

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Materi Peta pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Durrotun Nafisah, Asnimawati, Putri Rachmadyanti

Universitas Negeri Surabaya  
durrotunnafisah@unesa.ac.id

---

### Article History

accepted 11/7/2025

approved 1/8/2025

published 11/8/2025

---

### Abstract

*Learning media is an essential element in the learning process. The lack of innovation in learning media often results in low student interest, especially in map-related material. Therefore, this study aims to develop an effective audio-visual learning media for teaching maps in elementary schools, to determine the feasibility of the media, and to analyze students' responses towards the audio-visual learning media on map material. This research is a type of Research and Development (R&D) study by applying the ADDIE development model, which consists of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research was conducted at SDN Jeruk 1 with a research subject of 28 fifth-grade students. Data analysis used during the development process includes descriptive analysis, feasibility analysis of the audio-visual learning media based on score criteria, and test analysis (pretest and posttest). The validation results show that the media expert gave a feasibility percentage of 89.3%, the material expert gave 92%, and the student feasibility test reached 95%, all of which are categorized as "very feasible". Based on these data, it can be concluded that the development of audio-visual learning media for map material in Social Studies (IPS) learning can be used as an effective learning media in elementary schools.*

**Keywords:** Audio-Visual, Map, Social Studies Learning

### Abstrak

Media pembelajaran menjadi elemen penting dalam konteks pembelajaran, kurangnya inovasi media pembelajaran menjadikan rendahnya minat siswa terhadap pembelajaran khususnya materi peta. Penelitian ini bertujuan mengetahui kelayakan dan respon siswa terhadap media pembelajaran audio visual pada pembelajaran peta di sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan Research & Development (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas tahapan analisis (analyze), perancangan (design), pengembangan (development), penerapan (implementation), dan evaluasi (evaluation). Subjek penelitian yakni peserta didik kelas V sebanyak 28 peserta didik di SDN Jeruk. Analisis data yang digunakan selama pengembangan adalah analisis deskriptif, analisis kelayakan media pembelajaran audio visual berdasarkan skor kriteria. Hasil dari proses validasi menunjukkan bahwa ahli media memberikan persentase kelayakan sebesar 89,3%, dan ahli materi sebesar 92%. Hasil respon dari peserta didik dengan persentase 95%. Sehingga semuanya masuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran audio visual materi peta pada pembelajaran IPS sangat digunakan menjadi media pembelajaran.

**Kata Kunci:** Audio-Visual, Peta, Pembelajaran IPS



## PENDAHULUAN

Kelangsungan hidup manusia bergantung pada proses pendidikan yang telah dilaluinya (Nurfurqon, 2020). Pendidikan merupakan hak setiap warga negara Indonesia seperti yang tercantum di dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada alinea keempat dan dalam Pasal 31 ayat 1 UUD 1945 yang berbunyi "Setiap warga negara berhak mendapatkan Pendidikan". Pendidikan adalah sarana untuk mempersiapkan sumber daya manusia agar mampu menghadapi berbagai dinamika perubahan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang semakin pesat (Aspi, M., & Syahrani, 2022). Teknologi berkembang dengan pesat dari hari ke hari sehingga mempermudah seluruh aspek kehidupan masyarakat, dan aspek pendidikan, karena untuk memperoleh pengetahuan tidak hanya dari penjelasan guru maupun buku, melainkan dapat melalui Internet (Hasanah, 2021). Sehingga dapat dikatakan bahwa perkembangan teknologi membawa dampak positif terhadap pendidikan di Indonesia. Sistem pendidikan memiliki tujuan menciptakan hasil karakter peserta didik berkualitas yang dapat berkontribusi untuk meningkatkan kesejahteraan di lingkungan masyarakat (Indriasari, Ratna, 2024). Peserta didik harus dibekali dengan keterampilan serta ilmu yang memadai agar dapat bertahan di era global yang sangat kompetitif (Fitriana, 2025). Penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat membantu dalam proses pembelajaran (Suyuti, S., Wahyuningrum, P. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, 2023). Guru dan peserta didik dapat memanfaatkan teknologi untuk mempermudah dalam kegiatan belajar mengajar dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan (Zahwa, F. A., & Syafi'i, 2022). Teknologi dalam pembelajaran dapat diterapkan salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran (Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, 2022).

Media dalam proses pembelajaran memiliki peran penting serta memiliki nilai strategis yang memiliki tujuan agar materi ajar yang disampaikan guru lebih menjadi sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik serta proses pembelajaran menjadi optimal, sehingga respon dan perhatian peserta didik cenderung lebih aktif dan mampu meningkatkan hasil belajar (Mukarromah, A., & Andriana, 2022). Penggunaan media pembelajaran tentunya disesuaikan dengan materi, karakter peserta didik, dan ketersediaan sarana prasarana (Lestari, T. A., Jamaluddin, J., & Pahmi, 2023). Media pembelajaran meliputi manusia, benda, atau lingkungan sekitar yang berfungsi menyalurkan informasi dalam pembelajaran untuk mendapatkan perhatian, minat, dan perasaan peserta didik pada proses pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajarannya (Tafonao, 2018). Dalam memilih media pembelajaran yang tepat sangat diperlukan agar dapat tercapai tujuan pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan harusnya berorientasi terhadap pembelajaran yang kooperatif, yaitu peserta didik berperan aktif dalam proses pembelajaran, apalagi pada mata pelajaran IPS yang lebih mengutamakan pada aspek kognitif dan keterampilan proses (Khamdiah, 2020).

Kenyataannya di lapangan pengembangan dan penerapan pembelajaran menggunakan media yang beragam dan berlandaskan teknologi masih kurang di lingkungan sekolah dasar (Zulfa, P. I., Ni'mah, M., & Amalia, 2023). Pernyataan ini diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti di SDN 1 Jeruk, Surabaya. Peran utama dalam pendidikan adalah guru serta siswa yang berkaitan satu sama lain. Pendidikan yang menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan kreatif maka terciptanya proses pembelajaran yang baik dan dapat mendorong siswa berpikir kritis, kreatif, dan inovatif (Badri, B., & Azisi, 2024). Dalam mata pelajaran IPS sangat diperlukan pengembangan media pembelajaran (Alverina, C., Hakim, Z. R., & Taufik, 2019). pendidikan IPS di sekolah dasar sangat penting untuk mengenalkan kehidupan masyarakat dan lingkungan melalui penggunaan media pembelajaran yang beragam. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan guru dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran (Firmadani, 2020).

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran terutama materi pelajaran IPS sebagai salah satu alternatif penyelesaian masalah yang mengalami kesulitan belajar sangat diperlukan, selain itu media penunjang utama pelaksanaan pembelajaran yang dipilih oleh guru serta disesuaikan dengan materi ajar yang harus tersampaikan (Handayani, 2024).

Pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran terdapat pengaruh kuat terhadap pembelajaran yang dilaksanakan, sehingga capaian hasil belajar peserta didik menjadi lebih optimal (Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, 2024). Inovasi yang dilakukan peneliti dengan menambahkan informasi menarik tambahan untuk mendukung materi utama, selain itu juga dilengkapi dengan evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi. Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Audio-Visual (Video) yang layak digunakan dalam pembelajaran IPS. Media yang dikembangkan akan berfokus pada materi peta untuk kelas V sekolah dasar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah 1) bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis Audio-Visual (Video) terhadap materi peta dalam pembelajaran IPS; 2) Bagaimana hasil respon atau tanggapan siswa terhadap media pembelajaran berbasis Audio-Visual (Video) terhadap materi peta dalam pembelajaran IPS. Penelitian ini penting dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media yang telah dikembangkan. Dengan adanya pengembangan media ini diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi pelajaran, menjadi acuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih beragam, dan dapat memotivasi peserta didik dalam belajar dan memahami materi peta.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Metode R&D merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Melalui metode R&D peneliti dapat memperoleh serta menguji efektifitas suatu produk, dimana peneliti menguji media pembelajaran berbasis audio visual (Sugiyono., 2011). Dalam mengembangkan penelitian ini, peneliti menggunakan pengembangan model ADDIE. Model ADDIE terdiri atas 5 tahap, diantaranya : (1) *Analyze* atau analisis, dimana peneliti melakukan tahapan analisis kebutuhan ; (2) *Design* yakni sebuah perencanaan yang dilakukan peneliti dalam merancang produk; (3) *Development* atau pengembangan merupakan langkah peneliti dalam mengembangkan perencanaan produk penelitian, menjadi produk konkret; (4) *Implementation* atau implementasi yakni peneliti melakukan kegiatan implementasi produk; (5) *Evaluation* atau evaluasi yakni peneliti menyusun dan mengumpulkan data.



Gambar 1. Tahapan Dalam Model Pengembangan Sistem Instruksional ADDIE (Dick. W and C. L, 1996)

Lokasi pelaksanaan penelitian bertempat di SDN Jeruk 1, yang beralamat di Jl. Raya Menganti Jeruk 125, Kecamatan Lakarsantri, Kota Surabaya. Subjek penelitian yakni peserta didik kelas V sebanyak 28 peserta didik. Pengumpulan data penelitian melalui kegiatan observasi dan wawancara dengan guru kelas V, guna memperoleh

informasi seputar kegiatan pembelajaran yang akan dibutuhkan dalam mekanisme penelitian. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar pretest dan posttest untuk peserta didik, lembar angket yang berisi serangkaian penilaian terhadap kelayakan media serta angket respon peserta didik terkait media. Selanjutnya setelah keseluruhan data terkumpul, peneliti melakukan analisis data untuk mengukur kelayakan dari media pembelajaran berbasis audio visual pada materi Peta. Hasil persentase dari penilaian yang diberikan oleh pakar materi, pakarmedia, dan peserta didik yang telah ikut serta dalam pengujian media pembelajaran audio visual dianalisis untuk menentukan tingkat kelayakan media. Penilaian dari kuesioner yang diberikan dapat dilihat pada Tabel 1

$$P = \frac{\sum x}{N} \times 100\%$$

Di mana  $P$  adalah persentase skor yang dihasilkan,  $\sum X$  merupakan total skor yang diperoleh dari responden melalui daftar pertanyaan, dan  $N$  adalah jumlah skor maksimum dari penilaian jawaban pada daftar pertanyaan.

Tabel 1. Penilaian data survei (Riduwan. M, 2004)

Jawaban	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Cukup Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa skor 5 merupakan nilai tertinggi yang diberikan untuk kategori sangat setuju, sementara tanggapan yang sama sekali tidak setuju mendapatkan skor terendah yakni 1. Mengacu pada persamaan pertama, jumlah nilai yang diberikan oleh total responden yang dihitung, kemudian dibagi dengan jumlah skor maksimal dari seluruh jawaban, dan hasilnya dikalikan dengan 100 persen. Langkah ini dilakukan untuk menentukan persentase kelayakan media yang telah dikembangkan. Adapun kategori kesesuaian media tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Presentasi dan Interpretasi (Riduwan. M, 2004)

Jawaban	Skor
81%-100%	Sangat Memenuhi Syarat
61%-80%	Memenuhi Syarat
41%-60%	Cukup Memenuhi Syarat
21%-40%	Tidak Memenuhi Syarat
0%-20%	Sangat Tidak Memenuhi Syarat

Pada Tabel 2, nilai persentase digunakan untuk mengidentifikasi tingkat kesesuaian penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Apabila presentase hasil ulasan yang disampaikan oleh pihak validator mengindikasikan bahwa media tersebut memenuhi interpretasi layak untuk digunakan, maka langkah selanjutnya adalah tahap evaluasi atau peninjauan akhir.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media berbasis audio visual dengan materi peta pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Jeruk 1 Surabaya, berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara wawancara dengan guru kelas V. Data yang diperoleh dari analisis kebutuhan yaitu: (1) Motivasi dan tingkat pemahaman mata pelajaran IPS khususnya pada materi peta rendah, (2) Guru condong pada buku ajar, sehingga belum ada inovasi dalam pengembangan media pembelajaran, (3) Kuantitas media pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS masih terbilang kurang, sehingga pembelajaran kurang menarik, (4) Peserta didik lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan media berbasis audio visual.

Berdasarkan analisis kebutuhan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS khususnya pada materi peta. Berdasarkan hasil wawancara peserta didik lebih menyukai media pembelajaran berbasis audio visual. Dengan demikian peneliti membuat media pembelajaran berbasis audio visual yaitu sebuah video pembelajaran dengan materi peta untuk siswa kelas V SD. Agar dapat menghasilkan media pembelajaran ini, perlu dilakukan beberapa tahapan penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdiri dari 5 tahap, yaitu Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Tahap pertama, yaitu tahap analyze (analisis). Kegiatan yang dilakukan adalah analisis kebutuhan yang dilakukan dengan cara wawancara guru kelas V SD. Peneliti melakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan proses pembelajaran, analisis permasalahan di sekolah, serta analisis karakteristik peserta didik. Dari hasil wawancara bersama dengan guru kelas V dapat diketahui bahwa peserta didik tergolong aktif dan lebih menyukai jika belajar menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual.

Tahap kedua, yaitu tahap design (perancangan). Kegiatan yang dilakukan adalah menentukan materi yang sesuai, perumusan tujuan pembelajaran, serta perancangan storyboard. Kemudian pada tahap ini juga dilakukan pemilihan software yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audio visual yaitu berupa video animasi. Software yang digunakan dalam pembuatan produk media pembelajaran yaitu platform Canva dan aplikasi CapCut.

Tahap ketiga, yaitu tahap development (pengembangan). Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah merealisasikan storyboard menjadi produk media video animasi siap pakai, yaitu dengan melakukan penggabungan media-media yang digunakan seperti materi pembelajaran, animasi, audio dan lain sebagainya menggunakan software yang digunakan agar dapat mengembangkan video animasi menjadi media siap pakai. Berikut merupakan hasil pengembangan media berbasis audio visual.



Gambar 2. Tampilan Awal Media Pembelajaran



Gambar 3. Tampilan Materi Media Pembelajaran



Gambar 4. Tampilan Kesimpulan Materi Media Pembelajaran

Tahap keempat, yaitu implementation (implementasi). Kegiatan yang dilakukan dalam tahap ini adalah mengimplementasikan produk media pembelajaran video animasi pada peserta didik. Tahap terakhir, yaitu evaluation (evaluasi). Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah peneliti mengumpulkan data evaluasi dari tahap-tahap yang sebelumnya dilakukan sebagai bahan yang digunakan untuk mengevaluasi dan penyempurnaan produk media yang dikembangkan. Hasil uji kelayakan oleh guru kelas V serta uji kelayakan oleh peserta didik menunjukkan hasil baik sekali. Berikut Tabel 3. Hasil Data Validasi Oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Tabel 3. Hasil Validasi oleh Ahli Media dan Ahli Materi

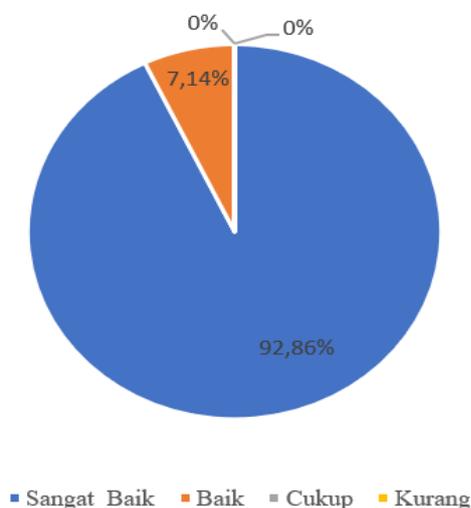
Jawaban	Indikator	Presentasi
Pakar Media	Mutu Media	90%
	Pembahasan	89%
	Bahasa	89%
Pakar Materi	Pokok Bahasan	92%
	Bahasa	92%

Dapat ditarik kesimpulan dari Tabel 3 bahwa, hasil validasi yang dilakukan menurut para pakar media terhadap produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa parameter mutu media, penyajian dan penggunaan bahasa memperoleh persentase penilaian sebesar 89,3% dengan standar kelayakan yang tinggi. Sementara itu, penilaian para pakar materi yang mencakup parameter isi materi serta Bahasa memperoleh persentase penilaian sejumlah 92% dengan kelayakan yang sangat tinggi.

Berdasarkan hasil tersebut, dari hasil analisis media pembelajaran audio visual dinyatakan memenuhi standar kelayakan dan siap untuk kemudian akan dilakukan percobaan awal pada skala yang terbatas. Uji coba terbatas untuk media pembelajaran ini dilakukan pada siswa kelas V yang telah mempelajari materi peta dikelas.

Tabel 4. Hasil Data Validasi Uji Kelayakan Peserta Didik

Kategori Kelayakan	Rentang Persentase	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	85% – 100%	26	92,86%
Baik	70% – 84%	2	7,14%
Cukup	55% – 69%	0	0%
Kurang	< 55%	0	0%
Total		28	100%



Gambar 5. Diagram Lingkaran Distribusi Kategori Kelayakan Media oleh Peserta Didik

Pada Diagram Tabel 4 dan Gambar 5 ditampilkan hasil distribusi frekuensi kelayakan media pembelajaran berbasis Audio-Visual (Video) yang diperoleh dari penilaian peserta didik. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Berdasarkan pengolahan data dalam bentuk distribusi frekuensi dan penyajiannya melalui diagram lingkaran, diketahui bahwa sebagian besar peserta didik (92,86%) menilai media dalam kategori Sangat Baik, dan sisanya (7,14%) dalam kategori Baik. Dengan rata-rata persentase kelayakan mencapai 95%, maka media pembelajaran berbasis Audio-Visual (Video) ini dapat dikategorikan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini mengindikasikan bahwa media pembelajaran audio visual apat digunakan dalam proses pembelajaran, memberikan motivasi kepada siswa, serta memiliki daya tarik yang tinggi saat diimplementasikan. Media Pembelajaran audio visual mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi peserta didik (Limin, S., & Kundiman, 2023). Penelitian ini mendukung media audio visual berupa video pembelajaran dapat menjadi penunjang pembelajaran aktif, penuh makna dan menumbuhkan antusiasme belajar yang tinggi (Limin, S., & Kundiman, 2023). Media pembelajaran audio visual materi peta pada pembelajaran IPS tidak hanya mampu meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga membantu menumbuhkan minat terhadap materi baru, memudahkan akses

informasi, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan. Media ini juga dapat dijadikan sebagai alternatif alat bantu pembelajaran di sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas, sebagai pendukung bahan ajar selain buku teks, dan sebagai metode yang efisien dalam rangka menyampaikan materi peta pada pembelajaran IPS.

### SIMPULAN

Media pembelajaran berbasis audio visual materi peta pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berdasarkan pendekatan R&D dengan model pengembangan ADDIE menunjukkan bahwa media tersebut layak untuk diterapkan. Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual materi peta pada pembelajaran IPS ini memperoleh skor penilaian kelayakan dari *ahli media dengan rata-rata sebesar 89,3%, dan ahli materi dengan rata-rata sebesar 92%*. *Skor rata-rata dari kedua validator tersebut adalah 90,65 sehingga dapat dikategorikan sebagai media yang sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran IPS. Rekapitulasi dari hasil reaksi atau tanggapan peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis audio visual materi peta mendapatkan skor rata-rata 95% sehingga semuanya masuk dalam kategori sangat layak.* Berdasarkan hasil validasi oleh para pakar dan pengujian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis audio visual materi peta pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bisa diterapkan sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif dalam aktifitas belajar mengajar. Media pembelajaran Berbasis Audio Visual Materi Peta Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) mampu memberikan motivasi peserta didik, memberikan inovasi media pembelajaran, peserta didik menyukai materi Peta dalam pembelajaran IPS.

### DAFTAR PUSTAKA

- Alverina, C., Hakim, Z. R., & Taufik, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis powtoon pada mata pelajaran IPS. *School Education Journal*, 9(3), 268.
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional guru dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64-73.
- Badri, B., & Azisi, A. (2024). Menciptakan Lingkungan Pembelajaran Kreatif: Tinjauan Sistematis dalam Pendidikan. *Al-Idaroh: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan Islam*, 8(2), 163-180.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Fitriana, A. S. (2025). Strategi Manajemen Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Siswa yang Kompetitif di Kancah Global. *JME Jurnal Management Education*, 3(01).
- Handayani, C. S. (2024). Tantangan Dan Peluang Pembelajaran IPS Materi Keragaman Sosial Dan Budaya Di Indonesia Pada Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Pena Edukasia*, 2(3), 109-116.
- Hasanah, I. (2021). Menumbuhkan jiwa kreativitas siswa melalui pembelajaran berbasis it pada era pandemi covid-19. *Journal Of Education And Teaching Learning (JETL)*, 3(3), 18-28.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran media pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan literasi digital pada pembelajaran ips di sd kelas tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17-28.
- Indriasari, Ratna, et al. (2024). PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER SEBAGAI WUJUD PENDIDIKAN BERKUALITAS DALAM UPAYA MENCAPAI TUJUAN PEMBANGUNAN BERKELANJUTAN (SDGs). *Jurnal Wahana Bina*

*Pemerintahan, 6.2: 40-47.*

- Khamdiyah, S. (2020). Strategi Guru Mata Pelajaran Ips Dalam Menumbuhkan Sikap Sosial Siswa Di Mi Darussalam Kabupaten Bengkulu Tengah. (*Doctoral Dissertation, IAIN BENGKULU*).
- Lestari, T. A., Jamaluddin, J., & Pahmi, S. (2023). Identifikasi penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar di SMA Kota Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 8(4)*, 2071-2077.
- Limin, S., & Kundiman, R. S. (2023). Peranan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Menunjang Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Musik. *Psalmoz: A Journal of Creative and Study of Church Music, 4(1)*, 16-26.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan guru dalam mengembangkan media pembelajaran. *Journal of Science and Education Research, 1(1)*, 43-50.
- Nurfurqon, F. F. (2020). Peranan Pendidikan Sekolah Dasar Dalam Mengembangkan Kebudayaan Di Indonesia. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education), 3(4)*, 118-131.
- Sugiyono. (2011). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Suyuti, S., Wahyuningrum, P. E., Jamil, M. A., Nawawi, M. L., Aditia, D., & Rusmayani, N. G. A. L. (2023). Analisis efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan terhadap peningkatan hasil belajar. *Journal on Education, 6(1)*, 1-11.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2)*, 103-114.
- Wardani, N. W., Kusumaningsih, W., & Kusniati, S. (2024). Analisis penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP), 4(1)*, 134-140.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi, 19(01)*, 61-78.
- Zulfa, P. I., Ni'mah, M., & Amalia, N. F. (2023). Implementasi media pembelajaran berbasis teknologi it dalam mengatasi keterbatasan pendidikan di era 5.0 pada sekolah dasar. *EL Bidayah: Journal of Islamic Elementary Education, 5(1)*, 1-15.