

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Program *Macromedia Flash* pada Mata Pelajaran IPS Sejarah di SD INPRES Sudiang Kota Makassar

**Andi Dewi Riang Tati; Widya Karmila Sari Achmad; Amir Pada;
Ahmad Syawaluddin; St.Jauhar; Shasliani Syamsul; Bahri.**

Universitas Negeri Makassar
andi.dewi.riang@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya ketertarikan peserta didik dalam mempelajari materi-materi IPS. Salah satu faktor penyebabnya adalah guru kurang mengembangkan media pembelajaran. Dengan penggunaan media dalam pembelajaran khususnya media pembelajaran berbasis *Macromedia flash*, peserta didik diharapkan mampu memiliki wawasan luas dan persepsi yang semakin tajam dan mudah memahami materi yang diajarkan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Depelopment. Research and Depelopment adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan diuji keefektifannnya. Tahapan yang dilakukan peneliti selama pengembangan media pembelajaran IPS berpedoman pada teori pengembangan intructional dengan pendekatan model ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa respon peserta didik terhadap media pembelajaran animasi berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS dengan materi kegiatan berada pada kategori sangat menarik. Hal ini terbukti dari hasil angket responden pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis *macromedia flash* pada materi kegiatan sejarah mencapai persentase sebesar 82,5%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; macromedia flash; respon peserta didik

Abstract

This research is motivated by the low interest of students in studying social studies materials. One of the contributing factors is that teachers do not develop learning media. With the use of media in learning, especially learning media based on Macromedia flash, students are expected to be able to have broad insight and sharper perceptions and make it easier to understand the material being taught. This research uses Research and Development research methods. Research and Development is a research method used to produce a certain product and tested its effectiveness. The steps taken by researchers during the development of social studies learning media are guided by the theory of instructional development with the ADDIE model approach, which is an extension of Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The results showed that the student's response to animation learning media based on macromedia flash in social studies subjects with economic activity material was in the very interesting category. This is evident from the results of the

respondent's questionnaire in the field trial showing that the animation learning media based on macromedia flash on the material of economic activities reached a percentage of 82.5%.

Keywords: Learning Media; macromedia flash; student response.

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan hal yang paling penting dari unsur pendidikan karena kualitas pendidikan yang baik bisa terwujud jika proses pembelajaran berjalan dengan baik. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis, gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau satu perpaduan. IPS bidang kajian yang diberikan dalam pendidikan formal sejak bangku sekolah dasar dalam rangka mendukung ketercapaian tujuan pendidikan nasional. Pada jenjang SD sederajat (tematik) tujuan diberikannya pengajaran adalah agar peserta didik mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berguna bagi dirinya dalam kehidupan sehari-hari (Yaumi, 2016).

Bagi peserta didik SD pembelajaran IPS bukanlah hal yang mudah untuk dimengerti dan dipahami. Peserta didik SD merupakan anak-anak yang masih dalam tahap bermain-main dan kurang serius dalam pembelajaran, jika menurut mereka hal tersebut membosankan, maka malas untuk mengikuti proses pembelajaran. Bagi sebagian peserta didik pembelajaran IPS merupakan pembelajaran membosankan karena materi adalah sejarah masa lalu yang "memaksa" untuk membaca, memahami dan mengingat peristiwa yang terjadi di masa lampau. Proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam menerima dan memahami materi (LH & Syukur, 2018). Diperlukan media sebagai perantara penyampaian materi yang dapat meningkatkan minat (Tafonao, 2018).

Perkembangan sains dan teknologi semakin pesat, diperlukan inovasi dalam strategi pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, hal yang paling berperan adalah strategi guru mengajar atau menyampaikan pelajaran untuk menarik perhatian peserta didik (Abriyanti et al., 2022). Metode harus korelasi dengan materi yang disampaikan dan media yang digunakan akan mempermudah peserta didik untuk memahaminya. Guru diharapkan mampu untuk mengaplikasikan pembelajaran berbasis IT atau tidak gagap teknologi (gaptek) (Qamariyah & Nurhadi, 2021).

Era transformasi pendidikan abad ke-21 merupakan arus perubahan dimana guru dan peserta didik sama-sama memainkan peranan penting dalam kegiatan pembelajaran (Zubaidah, 2016). Peranan guru bukan hanya sebagai *transfer of knowledge* atau guru sebagai *teacher center*, namun guru sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi aktif peserta didik yang ada pada dirinya. Permasalahan penting pembelajaran abad ke-21 ialah pengintegrasian teknologi komputer dalam kegiatan pembelajaran merupakan suatu keniscayaan (Kirom, 2017). Diharapkan pendidik mampu merancang pembelajaran yang bisa memberikan atau menyajikan pembelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang menarik minat peserta didik sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif (Tabroni et al., 2022).

Berdasarkan hasil wawancara yang penelitian peroleh dengan beberapa peserta didik di Kelas V SD Inpres Sudiang Kota Makassar pada wawancara via *WA Call* pada tanggal 17 Maret 2021 ditemukan beberapa permasalahan.

Permasalahan yang pertama adalah peserta didik sulit dalam menyerap materi yang disampaikan oleh pendidik, media yang digunakan oleh pendidik masih terbatas pada buku yang penyajian materi padat dan media yang tidak menarik yang membuat peserta didik merasa bosan. Peserta didik berharap pendidik dapat memberikan suasana kelas yang menarik agar peserta didik tidak bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran IPS (Tati et al., 2019).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and depelopment*. *Research and Depelopment* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan diuji keefektifannya (Normadana & WALISONGO, 2018). Menurut Borg & Gall penelitian pengembangan adalah suatu kegiatan atau proses yang dilakukan guna mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (Hamzah, 2021). Penelitian pengembangan ini mengacu pada model penelitian ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations* (Fitriani, 2019). Subjek dari penelitian ini terdiri dari beberapa unsur yaitu ahli materi, ahli media dan responden. Peneliti menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu: data kuantitatif, yaitu data yang diolah dengan perumusan angka. Data kuantitatif diperoleh dari skor penilaian peserta didik. Data kualitatif, data yang berupa deskripsi dalam bentuk kalimat. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisisioner (angket). Instrumen pengumpulan data menggunakan instrument berupa wawancara. Instrumen Validasi ahli media berbentuk angket validasi terkait kelayakan isi, kebahasaan dan kesesuaian media pembelajaran IPS. Instrumen uji coba produk berbentuk angket uji aspek kemenarikan yang diberikan kepada peserta didik dan guru. Data yang telah terkumpul dari hasil pengumpulan data harus segera diolah dan dimaknai sehingga segera dapat diketahui apakah tujuan penelitian sudah tercapai atau tidak.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

a. Analisis

1) Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum yang dilakukan untuk mengetahui perangkat pembelajaran yang digunakan, khususnya penggunaan media (Gamar & Tati, 2021). Hasil temuan bahwa media yang diginakan hanya mengacu pada kurikulum satuan tingkat pendidikan, belum berelaborasi dengan hakikat media pembelajaran yang direkomendasikan pada pembelajaran abad 21.

2) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Dari hasil wawancaa kepada guru mata pelajaran IPS kelas V SD, peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda dalam memahami materi. Hal tersebut menjadi penyebab peserta didik menganggap bahwa pembelajaran IPS membosankan, metode monoton. Diperlukan inovasi baru, khususnya penggunaan media pembelajaran berbasis audio-visual agar interaktif dan menarik.

3) Analisis teknologi

Aplikasi yang dapat memberikan animasi audio-visual adalah *macromedia flash* yang bisa membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Dengan menggunakan media *macromedia flash* peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan dengan menggunakan media tersebut. Tahap *analyze* dilakukan evaluasi, berdasarkan analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik, dan analisis teknologi, maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum tingkat satuan pendidikan yang membahas materi kegiatan sejarah di Indonesia. Media pembelajaran tersebut dibuat untuk mengatasi permasalahan yang ada dan bertujuan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat pula meminimalisir peran guru dalam pembelajaran sehingga diharapkan dapat disajikan atau ditampilkan lebih interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik agar menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

b. Design (Perancangan)

Hasil dari tahap desain yang telah dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1) Penyusunan kerangka media pembelajaran

Pada media pembelajaran ini diberikan musik latar yang bisa diperdengarkan selama menggunakan media. Penyajian media ini disusun secara urut yang terdiri dari:

2) Bagian intro (pembuka)

Pada bagian intro, pada slide bertuliskan "Yuuk Pahami Kegiatan Sejarah Yang Ada di Indonesia" dan tombol "Mulai" sebagai kalimat pembuka di awal slide.

3) Menu Utama

Pada menu utama terdapat empat ikon tombol, yaitu "Produksi", "Distribusi", "Konsumsi", dan "Info". Keempat tombol ini masing-masing memiliki fungsi. Misalnya, pada tombol produksi Tombol "Produksi" jika di klik akan menampilkan beberapa tombol lagi yakni tombol pengertian produksi, tujuan produksi, jenis-jenis produksi, sumber-sumber produksi, dan faktor-faktor produksi.

Pada tombol "Distribusi" jika di klik akan menampilkan beberapa tombol lagi diantaranya tombol pengertian distribusi, tujuan distribusi, jenis-jenis distribusi, dan faktor-faktor distribusi.

Sedangkan pada tombol "Konsumsi" jika diklik akan menampilkan beberapa tombol lagi diantaranya tombol pengertian konsumsi, fungsi konsumsi, ciri-ciri barang dan kegiatan konsumsi, dan faktor-faktor yang mempengaruhi konsumsi. Dan yang terakhir adalah tombol info yang berisi tentang video contoh alur kegiatan sejarah tentang jual beli jagung.

c. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan media pembelajaran yaitu mulai dari pengetikan materi, evaluasi dan dilanjutkan dengan memasukkan gambar-gambar, suara, video, pembuatan animasi serta simulasi. Pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis program Macromedia Flash ini sesuai dengan garis besar isi media dan rancangan pengembangan media pembelajaran.

Proses pembuatan media pembelajaran ini berdasarkan buku paket mata pelajaran IPS untuk kelas V SD/MI , komputer berbasis windows 8 dan aplikasi Macromedia Flash 8. Produk media pembelajaran ini dikemas dalam bentuk File Flash Player.

Setelah proses pembuatan media ini selesai, media ini dilakukan review oleh para ahli materi dan media dengan menggunakan angket. Dalam angket tersebut disediakan pula bagian isian untuk memberi komentar dan saran

perbaikan. Dari hasil pengisian angket tersebut akan diperoleh saran untuk melakukan revisi.

d. Hasil Validasi oleh Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi, serta sistematika materi. Adapun validator yang menjadi ahli materi yaitu Dr. Amir Pada, M.Pd. Validasi dilakukan hanya 1 tahap karena saat dilakukan pertama kali validasi materi dinyatakan valid oleh ahli materi dan layak untuk di uji coba. Hasil validasi dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini :

Tabel 1: Hasil Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Materi

No	Komponen	Nomor butir	Validator	Persentase per no.butir	Persentase
1	Kelayakan Isi	1	3	80%	72%
		2	3	67%	
		3	4	67%	
		4	3	80%	
		5	3	67%	
		6	3	73%	
		7	4	73%	
		8	3	67%	
		9	3	73%	
		10	3	67%	
		11	3	60%	
		12	4	67%	
		13	4	67%	
		14	4	67%	
		15	4	73%	
		Kualifikasi : Baik		Kriteria: Layak, tidak perlu direvisi	

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat diketahui bahwa hasil validasi tahap 1 oleh ahli materi memperoleh persentase sebagai berikut: pada komponen kelayakan isi diperoleh persentase sebesar 72% dengan kriteria "Layak". Adapun hasil validasi tahap 2 yang telah diisi oleh ahli materi disajikan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2: Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Materi

No	Komponen	Nomor butir	Validator	Persentase per no.butir	Persentase perkomponen
		1	4	93%	
		2	4	80%	

1	Kelayakan Isi	3	5	80%	90%			
		4	4	93%				
		5	4	93%				
		6	4	100%				
		7	5	93%				
		8	5	93%				
		9	5	93%				
		10	5	87%				
		11	5	80%				
		12	5	87%				
		13	4	87%				
		14	4	93%				
		15	4	87%				
				Kualifikasi : Sangat Baik		Kriteria: Sangat Layak, tidak perlu direvisi		

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 2 di atas, dapat diketahui bahwa hasil validasi tahap 2 oleh ahli materi memperoleh persentase sebagai berikut: pada komponen kelayakan isi diperoleh persentase sebesar 90% dengan kriteria "Sangat Layak". Berikut adalah diagram hasil penilaian tahap 1 dan tahap 2.

e. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk mengetahui mutu kelayakan kegrafikan dari produk yang dikembangkan. Lembar validasi tersebut diisi oleh 1 ahli media yaitu Hamzah Pagarra, S.Kom.,M.Pd. Hasil validasi tahap 1 yang diisi oleh ahli media disajikan pada tabel 3 berikut:

Tabel 3: Hasil Validasi Tahap 1 Oleh Ahli Media

No	Komponen	Nomor butir	Validator	Persentase per no.butir	Persentase perkomponen
1	Kelayakan Kefrafikan	1	4	73%	76,66%
		2	3	73%	
		3	4	80%	
		4	4	73%	
		5	4	80%	
		6	4	73%	
		7	4	70%	
		8	4	73%	
		9	4	73%	
		10	4	70%	
		11	3	70%	
		12	4	73%	
		Kualifikasi :		Kriteria:	

		Baik		Layak, tidak perlu direvisi	
--	--	-------------	--	------------------------------------	--

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 3 di atas, dapat diketahui bahwa hasil validasi tahap 1 oleh ahli media memperoleh persentase pada komponen kelayakan kegrafikan sebesar 76,66% dengan kriteria "Layak". Adapun hasil validasi tahap 2 yang telah diisi oleh ahli media disajikan pada tabel 4 berikut:

Tabel 4: Hasil Validasi Tahap 2 Oleh Ahli Media

No	Komponen	Nomor butir	Validator	Persentase per no.butir	Persentase perkomponen
1	Kelayakan kegrafikan	1	4	80%	80 %
		2	4	87%	
		3	4	87%	
		4	4	87%	
		5	4	87%	
		6	4	87%	
		7	4	80%	
		8	4	80%	
		9	4	87%	
		10	4	73%	
		11	4	80%	
		12	4	80%	
		Kualifikasi : Baik		Kriteria: Layak, tidak perlu direvisi	

(Sumber: Hasil Analisis Data)

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat diketahui bahwa hasil validasi tahap 2 oleh ahli media memperoleh persentase pada komponen kelayakan kegrafikan sebesar 80% dengan kriteria "Layak".

2. Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran animasi berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS dengan materi kegiatan sejarah. Model penelitian dan pengembangan ini mengacu pada model pengembangan berpedoman pada teori Robert Maribe Brach(2009) yang mengembangkan *intruactional* dengan pendekatan model ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*, yang terdiri dari lima tahapan yaitu :

Tahap pertama adalah tahap *analyze/analisis* dimana Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kompetensi mata pelajaran IPS dikelas V SD. Inpres Sudiang Kota Makassar, kemudian melakukan analisis tujuan dan karakteristik isi bidang studi, melakukan analisis ketersediaan sumber belajar, melakukan analisis karakteristik pembelajaran, menetapkan indikator dan isi pembelajaran, menetapkan strategi pengorganisasian isi pembelajaran, menetapkan strategi

penyampaian isi pembelajaran, dan menetapkan strategi pengelolaan pembelajaran.

Selain itu, pada tahap ini juga peneliti memperoleh informasi dari hasil wawancara dan observasi di SD. Inpres Sudiang Kota Makassar, diperoleh informasi bahwa guru sudah menggunakan media berupa buku paket dan *power point* akan tetapi belum maksimal karena masih minimnya pengetahuan guru terhadap media pembelajaran yang berbasis animasi. Sehingga peneliti mencoba mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *macromedia flash*.

Tahap kedua adalah tahap design atau perancangan, dimana tahap ini merupakan kegiatan sistematis yang dimulai dari menetapkan tujuan pembelajaran, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

Tahap ketiga adalah tahap development atau pengembangan media, dimana pada tahap ini peneliti terlebih dahulu melakukan studi pustaka dari beberapa referensi buku dan beberapa jurnal yang mendukung, dan diperoleh produk yang akan dikembangkan berupa pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash* dalam pembelajaran IPS pada materi Kegiatan Sejarah. Setelah melakukan studi pustaka dan menetapkan *macromedia flash* sebagai program yang akan digunakan oleh peneliti dalam merancang media pembelajarannya, peneliti kemudian mencoba untuk mendesain produk media tersebut. Setelah produk media pembelajaran berbasis *macromedia flash* tersebut rampung, peneliti mengajukan produk tersebut kepada 2 ahli, yaitu ahli materi dan ahli media untuk melakukan validasi design atau produk.

D. KESIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan prosedur pada model penelitian ADDIE yakni Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation.
2. Pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS dengan materi kegiatan sejarah didesain dengan menggunakan *macromedia flash profesional 8*. Setelah media pembelajaran selesai, dilakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media yang telah dirancang. Hasil dari ahli materi tahap 1 mendapatkan presentase sebesar 72% termasuk kategori baik yang berarti layak untuk diujicobakan. Meskipun demikian masih terdapat sedikit saran perbaikan. Setelah produk direvisi, kemudian diajukan kembali kepada ahli materi, dan pada tahap validasi tahap 2 berada pada kategori sangat baik yang berarti sangat layak. Untuk hasil validasi media tahap 1, tingkat persentase validasi media sebesar 76,66% berada pada kategori baik yang berarti layak untuk diujicobakan. Dan revisi validasi tahap 2 sebesar 80% juga berada pada kategori baik yang berarti layak untuk diujicobakan.
3. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran animasi berbasis *macromedia flash* pada mata pelajaran IPS dengan materi kegiatan sejarah berada pada kategori sangat menarik. Hal ini terbukti dari hasil angket responden pada uji coba lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi berbasis *macromedia flash* pada materi kegiatan sejarah mencapai persentase sebesar 82,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abriyanti, R., Syukur, M., & Iwerna, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX di UPT SMP Negeri 3 Binamu Kab. Jeneponto Sulawesi Selatan. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 4(1), 403–413.
- Fitriani, N. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio-visual powtoon tentang konsep diri dalam bimbingan kelompok untuk peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Bangsa*, 6(1), 104–114.
- Gamar, M. M., & Tati, A. D. R. (2021). Utilization of ICT-Based Learning Media in Local History Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1764(1), 12079.
- Hamzah, A. (2021). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Kirom, A. (2017). Peran guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran berbasis multikultural. *Jurnal Al-Murabbi*, 3(1), 69–80.
- LH, N. L. H. N., & Syukur, M. (2018). HABITUS BELAJAR SISWA BERPRESTASI DI SMA NEGERI 12 MAKASSAR. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian Dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 87–93.
- Normadana, S., & WALISONGO, I. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis fun chemistry blog pada materi reaksi reduksi dan oksidasi kelas X 1 SMAN 1 Wedung. *UIN Walisongo Semarang*.
- Qamariyah, N., & Nurhadi, A. (2021). Pentingnya Analisis Kebutuhan dalam Program Pendidikan dan Pelatihan berbasis IT bagi Guru PAI di Tengah Pandemi Covid'19. *Indonesian Journal of Islamic Educational Management*, 4(1), 7–15.
- Tabroni, T., Syukur, M., & Indrayani, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Bentuk-Bentuk Mobilitas Sosial Kelas VIII-B SMP Negeri 4 Rokan IV Koto Kab. Rokan Hulu Riau. *JURNAL PEMIKIRAN DAN PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN*, 4(2), 261–266.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103–114.
- Tati, A. D. R., Rohana, R., Said, M., Ahmad, W. K., Bahri, B., & Fatmawati, S. (2019). *Influence of Inquiry Method with Library Utilization of Social Studies Learning Outcomes*.
- Yaumi, M. (2016). *Action Research: Teori, model dan aplikasinya*. Prenada Media.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan*, 2(2), 1–17.