PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL RUMAH ADAT SELASO JATUH KEMBAR PADA MATA PELAJARAN IPAS DI UPT SDN 035 TARAI BANGUN

Rezi Andesta Putra[1], Erlisnawati[2], Hendri Marhadi[3]
[1,2,3] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau
[1]rezi.andesta4263@student.unri.ac.id,[2]erlisnawati@lecturer.unri.ac.id,[3]hendri.marhadi@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an audio-visual learning media on the Selaso Jatuh Kembar Traditional House as a learning resource for fourth-grade IPAS instruction that is valid, practical, and feasible to use. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the 4D development model consisting of Define, Design, Develop, and Disseminate. The developed media was validated by three experts, namely a material expert, a media and design expert, and a language expert. In addition, its practicality was assessed through practicality questionnaires administered to teachers and students during limited trials. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, and questionnaires. The validation results show that the audio-visual media achieved a very high level of validity, with expert scores of 96.66% for material, 85% for design, and 93.33% for language. The practicality results also indicate that the media is highly practical, with teacher practicality reaching 97.33%, one-to-one trial results at 89.20%, small-group trials at 87.99%, and real class trial results at 91,56%. These findings demonstrate that the media is easy to use, engaging, and effective in supporting classroom learning. Therefore, the audio-visual media on the Selaso Jatuh Kembar Traditional House is considered valid, highly practical, and suitable for IPAS instruction. It also enhances students' understanding of local cultural heritage and supports the implementation of the Merdeka Curriculum by providing an engaging, meaningful, and contextually relevant learning experience for elementary school students.

Keywords: Audio-Visual Media, Selaso Jatuh Kembar Traditional House.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar sebagai sarana pembelajaran IPAS kelas IV yang valid, praktis, dan layak digunakan. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan 4D, yang terdiri atas tahap *Define* (analisis kebutuhan), *Design* (perancangan media), *Development* (pengembangan produk dan validasi), dan *Disseminate* (penyebaran). Media yang dikembangkan divalidasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli desain/media, dan ahli bahasa. Selain itu, aspek kepraktisan dinilai melalui angket praktikalitas yang diberikan kepada guru dan peserta didik pada saat uji coba terbatas. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Hasil validasi menunjukkan bahwa media audio visual yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid, dengan nilai rata-rata dari ahli materi sebesar 96,66%, ahli desain sebesar 85%, dan ahli bahasa sebesar 93,33%. Selanjutnya, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media termasuk dalam kategori sangat praktis, dengan persentase kepraktisan guru mencapai 97,33%, uji coba one-to-one mendapatkan hasil 89,20%, uji kelompok kecil memperoleh nilai 87,99%, dan uji kelas nyata mendapatkan hasil 91,56%. Maka dapat disimpulkan bahwa media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar layak digunakan dalam pembelajaran IPAS sebagai media pendukung yang mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai budaya lokal, khususnya rumah adat Selaso Jatuh Kembar. Media ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dengan menyediakan pengalaman belajar yang menarik, dan relevan bagi peserta didik sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Audio Visual, Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan, karena melalui pendidikan manusia menjadi lebih terdidik, kreatif, memiliki kepribadian yang baik, dan memiliki pengetahuan yang lebih luas dan tinggi (Nurhalifa, 2022) Dalam pendidikan sendiri terdapat pembelajaran yang harus dilakukan agar pendidikan tersebut dapat terlaksana. Sekolah adalah

pendidikan formal yang pembelajarannya di laksanakan oleh peserta didik dan dibimbing oleh guru. Pembelajaran yang diselenggarakan oleh guru di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal harus sesuai dengan standar pendidikan. Guru harus menguasai materi dan metode pembelajaran yang diterapkan secara efektif serta efisien. Kendati demikian, pembelajaran yang efektif harus selaras dengan pembelajaran yang menyenangkan, karena pendidikan adalah sarana untuk membentuk diri pribadi dan kompetensi pribadi peserta didik yang tidak melulu dapat diselesaikan secara teori maupun secara ilmiah tetapi juga menuntut minat dan ketekunan peserta didik itu sendiri. Minat dan ketekunan peserta didik dapat ditentukan oleh guru melalui pengamatan guru selama di kelas. Disinilah peran guru sebagai pendidik yang tugas nya bukan hanya mengajar, namun juga memahami ketekunan peserta didik baik secara ilmiah maupun seni dan budaya (Kurniawan et al., 2022).

Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran IPAS berkaitan dengan kurangnya pemakaian media pembelajaran oleh guru terhadap proses pembelajaran yang berlangsung diruang kelas, serta peran utama guru dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran terkonsentrasi terhadap buku teks, dengan penggunaan media yang jarang digunakan (Alverina et al., 2019) dalam (Salamah et al., 2022). Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan RI melalui survey kegiatan pembelajaran pada tahun 2020, dengan hasil survey sebanyak 87% aktivitas guru hanya sekedar memberikan tugas dan hanya berpusat pada buku sumber tanpa memanfaatkan teknologi di era digital ini (Putri, 2020). Materi pembelajaran IPAS yang bersifat abstrak memerlukan visualisasi agar peserta didik lebih mudah memahaminya. Karena cakupan materi IPAS yang sangat luas, banyak guru berfokus pada penyelesaian seluruh materi tanpa mempertimbangkan pemaknaan yang mendalam bagi peserta didik dan relevansinya dengan kehidupan mereka. Akibatnya, proses pembelajaran cenderung hanya menjadi transfer ilmu dari guru ke siswa tanpa memberikan pemahaman yang

bertahan lama dalam ingatan mereka. Selain itu, banyak guru mengalami kesulitan dalam menyelesaikan seluruh materi yang harus diajarkan. Ikhtiar guru dalam memfasilitasi penyajian pemaparan materi dalam pembelajaran, perlu disediakan suatu media pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik (Salamah et al., 2022). Media yang digunakan pada pembelajaran IPAS terkhususnya berbagai macam rumah adat seringkali hanya mencantumkan nama dan daftar gambar rumah adat saja, sehingga menghambat kreativitas dan pemahaman siswa terhadap seperti apa rumah adat tersebut dan bagian-bagian apa saja yang terdapat pada rumah adat tersebut.

Media pembelajaran yang dimaksud ini mencakup pada software, hardware maupun perpaduan keduanya, atau berupa bahan, alat atau perpaduan keduanya (Danang Prama Dhani et al., 2022). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran Miftah (2013) dalam (Trisiana, 2020). Media dapat dibagi menjadi tiga jika dilihat dari cara penyampaian dan penerimaannya, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual (Izzah et al., 2020) dalam (Lestari & I Nengah Suastika, 2021). Media audiovisual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan sebagainya, (Wina. Sanjaya, 2006) dalam (Nurparida & Srirahayu, 2021).

Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap Saparati (2012:5.5) dalam (Isna Nadifah Nur Fauziah et al., 2023)

Jadi dari beberapa paparan ahli di atas, peneliti mengambil kesimpulan media audio visual merupakan jenis media yang menyatukan antara elemen suara dan gambar seperti video, film dan slide dengan audio. Media ini berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, membantu peserta

didik memahami materi melalui pengalaman mendengar dan melihat.

Agar penggunaan media dalam pembelajaran bisa memberi pengaruh positif maka harus dilakukan pengembangan untuk media pembelajaran yang akan digunakan, sehingga tercipta media pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran memberikan hasil belajar yang maksimal (Rahayu & Wahyudi, 2022). Dengan media pembelajaran yang menarik proses pembelajaran tidak akan menjadi membosankan sehingga peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan proses belajar mengajar dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien, sehingga materi yang disampaikan guru dapat dipahami secara optimal oleh siswa.

Rumah adat Selaso Jatuh Kembar sebagai rumah adat resmi Provinsi Riau umumnya disebut rumah, karena kebanyakan masyarakat Riau adalah Suku Melayu (Habib, 2021). Peneliti berencana mengembangkan media audio visual berupa video yang memaparkan tentang miniature rumah adat provinsi Riau yakninya rumah adat Selaso Jatuh Kembar.

Berdasarkan penjelasan dan permasalahan di atas, alasan penulis memilih media audio visual rumah adat Selaso Jatuh Kembar untuk dijadikan variabel adalah karena dalam proses belajar mengajar guru jarang menampilkan media audio visual untuk menyampaikan materi mengenai rumah adat, guru hanya memperlihatkan media visual dengan daftar nama serta gambar rumah adat saja. Hal ini akan mempengaruhi kreativitas dan hasil belajar siswa kedepannya. Maka dari itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar Pada Mata Pelajaran IPAS”.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan yaitu Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*). Penelitian pengembangan memiliki tujuan, yaitu untuk meningkatkan pengetahuan dan budaya masyarakat melalui invensi, prakarsa dan inovasi, menemukan potensi penerapan ilmu, tercapainya kebutuhan manusia,

kesejahteraan dan kenyamanan, meningkatkan produktivitas aktivitas manusia, termasuk peningkatan pendapatan, peningkatan kemandirian, serta kemudahan dan percepatan penyelenggaraan urusan, meningkatkan daya saing. Dari kedua pendapat tersebut menunjukkan adanya kompleksitas tujuan penelitian pengembangan (Sumarni 2019 dalam Waruwu, 2024). Penelitian pengembangan ini mengarah kepada model 4D dari Thiagarajan. Yang terdiri dari 4 tahap yaitu: pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*).

Tahap pendefinisian (*define*) bertujuan untuk menentukan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam membatasi dan menganalisis materi yang akan dikembangkan perangkat pembelajarannya.

1. Analisi Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mencari informasi tentang beberapa hal yang dibutuhkan untuk pengembangan Media Audio Visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar. Kegiatan analisis yang dilakukan pada tahap ini yaitu untuk mengetahui permasalahan serta kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa dalam keterampilan menulis teks naratif siswa di kelas VI sekolah dasar. Dalam menganalisis tersebut, teknik pengambilan data yang dilakukan dengan menggunakan Teknik observasi dan wawancara kepada guru serta siswa. Peneliti menganalisis kebutuhan siswa kelas 4 SD dan seperti apa gaya belajar siswa kelas 4 SD.

2. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum merupakan analisis awal dengan mengkaji suatu kurikulum yang akan digunakan pada Media Audio Visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar. Pada tahap analisis awal ini, peneliti akan menganalisis mulai dari kurikulum dimana UPT SD Negeri 035 Tarai Bangun menggunakan kurikulum merdeka, menentukan mata Pelajaran yaitu IPAS, menentukan materi “Indonesiaku Kaya Budaya” dengan cakupan sub-materi yang lebih spesifik yakni “Kearifan Lokal” yang sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran dengan fokus materi Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar.

Tujuan dari tahap perancangan adalah membuat media yang akan di uji kepada sampel berupa perangkat pembelajaran. Tahap ini Adalah lanjutan dari tahap pendefinisian yang terdiri dari menentukan capaian dan tujuan pembelajaran, menentukan materi yang sesuai serta menganalisis kebutuhan siswa guru dan kurikulum yang ada, tahap perancangan terdiri dari 4 langkah, yaitu: perancangan naskah media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar, pemilihan perangkat dan *software*, perancangan instrumen penilaian dan diakhiri dengan hasil rancangan produk awal (prototipe 1).

Tahap pengembangan bertujuan untuk merevisi media atau prototipe untuk menghasilkan perangkat pembelajaran berdasarkan saran dan masukan dari para validator. Tahap-tahap pada langkah pengembangan adalah pembuatan produk (prototipe 2), validasi ahli dan uji coba praktikalitas.

Setelah melalui validasi dan diikuti dengan revisi, maka produk akan disebarkan kepada guru agar mempermudah jalannya proses belajar mengajar. Selain itu produk juga di sebarkan melalui media sosial *YouTube* dan dilanjutkan dalam bentuk artikel.

Model pengembangan ini dipilih, karena penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran audio visual (video). Produk peneliti ini akan diuji kelayakannya pada tahap validasi produk dan uji coba produk, agar terbuktinya kelayakan dari pada media pembelajaran media audio visual (video).

Subjek uji coba pada penelitian pengembangan ini adalah siswa kelas IV dan guru kelas IV UPT SDN 035 Tarai Bangun. Sedangkan objek penelitian ini berupa media pembelajaran yang berbasis audio visual (video).

Data adalah catatan atas kumpulan fakta, baik berupa simbol, angka, kata-kata, atau citra. Jenis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah data kuantitatif.

Sedangkan sumber data yang akan peneliti gunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah: 1) Lembar wawancara: Dalam lembar wawancara ini terdapat pertanyaan yang akan diajukan kepada tetua adat di Lembaga Adat Melayu mengenai

filosofi dan penjelasan rumah adat selaso jatuh kembar dan juga kepada guru kelas IV untuk mengetahui kondisi kelas, serta kepada siswa untuk mengetahui gaya belajar siswa. 2) Angket validasi: Untuk mengumpulkan data hasil penelitian dari validator ahli materi, media/desain dan bahasa agar media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar pada mata pelajaran IPAS valid. 3) Angket respon (praktikalitas): Alat pengumpulan data berupa pertanyaan tulisan yang sesuai dengan indikator produk yang berguna untuk mengumpulkan informasi dan kelayakan media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar pada mata pelajaran IPAS.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan dari penelitian pengembangan media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar pada mata pelajaran IPAS di Sekolah Dasar. Pengembangan Media Audio Visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar ini menggunakan model pengembangan 4-D, yang terdiri dari 4 tahapan yaitu (1) Pendefinisian (*Define*); (2) Perancangan (*Define*); (3) Pengembangan (*Design*); dan Penyebaran (*Disseminate*). Berikut ini merupakan penjelasan data hasil penelitian dari pengembafan media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar pada mata pelajaran IPAS.

Tahap ini untuk mendapatkan informasi dengan cara menganalisis kebutuhan-kebutuhan awal yang diperlukan bagi peneliti nantinya. Sehingga akan menjadi landasan utama dalam pengembangan media audio visual.

1. Hasil Analisis Kebutuhan

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah peneliti lakukan di UPT SD Negeri 035 Tarai Bangun melalui teknik wawancara kepada wali kelas VI, bahwa di dalam proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru jarang sekali menggunakan media audio visual. Diharapkan, dengan adanya Media Audio Visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran IPAS.

Selain itu analisis kebutuhan siswa dilaksanakan oleh peneliti dengan cara observasi di kelas dan wawancara kepada beberapa siswa kelas 4 SD, setelah wawancara peneliti membedah hasil wawancara

dan mendapatkan hasil bahwa anak kelas 4 UPT SD Negeri 035 Tarai Bangun berada di tahap operasional konkret. Menurut (Jean Piaget) dalam (Novita, 2023) gaya belajar operasional konkret sebagai berikut:

a. Berpikir logis tetapi masih terikat pada hal-hal konkret.Mereka sudah bisa memahami hubungan sebab–akibat, klasifikasi, dan penalaran sederhana, asalkan contoh atau objeknya nyata.
b. Membutuhkan visualisasi dan pengalaman langsung. Belajar paling efektif ketika mereka adalah dengan melihat gambar, video dan diagram serta memegang atau memanipulasi benda nyata/model
c. Kurang efektif menerima penjelasan abstrak. Konsep yang terlalu verbal atau abstrak sulit dipahami jika tidak ada pendukung visual/konkret.
d. Suka observasi, eksperimen, dan simulasi. Mereka belajar dengan baik melalui aktivitas seperti melihat demonstrasi, bermain peran, atau mencoba sendiri.

Dengan gaya belajar yang sudah dipaparkan maka akan sangat dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar tersebut. Media pembelajaran yang sesuai adalah media audio visual, yang mana objek nyata ditampilkan dalam bentuk video yang menjadi hal tersebut lebih efektif, dan memiliki visualisasi langsung terhadap objek pembelajaran. Hal tersebut sangatlah sesuai dengan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, yaitu media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar pada mata Pelajaran IPAS.

2. Hasil Analisis Kurikulum

Kurikulum merupakan suatu program pendidikan yang berisikan berbagai bahan ajar dan pengalaman belajar yang diprogramkan, direncanakan dan dirancang secara sistematik atas dasar norma-norma yang berlaku yang dijadikan pedoman dalam proses pembelajaran bagi tenaga kependidikan dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Analisis kurikulum ini digunakan untuk mengetahui tujuan pembelajaran yang akan digunakan untuk mengembangkan media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar. Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti peroleh terkait penggunaan kurikulum. UPT

SD Negeri 035 Tarai Bangun menggunakan kurikulum Merdeka dari kelas 1-6. Pada mata Pelajaran IPAS dengan materi "Indonesiaku Kaya Budaya", peneliti melakukan analisis capaian pembelajaran yang terdapat pada kurikulum merdeka agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Berikut ini adalah capaian pembelajaran yang tercantum pada laman web kemendikdasmen.

Tabel 1 Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Peserta didik mengenal keragaman budaya dan kearifan lokal di provinsi tempat tinggalnya.	1. Mengetahui warisan budaya dan kearifan lokal di daerahnya msing-masing. 2. Mengetahui manfaat dan pelestarian keragaman budaya di sekitar

Dari pemaparan capaian pembelajaran diatas peneliti menentukan materi yaitu "Indonesiaku Kaya Budaya" dengan sub-materi "Kearifan Lokal" dan terfokus pada Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar.

Berdasarkan lembar ahli validasi materi yang dapat dilihat pada lampiran halaman, Dapat dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan valid. Validasi materi pada penelitian ini melalui 2 tahap agar media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar layak untuk disebarkan dan digunakan di dalam kelas untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran IPAS.

Setelah dilakukan revisi sesuai masukan dan saran dari validator ahli bahan ajar, maka dilakukan penilaian tahap II yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 2 Hasil Validasi Materi

No.	Aspek Penilaian	Persentase Skor	Kategori
1	*Analyze Learner*	100%	Sangat Valid
2	*State Objective*	100%	Sangat Valid
3	*Require Learner Participation*	90%	Sangat Valid
Rata-rata Keseluruhan		**96,66%**	**Sangat Valid**

Berdasarkan tabel di atas, dinyatakan bahwa media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar oleh validator ahli materi memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 96,66% dengan kategori "Sangat Valid".

Berdasarkan lembar ahli validasi media/desain yang dapat dilihat pada

lampiran halaman, Dapat dinyatakan bahwa produk yang dikembangkan valid. Validasi media/desain pada penelitian ini melalui 2 tahap agar media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar layak untuk disebarkan dan digunakan di dalam kelas untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran IPAS.

Setelah dilakukan revisi sesuai masukan dan saran dari validator ahli media/desain, maka dilakukan penilaian tahap II yang dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Validasi Media/Desain

No.	Aspek Penilaian	Persentase Skor	Kategori
1	*Select Methods, Media and Materials*	95%	Sangat Valid
2	*Utilize Media and Materials*	80%	Valid
3	*Require Learner Participation*	80%	Valid
Rata-rata Keseluruhan		**85%**	**Sangat Valid**

Berdasarkan tabel di atas, dinyatakan bahwa media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar oleh validator ahli media/desain memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 85% dengan kategori “Sangat Valid”.

Selain ahli media/desain dan materi ada juga validasi bahasa yang merujuk kepada bahasa yang digunakan peneliti pada media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar sudah benar dan sesuai dengan kaidah yang telah ditentukan. Validasi bahasa pada penelitian ini melalui 2 tahap agar media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar layak untuk disebarkan dan digunakan di dalam kelas untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran IPAS.

Setelah dilakukan revisi sesuai masukan dan saran dari validator ahli bahasa, maka dilakukan penilaian tahap II yang dapat dilihat pada tabel.

Tabel 4 Hasil Validasi Bahasa

No.	Aspek Penilaian	Persentase Skor	Kategori
1	*Select Methods, Media and Materials*	95%	Sangat Valid
2	*Utilize Media and Materials*	80%	Valid
3	*Require Learner Participation*	80%	Valid

Rata-rata Keseluruhan	**85%**	**Sangat Valid**

Berdasarkan tabel di atas, dinyatakan bahwa media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar oleh validator ahli bahasa memperoleh nilai rata-rata keseluruhan 93,33% dengan kategori "Sangat Valid"

Setelah melakukan uji validasi ahli, selanjutnya peneliti melakukan uji praktikalitas guna mengetahui kelayakan media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar pada mata pelajaran IPAS. Uji praktikalitas yang dilakukan peneliti sendiri melalui 4 tahap yaitu: 1) Uji praktiklitas *One to One.* 2) Uji praktikalitas kelompok kecil. 3) Uji praktikalitas kelas nyata dan 4) angket respon guru.

Uji coba one to one dilakukan dengan cara perorangan kepada 5 siswa kelas IV C di UPT SD Negeri 035 Tarai Bangun. Kegiatan uji coba dilakukan dengan memberi arahan dan informasi kepada siswa mengenai lembar angket dan media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar. Kemudian siswa di minta memperhatikan media audio visual yang diputar. Adapun hasil angket sebagai berikut.

Tabel 5 Hasil Uji Coba *One to One*

No.	Indikator	Persentase	Kategori
1	Penggunaan Gambar (membuat tertarik)	88%	Sangat Praktis
2	Bahasa yang Mudah Dipahami	84%	Sangat Praktis
3	Penyajian Materi yang Praktis	84%	Sangat Praktis
4	Memahami Makna	84%	Sangat Praktis
5	Tulisan Jelas dan Mudah Dibaca	96%	Sangat Praktis
6	Ilustrasi Sesuai	92%	Sangat Praktis
7	Suara Terdengan Jelas	88%	Sangat Praktis
8	Durasi Pas	84%	Sangat Praktis
9	Istilah Khusus yang Mudah Dimengerti	96%	Sangat Praktis
10	Ketertarikan Terhadap Warisan Budaya	96%	Sangat Praktis
Rata-rata Skor		**89,20%**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan tabel hasil angket praktikalitas one to one siswa terhadap 10 indikator penilaian media untuk kepraktisan media. Diperoleh rata-rata skor yaitu 89,20% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar pada mata pelajaran IPAS sangat praktis.

Uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 6 siswa kelas IV C di UPT SD Negeri 035 Tarai Bangun. Kegiatan uji coba dilakukan secara bersamaan dengan 6 orang siswa yang memperhatikan media audio visual, kemudian peneliti mengamati siswa yang sedang melihat dan memperhatikan video yang diputar. Adapun hasil angket sebagai berikut.

Tabel 6 Hasil Uji Coba kelompok kecil

No.	Indikator	Persentase	Kategori
1	Penggunaan Gambar (membuat tertarik)	93,33%	Sangat Praktis
2	Bahasa yang Mudah Dipahami	80%	Praktis
3	Penyajian Materi yang Praktis	86,66%	Sangat Praktis
4	Memahami Makna	80%	Praktis
5	Tulisan Jelas dan Mudah Dibaca	93,33%	Sangat Praktis
6	Ilustrasi Sesuai	93,33%	Sangat Praktis
7	Suara Terdengan Jelas	93,33%	Sangat Praktis
8	Durasi Pas	80%	Praktis
9	Istilah Khusus yang Mudah Dimengerti	93,33%	Sangat Praktis
10	Ketertarikan Terhadap Warisan Budaya	86,66%	Sangat Praktis
	Rata-rata Skor	**87,99%**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan tabel hasil angket praktikalitas kelompok kecil terhadap 10 indikator penilaian media untuk kepraktisan media. Diperoleh rata-rata skor yaitu 87,99% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar pada mata pelajaran IPAS sangat praktis.

Setelah uji skala kecil, maka dilakukan uji kelas nyata untuk melihat

bagaimana kepraktisan penggunaan media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar pada mata pelajaran IPAS secara langsung. Kegiatan uji coba dilakukan di kelas IV B UPT SD Negeri 035 Tarai Bangun dengan jumlah siswa 23 orang, uji praktikalitas ini dilakuan setelah melakukan kegiatan belajar mengajar menggunakan modul ajar "Indonesiaku Kaya Budaya" dengan sub-materi "Kearifan Lokal" Adapun hasil angket sebagai berikut.

Tabel 7 Hasil Uji Coba kelas nyata

No.	Indikator	Persentase	Kategori
1	Penggunaan Gambar (membuat tertarik)	94,78%	Sangat Praktis
2	Bahasa yang Mudah Dipahami	89,56%	Sangat Praktis
3	Penyajian Materi yang Praktis	89,56%	Sangat Praktis
4	Memahami Makna	91,30%	Sangat Praktis
5	Tulisan Jelas dan Mudah Dibaca	94,78%	Sangat Praktis
6	Ilustrasi Sesuai	93,04%	Sangat Praktis
7	Suara Terdengan Jelas	94,78%	Sangat Praktis
8	Durasi Pas	86,08%	Sangat Praktis
9	Istilah Khusus yang Mudah Dimengerti	86,95%	Sangat Praktis
10	Ketertarikan Terhadap Warisan Budaya	94,78%	Sangat Praktis
	Rata-rata Skor	**91,56%**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan tabel hasil angket praktikalitas kelas nyata terhadap 10 indikator penilaian media untuk kepraktisan media. Diperoleh rata-rata skor yaitu 91,56% dengan kategori sangat praktis. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar pada mata pelajaran IPAS sangat praktis.

Setelah melakukan uji praktikalitas kepada siswa, selanjutnya peneliti melakukan uji praktikalitas kepada tiga orang guru kelas VI UPT SD Negeri 035 Tarai Bangun. Tujuan dilakukan uji praktikalitas kepada guru yaitu untuk lebih mengetahui bagaimana penilaian dari guru terhadap adanya

media audio visual Rumah Adat selaso Jatuh Kembar yang telah digunakan oleh siswa.. Adapun hasil angket praktikalitas guru dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8 Angket Respon Guru

No.	Indikator	Persentase	Kategori
1	Mudah Digunakan	100%	Sangat Praktis
2	Meningkatkan Motivasi Belajar	100%	Sangat Praktis
3	Sesuai Dengan Tujuan Pembelajaran	100%	Sangat Praktis
4	Penyampaian Pembelajaran Lebih Terstruktur	100%	Sangat Praktis
5	Bahasa Mudah Dipahami	100%	Sangat Praktis
6	Font yang Digunakan Tampak Jelas	100%	Sangat Praktis
7	Gambar dan Warna Menarik	86,66 %	Sangat Praktis
8	Suara Terdengar Jelas	100%	Sangat Praktis
9	Durasi Pas	86,66 %	Sangat Praktis
10	Istilah Khusus yang Mudah Dimengerti	100%	Sangat Praktis
Rata-rata Skor		**97,33 %**	**Sangat Praktis**

Berdasarkan tabel di atas, maka uji coba praktikalitas dari media audio visual Rumah Adat selaso Jatuh Kembar kepada guru memiliki presentase skor dengan rata-rata keseluruhan yaitu 97,33% dan dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian media audio visual Rumah Adat selaso Jatuh Kembar pada mata pelajaran IPAS dapat digunakan di dalam proses pembelajaran di kelas.

Pembahasan

Media audio visual merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap Saparati (2012:5.5) dalam (Isna Nadifah Nur Fauziah et al., 2023). Pengembangan bahan ajar berbasis kearifan lokal

memberikan nilai tambah, karena selain membantu melestarikan dan mengenalkan budaya daerah, juga memudahkan guru dalam mengaitkan materi dengan situasi di sekitarnya. media audio visual Rumah Adat selaso Jatuh Kembar pada mata pelajaran IPAS peneliti kembangkan menggunakan model pengembangan 4D. Adapun tahapan dari model 4D yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan) dan disseminate (penyebaran).

Pada tahap pertama yaitu tahap pendefenisian (define) dilakukan agar dapat menentukan dan mendefenisikan kebutuhan yang di dalamnya menyajikan informasi yang memiliki kaitan dengan produk yang telah dikembangkan. Dalam tahap pendefenisian terdapat dua langkah, diantaranya : (1) analisis kebutuhan; (2) analisis kurikulum. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik wawancara dan narasumbernya adalah siswa dan wali kelas IV untuk analisis kebutuhan dan kurikulum. Selain itu peneliti juga mewawancarai salah satu dosen yang sudah banyak meneliti mengenai Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar sebagai narasumber untuk pemahaman peneliti dan untuk masukan materi dalam media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah peneliti lakukan di UPT SD Negeri 035 Tarai Bangun melalui teknik wawancara kepada wali kelas IV, bahwa di dalam pembelajaran, siswa memiliki gaya belajar operasional konkret yang sangat cocok jika belajar menggunakan media audio visual, guru juga sudah menggunakan media pembelajaran. Namun media pembelajaran yang digunakan tidak beragam dan sudah berulang kali digunakan oleh guru dalam pembelajaran IPAS. Hal ini menjadi bukti bahwa minimnya perhatian dan inovasi oleh guru terhadap penggunan media pembelajaran. Berdasarkan analisis kurikulum, bahwa di UPT SD Negeri 035 Tarai Bangun menggunakan kurikulum merdeka. Merdeka belajar memberikan kebebasan bagi peserta didik dan guru untuk mengembangkan bakat serta keterampilan mereka. Namun, berdasarkan hasil pengamatan sumber belajar yang digunakan masih terbatas.

Setelah melakukan tahap pendefinisian, selanjutnya peneliti melakukan tahap kedua yakni tahap perancangan (design). Tahap ini dimulai dengan perancangan naskah untuk media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar dilakukan oleh penenliti sebagai patokan dalam pembuatan media audio visual agar tertata rapi dan sesuai dengan tahap-tahap pendefinisian. Kemudian dilanjutkan dengan menentukan alat dan software untuk membuat media, setelah itu membuat instrumen penilaian yang terdiri dari validasi ahli, yaitu validasi ahli materi, validasi ahli media/desain dan validasi ahli bahasa setelah di validasi maka media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar akan diuji coba praktikalitasnya terhadap siswa, uji coba praktikalitas terdiri dari: uji coba praktikalitas One to One, uji coba praktikalias kelompok kecil, uji coba praktikalitas kelas nyata dan angket respon guru. Diakhiri dengan rancangan produk awal atau prototipe I adalah bentuk awal / konsep awal dari produk yang akan dikembangkan, yang dibuat berdasarkan hasil analisis dan perancangan. Prototipe I nantinya akan direvisi oleh validator ahli dan di revisi oleh peneliti hingga menjadi produk jadi (prototipe II).

Pada tahap ketiga yaitu tahap pengembangan (development) dimana akan menghasilkan produk yaitu media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar pada mata pelajaran IPAS. Setelah itu media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar telah selesai dikembangkan, maka akan lanjut ke tahapan uji validasi yang akan diujikan ke validator ahli materi, ahli media/desain dan ahli bahasa. Tujuan adanya uji validasi produk ini adalah untuk memperoleh hasil bahwa media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar pada mata pelajaran IPAS layak untuk diuji cobakan atau tidak. Instrumen yang digunakan untuk validasi produk ini adalah angket yang memuat indikator yang disesuaikan pada produk. Dari hasil validasi nantinya kemudian akan dijadikan sebagai bahan perbaikan untuk mendapatkan penyempurnaan media yang sedang di tahap pengembangan. Setelah diuji validasi dan direvisi sesuai dengan kritik maupun saran perbaikan oleh validator, maka dilanjutkan dengan uji coba one to one, uji coba kelompok

kecil, uji praktikalitas kelas nyata dan angket respon guru untuk memperoleh praktikalitas dari media dengan menyebarkan angket praktikalitas kepada siswa dan guru. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh pada uji validasi dari ketiga ahli, diperoleh skor pada tahap validasi materi 85% dengan kategori sangat valid, validasi media/desain 85% dengan kategori sangat valid, dan validasi ahli bahasa 93,33% dengan kategori sangat valid.

Setelah dilakukannya uji coba one to one peneliti terhadap lima orang siswa kelas IV, peneliti mmelanjutkan pada uji coba kelompok kecil (uji coba terbatas) yang dilakukan pada enam orang siswa kelas IV UPT SD Negeri 035 Tarai Bangun. Uji coba kelompok kecil ini bertujuan untuk melihat kelayakan serta tanggapan siswa terhadap media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar pada mata pelajaran IPAS. Setelah melakukan uji coba kelompok kecil dilanjutkan dengan uji praktikalitas kelas nyata yang terdiri dari 23 siswa kelas IV B UPT SDN 035 Tarai Bangun, peneliti menyebarkan angket praktikalitas kepada siswa untuk mengetahui bagaimana penilaian atau kepraktisan dari siswa terhadap media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar yang telah digunakan. Setelah itu barulah peneliti melakukan angket respon kepada 3 guru kelas IV UPT SD Negeri 035 Tarai Bangun. Berdasarkan uji coba praktikalitas dari produk media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar kepada siswa memiliki presentase skor dengan rata-rata uji one to one 89,20% dan dikategorikan sangat praktis, uji coba kelompok kecil dengan rata-rata skor 87,99% dikategorikan sangat praktis dan uji praktikalitas kelas nyata dengan rata-rata skor 91,56% dikategorikan sangat praktis dan angket rspon guru dengan rata-rata skor 97,33% dikategorikan sangat praktis, sehingga sudah dapat digunakan sebagai media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar di dalam kelas. Setelah melakukan uji praktikalitas kepada siswa, selanjutnya peneliti melakukan uji praktikalitas kepada tiga orang guru kelas IV UPT SD Negeri 035 Tarai Bangun. Tujuan dilakukan uji praktikalitas kepada guru yaitu untuk lebih mengetahui bagaimana penilaian dari guru terhadap adanya

media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar yang telah digunakan oleh siswa. Berdasarkan uji coba praktikalitas dari media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar kepada guru memiliki presentase skor dengan rata-rata keseluruhan yaitu 97,33% dan dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar pada mata pelajaran IPAS sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar pada mata Pelajaran IPAS dapat dikatakan sangat valid dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPAS terkhususnya materi Indonesiaku Kaya Budaya. Dibuktikan dari hasil validasi oleh validator ahli materi, ahli media/desain, dan ahli bahasa, dimana hasil validasi materi memperoleh skor 96,66% dengan kategori sangat valid. Kemudian validasi media/desain memperoleh skor 85% dengan kategori sangat valid, dan validasi bahasa memperoleh skor 93,33% dengan kategori sangat valid. Untuk uji praktikalitas, media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar pada mata Pelajaran IPAS sangat praktis dan layak untuk digunakan. Dibuktikan dari hasil uji praktikalitas siswa dan guru, dimana hasil uji praktikalitas siswa terdiri dari uji one to one sebesar 89,20%, uji kelompok kecil sebesar 87,99%, uji praktikalitas kelas nyata sebesar 91,56% dan uji praktikalitas guru sebesar 97,33%.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba tersebut dapat disimpulkan bahwa media audio visual Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar pada mata Pelajaran IPAS sangat valid dan praktis digunakan dan disebarluaskan sebagai referensi guru dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam memahami pembelajaran IPAS terkhususnya mengenai Rumah Adat Selaso Jatuh Kembar.

DAFTAR PUSTAKA

Abbas, N., Nadila, R., Sari, M., & Mukramin, S. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Semangat Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Unggulan Arifah Kabupaten Gowa. *PIJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, *2*(1), 65–74. https://doi.org/10.58540/pijar.v2i1.469

Andriani, N., Rusdi, M., & Basam, F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Herbarium terhadap Hasil Belajar IPS Peserta Didik Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, *06*(1), 152–162.

Anggraini, R. H. (2016). *Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. 1(1), 221.

Anyan, Kwintiana, B., Haetami, A., Safar, M., Sa'idah, S., & Fradi, J. (2023). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Professional. *Jurnal Informasi Dan Teknologi*, *5*(1), 132–142. https://doi.org/10.37034/jidt.v5i1.292

Danang Prama Dhani, Ida Zubaida, Rian Triprayoga, & Arief Nur Wahyudi. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Model Gerakan Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Dada. *Jurnal Pendidikan Modern*, *7*(3), 128–134. https://doi.org/10.37471/jpm.v7i3.492

Elan, E., Sumardi, S., & Juandi, A. S. (2022). Penyusunan Instrumen Penelitian Tindakan Kelas dalam Upaya Peningkatakan Keterampilan Sosial. *Jurnal Paud Agapedia*, *6*(1), 91–98. https://doi.org/10.17509/jpa.v6i1.51339

Erlisnawati, E., Restika, W., & Marhadi, H. (2023). Analisis Karakter Dalam Tradisi Bararak Tabak di Peranap. *El-Ibtidaiy: Journal of …*, *6*(1), 1–8.

Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, *1*(2), 1–17.

Fajriati, R., Herawati, H., Asyura, F., & Ilhamsyah, P. (2023). Edukasi Bullying Menggunakan Media Audio Visual Pada Siswa Sd Kelas Vi Mis Hafizh Cendekia Banda Aceh. *Journal of Education Science*, *9*(1), 1. https://doi.org/10.33143/jes.v9i1.2848

Fitri, N. L., Adha, C., & Nasution, S. F. (2023). Pentingnya Penerapan Komunikasi Efektif Dalam Konteks Pendidikan. *Journal Of Social Science Research Volume*, *3*(6), 5241–5251.

Hendri Marhadi., Nurmala., Albi Lesta Pebriana., & Rahma Dani. (2024). Analisis Nilai Karakter Pada Budaya Permainan Rebana Di Kalangan Masyarakat Melayu Riau. *Jurnal PGSD FKIP Universitas Mandiri, 10(02),* 1.

Isna Nadifah Nur Fauziah, Selly Ade Saputri, & Tin Rustini. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Dirasah : Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, *6*(1), 125–135. https://doi.org/10.58401/dirasah.v6i1.789

Kurniawan, B., Rusadi Letasao, M., & Putu Kusuma Widiastuti, N. (n.d.). *Penerapan Inovasi Pembelajaran Modern Dengan Pengembangan*

Multimedia Interaktif Berbantuan Aplikasi Autoplay.

Lestari, P. I., & I Nengah Suastika. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual PPKn Muatan Persatuan dalam Keberagaman. *Indonesian Journal of Learning Education and Counseling*, *4*(1), 34–42. https://doi.org/10.31960/ijolec.v4i1.1023

Noptario, & Prastowo, A. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Mata Pelajaran Matematika Berdasarkan Prinsip Kreatif dan Menarik di Sekolah Dasar. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *07*(02), 754–763.

Nurfadhillah, S., Fadhilatul Barokah, S., Nur'alfiah, S., Umayyah, N., Yanti, A. A., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Pada Pembelajaran Matematika Di Kelas 1 Mi Al Hikmah 1 Sepatan. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, *3*(1), 149–165.

Nurhalifa. (2022). Pengembangan media video interaktif IPS Materi Letak Geografis Indonesia untuk Siswa Kelas V SD Inpres BTN IKIP 1 Kota Makassar. *PINISI Journal Of Science and Technology*, *7*(2), 107–115.

Nurparida, N., & Srirahayu, E. (2021). Efektivitas Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Terpadu Kelas Vii Mts. Al Yusufiah. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, *5*(1). https://doi.org/10.58258/jisip.v5i1.1628

Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, *2*(1), 1. https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396

Putri, Z. (2020). Survei Kemdikbud: siswa sulit pahami pelajaran saat belajar jarak jauh. https://news.detik.com/berita/d-5108510/survei-kemdikbud-siswa-sulit-pahami- pelajaran-saat-belajar-jarak-jauh

Rahayu, A. B., & Wahyudi. (2022). Pengembangan Media Konvensional Miniatur Pada Pembelajaran IPS Materi "Keragaman Budaya Di Provinsi Jawa Timur" Kelas IV SD Islam Al Badar. *Sendikjar*, *1*(1), 1142–1154. http://repository.unpkediri.ac.id/5116/%0Ahttp://repository.unpkediri.ac.id/5116/3/RAMA_86206_18101100026_0705069001_0713037304_01_front_ref.pdf

Raudatussolihah, B. (2022). Pengembangan Teknologi Audio-Visual dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Education and Learning Journal*, *3*(1), 53. https://doi.org/10.33096/eljour.v3i1.150

Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, *1*(1), 1–12.

Sundari, E. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, *4*(4), 50–54.

Salamah, S., Nabila Wiramanggala, A., Aprilianti, A. D., Fadhila Tunissa, I., & Nugraha, D. (2022). JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu

Pengetahuan Sosial Indonesia) Pengembangan media audio-visual IPS Oleh. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, *09*(02), 145–154.

Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Journal Form of Culture*, *5*(1), 1–10.

Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, *10*(2), 31. https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.9304

Utama, F., Irhamudin, & Linawati. (2022). Program Habituasi Membaca Asma'ul Husna Berbasis Media Pembelajaran Audio Visual terhadap Anak Usia Dini. *Wisanggeni: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *2*, 53–64. https://doi.org/10.25217/wisanggeni.v2i2.2758

Viranny & Wardhono, 2024. (2024). Cendikia pendidikan. *Cendekia Pendidikan*, *4*(4), 50–54.

Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *9*(2), 1220–1230. https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141