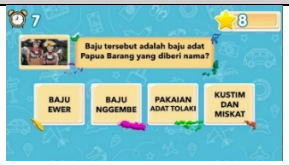
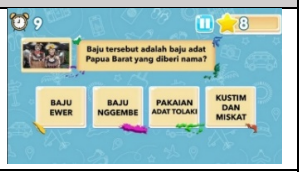
No.	Pernyataan	Skor Penilaian
1.	Kemenarikan logo media	5
2.	Kemenarikan desain tampilan media	5
3.	Kesesuaian proporsi tata letak dan gambar	5
4.	Kesesuaian pemilihan background	5

5.	Penggunaan variasi warna sesuai dan menarik	5
6.	Kejelasan menu pilihan pada media	5
7.	Kejelasan gambar yang digunakan	5
8.	Kemudahan penggunaan media pembelajaran "PETINSUBA"	5
9.	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran "PETINSUBA"	4
10.	Pemilihan font dan ukuran font sudah sesuai	4
11.	Ketepatan warna huruf yang dipilih	4
12.	Kejelasan huruf yang dibaca	4
13.	Ketepatan backsound yang digunakan	3
14.	Kualitas backsound dan kejelasan suara yang digunakan	3
15	*Backsound* tidak mengganggu peserta didik dalam memahami materi	3
16.	Musik daerah yang digunakan sudah tepat dan sesuai daerahnya	5
Jumlah Skor		**70**

Dari perhitungan dengan rumus, media "PETINSUBA" mendapatkan nilai 87,5% yang bisa dikategorikan sangat valid. Namun pada saat validasi media yang dilaksanakan Dari perhitungan dengan rumus, media "PETINSUBA" mendapatkan nilai 87,5% yang bisa dikategorikan sangat valid. Namun pada saat validasi media yang dilaksanakan menggunakan google meet, terjadi kendala dimana audio yang terdapat pada aplikasi pembelajaran "PETINSUBA" tidak dapat didengar oleh validator.

Setelah validasi dilakukan, peneliti selanjutnya melakukan revisi pada media sesuai dengan saran dan masukan yang telah diterima oleh peneliti. Saran dan revisi yang dilakukan tersaji dalam tabel berikut:

Tabel 7. Revisi Materi Setelah Validasi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
	
Saran: - Mengubah kata yang salah ketik seperti kata 'Papua Barang' - Memberikan tanda jeda pada saat kuis berlangsung	**Perbaikan:** - Mengubah kata 'Papua Barang' menjadi 'Papua Barat' - Memberikan tanda jeda pada saat kuis berlangsung

Tabel 8. Revisi Media Setelah Validasi

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Saran: - Memperbaiki audio - Memberikan pointer ketika menyorot menu	**Perbaikan:** - Melakukan perbaikan pada audio - Menambahkan efek "berkedip" saat menyorot menu yang dipilih

Implementasi/Uji Coba Produk

Uji coba produk dilaksanakan dengan subjek siswa kelas V SDN Tanah Kalikedinding II yang berjumlah 20 anak. Uji coba dilakukan pada tanggal 21 Januari 2022 untuk pre-test dan tanggal 24 Januari 2022 untuk posttest. Pelaksanaan uji coba dilakukan secara online dengan mengirimkan *google form* mengingat pembelajaran di sekolah yang masih daring.

Pretest dilaksanakan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa terhadap materi keragaman budaya di Indonesia. Setelah seluruh siswa menjawab soal pretest maka yang dilakukan peneliti selanjutnya adalah mengirimkan file aplikasi yang dapat di-*download* oleh para siswa. Selanjutnya setelah dirasa para siswa telah mencoba dan mempelajari materi yang ada pada aplikasi pembelajaran, peneliti mengirimkan soal posttest agar mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa. Untuk soal pretest dan posttest masing-masing terdiri dari 10 butir soal.

Untuk mengetahui tingkat keefektifan media "PETINSUBA" peneliti menganalisis hasil dari pretest dan posttest yang telah dilaksanakan. Hasil pretest dan posttest 20 orang siswa kelas V dapat terlihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

No.	Nama Siswa	Nilai		N-Gain
		Pretest	Posttest	
1.	YF	60	100	1
2.	ZNR	60	100	1
3.	AF	50	90	0,8
4.	ARA	50	100	1
5.	ZA	60	80	0,5
6.	RRP	50	100	1
7.	KSA	70	100	1
8.	FENH	50	100	1
9.	AUS	50	90	0,8
10.	AS	60	100	1
11.	ANR	60	100	1
12.	ASN	70	100	1
13.	TBRP	70	100	1
14.	RAA	50	100	1
15.	ATS	60	90	0,75
16.	MAF	60	90	0,75
17.	LAL	70	90	0,67

18.	PNSI	60	90	0,75
19.	CAS	60	100	1
20.	AHF	50	80	0,6
Jumlah		1170	1900	17,62
Rata-rata		58,5	95	0,81

Dari hasil analisis perhitungan pretest dan posttest 20 orang siswa, media "PETINSUBA" mendapatkan persentase ketuntasan sebesar 100% yang artinya masuk dalam kategori sangat baik untuk ketuntasan hasil belajar siswa. Dilihat dari hasil analisis N-Gain, media "PETINSUBA" mendapatkan nilai sebesar 0,81 yang termasuk peningkatan tinggi dengan rentang $0,70 < g < 1,00$. Setelah proses perhitungan tersebut, media "PETINSUBA" dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dilihat berdasarkan nilai pretest dan posttest yang telah dilaksanakan.

Evaluasi

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan media "PETINSUBA" peneliti melakukan pengambilan data respon peserta didik dengan cara membagikan lembar angket yang berisi 12 pertanyaan. Siswa diberikan dua pilihan jawaban yaitu ya dan tidak sesuai pedoman skala Guttman.

Hasil respon siswa menunjukkan 100% siswa setuju dengan pernyataan yang ada. Pernyataan tersebut meliputi aspek materi suku budaya Indonesia yang ada pada media "PETINSUBA" mudah untuk dipahami, media menarik bagi siswa, tampilan media "PETINSUBA" membuat siswa tertarik, pemilihan warna dan gambar pada media sudah bagus, backsound pada media tidak mengganggu, lagu daerah pada media dapat didengar dengan jelas, kuis yang ada pada media "PETINSUBA" sudah sesuai dengan materi, media "PETINSUBA" memudahkan siswa dalam memahami materi suku dan budaya, media menyenangkan dan tidak membosankan, media mudah untuk digunakan, Petunjuk dalam media mudah dipahami, tulisan dan Bahasa yang ada pada media "PETINSUBA" sudah jelas.

Berdasarkan hasil tersebut, media "PETINSUBA" mendapatkan nilai 100% yang berarti media termasuk dalam kategori sangat praktis. Tahapan terakhir dari proses evaluasi adalah revisi produk akhir dengan patokan hasil angket respon peserta didik. Dari hasil dan pertanyaan mengenai pendapat peserta didik dalam menggunakan media "PETINSUBA" tidak terdapat saran atau masukan. Tanggapan peserta didik sangatlah merasa senang dan terbantu dengan adanya media "PETINSUBA".

Pembahasan

Kevalidan

Sugiyono (2013:312) menyatakan bahwa validasi merupakan kegiatan untuk menilai secara rasional dan dilakukan oleh orang yang ahli dalam bidangnya. Dalam penelitian ini, dilakukan dua validasi yaitu validasi materi dan validasi media. Validasi materi dilakukan oleh Ibu Rifatul Amperawati, S. Pd. SD., MM. selaku guru kelas V SDN Tanah Kalikedinding II pada tanggal 03 Januai 2022. Validasi materi tersebut mendapatkan nilai sebesar 51 dari 55 skor maksimal. Dalam hitungan persentase kevalidan, media "PETINSUBA" mendapatkan 92,7% yang berdasarkan pendapat Sugiyono (2019) termasuk dalam kategori sangat valid. Hasil yang belum maksimal tersebut disebabkan oleh beberapa kesalahan dalam penulisan kata dan terdapat gambar rumah adat yang salah. Kemudian peneliti harus memperbaiki beberapa kesalahan penulisan kata dan memeriksa kembali penempatan gambar-gambar kebudayaan yang ada pada media agar sesuai.

Validasi selanjutnya yaitu validasi media yang dilaksanakan oleh Bapak Ulhaq Zuhdi, S. Pd., M. Pd. selaku dosen jurusan PGSD Universitas Negeri Surabaya pada tanggal 04 Januari 2022. Validasi media "PETINSUBA" ini mendapatkan nilai sebesar 70 dari skor maksimal 80 poin. Jika dihitung secara persentase kevalidan media "PETINSUBA" memperoleh 87,5% dan dinyatakan sangat valid berdasarkan pendapat Sugiyono (2019). Hasil yang belum maksimal ini diakibatkan oleh audio yang tidak berjalan dengan maksimal dan terdapat lagu daerah yang tidak bisa diputar. Oleh karena itu, peneliti harus memperbaiki audio yang ada pada media karena saat pelaksanaan validasi yang berlangsung lewat *google meet* audio tidak dapat terdengar oleh validator serta memastikan bahwa seluruh audio lagu daerah dapat diputar dengan baik.

Mengambil kesimpulan dari uji validasi materi dan uji validasi media yang telah dilaksankan, media "PETINSUBA" dinyatakan sangat valid dan dapat menjadi media dalam pembelajaran Suku dan Budaya Indonesia.

Kepraktisan

Untuk mengetahui kepraktisan dari sebuah produk maka dilakukan pengujian dengan menggunakan angket respon siswa. Malik (2018:74) mengatakan bahwa angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden dengan tujuan suapaya orang yang diberi angket tersebut bersedia memberikan tanggapan terhadap suatu objek penelitian. Dalam penelitian ini, angket yang digunakan oleh peneliti memiliki pilihan jawaban ya atau tidak sesuai dengan pedoman skala Guttman.

Pengambilan angket respon siswa dilaksanakan pada tanggal 25 Januari 2022 dengan jumlah responden sebanyak 20 orang. Hasil menunjukkan bahwa media "PETINSUBA" mendapatkan nilai persentase sebesar 100% yang dapat dinyatakan sangat praktis oleh Sudijono (2007). Dilihat dari angket respon siswa, dapat diketahui bahwa siswa kelas V SDN Tanah Kalikedinding II tertarik dan antusias terhadap media "PETINSUBA". Hal ini dapat

dilihat dari pendapat para siswa. Beberapa contoh pendapat yang diberikan oleh siswa yaitu Peserta Didik 1 : Media PETINSUBA sangat menarik dan mudah dipahami, Peserta Didik 2 : Media PETINSUBA menyenangkan dan tidak membosankan

Dari pendapat siswa di atas dapat dilihat bahwa siswa tertarik dan antusias terhadap media "PETINSUBA" yang telah dikembangkan oleh peneliti. Diharapkan dengan ketertarikan siswa terhadap media tersebut dapat membantu siswa memahami dan mengingat materi keragaman suku dan budaya Indonesia sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Keefektifan

Untuk mengukur tingkat keefektifan suatu media pembelajaran maka dapat dilakukan pretest dan posttest. Pretest dilaksanakan dengan tujuan mengetahui tingkat kemampuan seorang individu dalam memahami materi sebelum adanya penggunaan media pembelajaran. Dalam penelitian ini, pretest dilaksanakan pada tanggal 21 Januari 2022 dengan menggunakan 20 orang siswa kelas V SDN Tanah Kalikedinding II. Nilai yang diperoleh siswa rata-rata sebesar 60 dengan nilai yang tertinggi adalah 70 dan nilai terendah 50.

Setelah mengetahui kemampuan siswa sebelum penggunaan media, hal yang dilakukan selanjutnya adalah mengukur tingkat pemahaman siswa setelah media pembelajaran "PETINSUBA" diberikan yaitu dengan memberikan posttest. Pelaksanaan posttest dilakukan pada 24 Januari 2022 dengan menggunakan siswa yang sama pada saat pretest. Hasil yang ditunjukkan oleh posttest yaitu siswa mendapatkan rata-rata nilai sebesar 95. Nilai tertinggi mencapai 100 dan yang terendah adalah 80.

Analisis data tes menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan melihat perolehan N-Gain rata-rata sebesar 0,81 yaang menurut Sundayana (2016) termasuk dalam kriteria tinggi dengan rentang $0{,}70 < g < 1{,}00$. Sedangkan jika dilihat dari persentase ketuntasan belajar mendapat 100% atau sangat baik. Berdasarkan hal tersebut, media pembelajaran "PETINSUBA" dapat dikatakan efektif dalam membantu siswa mengetahui dan memahami suku dan budaya Indonesia. Hal ini diperkuat oleh pernyataan (Citra & Rosy, 2020) bahwa untuk mengukur tingkat keberhasilan suatu media pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa, apabila pada hasil belajar siswa terlihat peningkatan atau perbedaan maka media pembelajaran tersebut bisa disebut efektif dan jika hasil belajar siswa tetap (tidak mengalami peningkatan) maka bisa dikatakan media pembelajaran tersebut tidak efektif.

PENUTUP

Simpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil dimana peneliti mengembangkan media pembelajaran Peta Informasi Suku Budaya Indonesia atau "PETINSUBA" untuk siswa kelas V SDN TANAH KALIKEDINDING II. Dalam pengembangannya, media telah melewati proses uji kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Berikut kesimpulan yang dapat diambil dalam penelitian ini: (1) Hasil uji validasi materi termasuk dalam kategori sangat valid dengan nilai sebesar 92,7% dan untuk uji validasi media yang juga termasuk kategori sangat valid mendapatkan nilai 87,5%. (2) Kepraktisan diambil dari angket respon siswa dengan perhitungan hasil memperoleh 100% dan termasuk sangat praktis. Hal tersebut menunjukkan bahwa media "PETINSUBA" layak untuk dijadikan media pembelajaran dalam memahami suku dan budaya Indonesia. (3) Keefektifan diambil dari uji coba produk dengan melaksanakan pretest dan posttest pada 20 orang siswa kelas V SDN TANAH KALIKEDINDING II. Ketuntasan belajar yang diperoleh siswa sebesar 100% dan peningkatan hasil belajar sebesar 0,81 yang berarti terdapat peningkatan tinggi. Dengan hasil pretest siswa 59% dan posttest siswa 95%. Berdasarkan pemaparan tersebut, media "PETINSUBA" dapat dijadikan media pembelajaran alternatif dalam membantu siswa memahami suku dan budaya di Indonesia yang dinyatakan valid, praktis dan efektif.

Saran

Dengan berdasar pada penelitian pengembangan media Peta Informasi Suku dan Budaya Indonesia atau "PETINSUBA" saran yang dapat diperoleh untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam penyempurnaan media ini antara lain: (1) Media "PETINSUBA" dapat dijadikan media alternatif untuk memahami suku dan budaya di Indonesia. (2) Media "PETINSUBA" dapat menjadi referensi dalam pengembangan media karena menarik minat siswa. (3) Dalam media "PETINSUBA" hanya terdapat kuis yang diharapkan dapat dikembangkan dengan game lain yang mendukung.

DAFTAR PUSTAKA

Akdon, dan Riduwan. 2013. *Rumus dan Data Dalam Aplikasi Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Arthana, I Ketut dan Dewi. 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran*. Surabaya: Teknologi Pendidikan Unesa.

Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer Science+Business Media.

Daryanto. 2016. *MEDIA PEMBELAJARAN*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Firly, Nadia. 2019. *Android Application Development for Rookies with Database*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Hamidiyah, Yulia Khusnul. 2020. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUGMENTED REALITY BERBASIS ANDROID MATERI KERAGAMAN RUMAH ADAT KELAS IV SEKOLAH DASAR". Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Indriani, Verina Meydia. 2020. "PENGEMBANGAN LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD) BERBASIS MICROSOFT POWER POINT PADA SUBTEMA KEBERAGAMAN BUDAYA BANGSAKU KELAS IV SEKOLAH DASAR". Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Malik, Adam. 2018. *PENGANTAR STATISTIKA PENDIDIKAN*. Sleman: Deepublish.

Samsu. 2017. *METODE PENELITIAN: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Jambi: PUSAKA JAMBI.

Sugiyono. 2019. *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulaiman, Asep. 2015. *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Bandung: CV. ARFINO RAYA

Supardi, Yuniar. 2019. *Belajar Pemrograman Android untuk Semua Kebutuhan*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Tirtoni, Feri. 2016. *Pembelajaran PKn Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV. Buku Baik.

Wardani, Niken Diyah. 2020. "MEDIA SOYA ADVENTURE NUSANTARA BERBASIS ANDROID PADA MATERI KEBERAGAMAN SOSIAL BUDAYA MASYARAKAT PADA SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR". Skripsi. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Yaumi, Muhammad. 2018. *MEDIA DAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN*. Jakarta: Prenadamedia Group.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya