

KEMAMPUAN MAHASISWA DALAM MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN

Melly Agustina Permatasari

Program Studi Pendidikan IPS FKIP Universitas Lambung Mangkurat

Jalan Brigjend H. Hasan Basry Banjarmasin, Indonesia

e-mail: mellyap@ulm.ac.id

Abstract. *The purpose of this study is to describe the ability of students to develop various learning media. This study uses a descriptive approach. The subject of this study were students of Social Studies Education Study Program of Lambung Mangkurat University. The research instrument used observation sheets in the form of a checklist and documentation. The results showed that the ability of students to develop various social studies learning media is good. The learning media developed were dominated by power point media (25%), videos (24%), and images (23%).*

Keywords: *learning media*

Abstrak. *Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan mahasiswa dalam menggunakan berbagai media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lambung Mangkurat. Instrumen penelitian menggunakan lembar pengamatan dalam bentuk check list dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan mahasiswa mengembangkan berbagai media pembelajaran IPS sudah baik. Media pembelajaran yang dikembangkan didominasi oleh media power point (25%), video (24%), dan gambar (23%).*

Kata kunci: *media pembelajaran*

PENDAHULUAN

Guru dalam melaksanakan pembelajaran harus melibatkan aspek pedagogis, psikologis, dan didaktis secara bersamaan. Aspek pedagogis merujuk pada pembelajaran berlangsung dalam suatu lingkungan pendidikan, sehingga guru harus mendampingi peserta didik dalam belajar dan menguasai kompetensinya. Disamping itu guru juga memiliki pengetahuan yang luas mengenai jenis-jenis belajar, kondisi internal dan eksternal peserta didik, serta cara melakukan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar mengajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan

tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan bersahaja tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pengajaran yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kemampuan mahasiswa dalam mendesain sebuah media pembelajaran pada sebuah topik pembelajaran IPS. Mahasiswa Program Studi Pendidikan IPS

sebagai calon guru yang nantinya akan mengajar mata pelajaran IPS di SMP/MTs diharapkan dapat memanfaatkan dan membuat berbagai media pembelajaran dalam mengajar IPS di sekolah.

Selain sebagai proses melatih mahasiswa mendesain media pembelajaran, kecenderungan pilihan terhadap media pembelajaran tertentu oleh mahasiswa merupakan informasi penting dan berguna bagi seorang dosen. Umumnya, pemilihan media didasari oleh minat atau ketertarikan. Informasi tersebut bisa menjadi modal dasar bagi dosen untuk merancang pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa sehingga bisa meningkatkan hasil belajar. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang tepat berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik (Hariyati, 2014; Musakkir, 2015; serta Nurwidayanti & Mukminan, 2018).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan objek penelitian ataupun hasil penelitian. Subjek penelitian ini adalah mahasiswa program studi pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Universitas Lambung Mangkurat. Instrumen penelitian menggunakan lembar pengamatan dalam bentuk *check list* dan dokumentasi berupa foto saat mahasiswa menggunakan media pembelajaran. Data tentang hasil pengembangan media ajar dinyatakan dalam bentuk persentase disertai kategori. Kategori yang digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media pembelajaran yang dikembangkan mahasiswa diperlihatkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori Kualitas Media pembelajaran

No.	Rentang Skor	Kualifikasi
1.	86 – 100	Baik sekali
2.	70 – 85	Baik
3.	55 – 69	Cukup
4.	< 55	Kurang

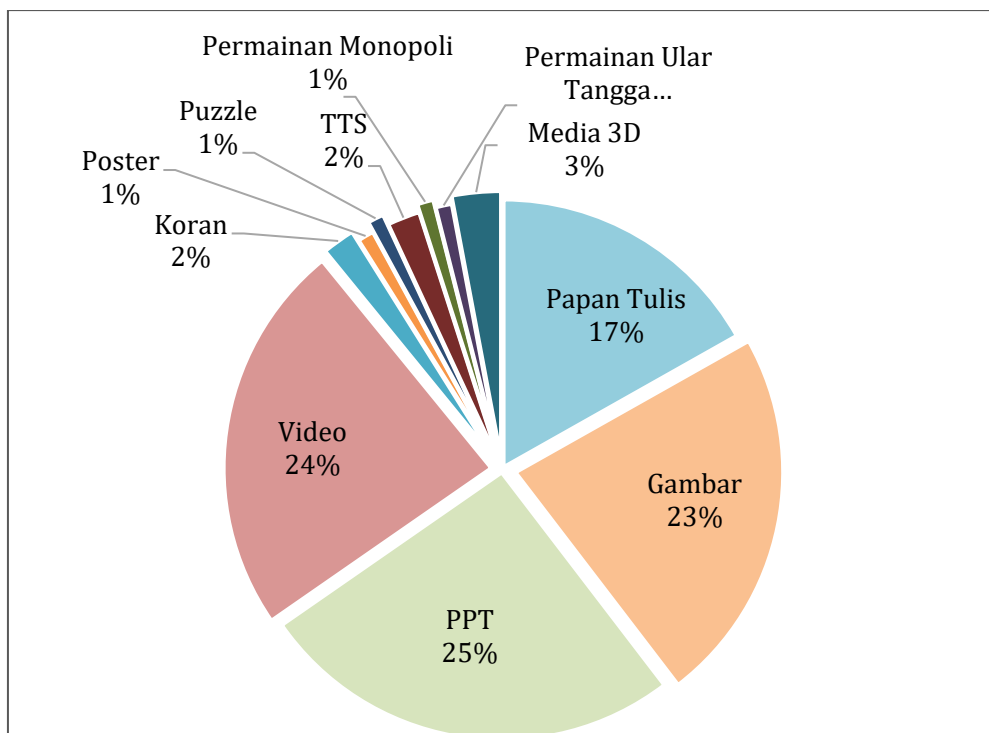
HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diawali dengan diskusi tentang berbagai macam media pembelajaran, karakteristik penggunaan dari masing-masing jenis media pembelajaran, serta contohnya masing-masing. Berdasarkan diskusi dan penjelasan yang diberikan selama beberapa kali tatap muka, maka mahasiswa diberikan penugasan untuk membuat satu jenis media pembelajaran yang dianggap efektif untuk menyajikan sebuah topik pembelajaran IPS di sekolah.

Gambar 1 memperlihatkan persentase dari jenis-jenis media pembelajaran yang dikembangkan oleh mahasiswa. Jenis media pembelajaran yang dominan dikembangkan oleh mahasiswa adalah berupa power point 27%, video 24%, dan gambar 23%. Penggunaan media pembelajaran lain berupa papan tulis sebesar 17%, koran 2%, TTS 2%, puzzle 1%, permainan ular tangga 1%, media 3D 3%, poster 1%, serta permainan monopoli 1%. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa cenderung memilih media yang berbasis teknologi komputer sesuai dengan perkembangan zaman, dengan memadukan antara media audio dan visual. Dari sisi kualitas, secara umum media pembelajaran yang dikembangkan oleh mahasiswa dinyatakan berkategori baik dengan skor akhir rata-rata diatas 70.

Media power point

Power point merupakan program untuk membantu mempresentasikan atau menampilkan presentasi dalam bentuk tulisan, gambar, grafik, objek, video dan sebagainya yang dapat dimainkan pada saat presentasi. Media power point sangat cocok digunakan untuk semua materi pembelajaran IPS. Mahasiswa dapat menggunakan media power point saat presentasi dengan menampilkan tulisan, gambar, grafik, bagan, video, film, suara dan sebagainya sehingga lebih menarik saat menjelaskan materi IPS.



Gambar 1. Persentase mahasiswa yang menggunakan media dalam pembelajaran IPS



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 2. Mahasiswa menggunakan media (a) power point, (b) video, (c) gambar, dan (d) papan tulis sebagai media pembelajaran IPS

Hasil penelitian Kusuma, Buwono, & Basri (2014) menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media *power point* lebih efektif dari pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS siswa Kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Pontianak. Nilai rata-rata kelas yang menggunakan media *power point* adalah 78,22, sedangkan kelas yang menggunakan cara konvensional memperoleh nilai rata-rata 63,23. Besarnya *effect size* penggunaan media *power point* terhadap hasil belajar sebesar 1,30 (kategori tinggi). Hasil yang sama dikemukakan oleh Nurkholis, S., Parijo, Utomo, B.B. (2015) bahwa media pembelajaran *powerpoint* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi ini terlihat dari uji-t, dengan perolehan *effect size* sebesar 0,7975 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Media video

Video dapat diartikan sesuatu yang dapat dilihat seperti gambar hidup (bergerak; motion), proses perekaman dan penayangannya melibatkan teknologi. Video bisa digunakan pada semua materi. Mahasiswa menggunakan video untuk (1) menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat; (2) dapat diulang untuk menambah kejelasan; (3) menyampaikan pesan dengan cepat dan mudah diingat; (4) mengembangkan imajinasi; (5) memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistic; (6) dapat mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibahas di kelas.

Pemanfaatan Video sebagai media pembelajaran IPS mampu meningkatkan aktivitas fisik peserta didik kelas VI Sekolah Dasar Negeri 18 Benua Kayong sampai dengan 90%, aktivitas mental peserta didik sampai dengan 78,33%, aktivitas emosional peserta didik sampai dengan 93,33%. Secara umum, rata-rata hasil belajar peserta didik

untuk materi gejala alam 96,13 dengan ketuntasan klasikal 100% (Sumarni, Kaswari, & Rosnita, 2014). Sejalan dengan itu, temuan penelitian Melinda, Degeng, & Kuswandi (2017) mengungkapkan bahwa bahwa rata-rata hasil belajar IPS peserta didik pada topik Pejuang kemerdekaan mencapai 82,27, dengan ketuntasan klasikal sebesar 93,93%.

Media gambar

Gambar adalah sebuah perpaduan antara titik, garis, bidang, dan warna yang berguna untuk mencitrakan sesuatu. Gambar sangat cocok digunakan untuk semua materi, gambar membuat pembelajaran lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa.

Mahasiswa dapat menggunakan media gambar untuk (1) menjelaskan pengertian-pengertian yang tidak dapat dijelaskan dengan kata-kata; (2) menyampaikan informasi dengan cara yang lebih konkrit atau lebih nyata daripada yang disampaikan lewat ucapan; (3) dapat memperlihatkan gambar-gambar benda yang jauh atau yang terjadi beberapa waktu lalu seperti dalam materi sejarah yang banyak menggunakan gambar.

Penelitian Apriliyani, Sudjarwo, & Pargito (2014) mengungkapkan bahwa melalui uji koefisien kontingensi, ditemukan hubungan yang signifikan antara respon siswa terhadap media gambar realita dengan prestasi belajar siswa kelas V SDN 2 Jatimulyo tahun pelajaran 2013/2014. Demikian pula dengan temuan Sariyani & Oktaliana (2018) bahwa penggunaan media gambar dalam Pembelajaran IPS Terpadu mampu meningkatkan hasil belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya dengan ketuntasan klasikal mencapai 100%.

Media papan tulis

Papan tulis adalah barang atau alat yang digunakan di suatu tempat untuk menulis dengan menggunakan spidol atau kapur. Mahasiswa dapat menggunakan media papan tulis untuk menjelaskan materi pembelajaran IPS. Papan tulis dapat digunakan di segala

jenis tingkatan lembaga baik di Sekolah maupun di Perguruan Tinggi, sifatnya yang kongkrit dalam memperjelas materi. Papan tulis sangat ekonomis dan mudah digunakan.

Mahasiswa saat menjelaskan materi IPS bisa langsung menulis di papan tulis seperti (1) menulis pokok-pokok pikiran; (2) menggambar bagan, grafik, peta konsep dan lain-lain; (3) menulis rangkuman materi pembelajaran, tugas, dan soal latihan; (4) untuk menempelkan gambar, poster, foto dan lain-lain; (5) dapat memotivasi peserta didik untuk mengerjakan tugas di papan tulis.

Media surat kabar/koran

Surat kabar/koran berisi teks berita, laporan, tajuk, surat pembaca, iklan, poster, grafik, tabel, denah, cerpen, cerita anak, dongeng dan juga iklan baris. Isi surat kabar dapat dijadikan media pembelajaran karena materi IPS berkaitan dengan masalah-masalah sosial yang ada di masyarakat yang mana masalah tersebut muncul setiap hari dalam surat kabar/Koran. Mahasiswa dapat menggunakan media Koran untuk membahas masalah-masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan memberi solusi atau pemecahan masalah tersebut

Hasil penelitian Rahman, Gagaramusu, dan Langandes (2015) menunjukkan bahwa pemanfaatan surat kabar sebagai media pembelajaran IPS mampu meningkatkan hasil belajar siswa SD pada topik persebaran sumber daya alam di Indonesia. Pada akhir siklus penelitian, ketuntasan belajar klasikal siswa mencapai 93,3%, dengan aktivitas belajar siswa mencapai 96,67%.

Media Poster

Poster merupakan suatu gambar yang mengkombinasikan garis, gambar, dan kata-kata yang bertujuan menarik perhatian serta mengkomunikasikan pesan secara singkat. Poster adalah suatu pesan tertulis baik berupa tulisan maupun gambar untuk menarik perhatian orang sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima orang lain dengan

mudah. Mahasiswa dapat menggunakan poster sebagai media pembelajaran untuk memotivasi dan meningkatkan kreativitas karena dengan melihat poster dapat tercipta ide atau cerita. Media poster tergolong efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa berupa keterampilan berpikir kritis (Prihardini & Suprayitno, 2015), pemahaman (Ayu, Sumardi, & Ganda (2017), serta minat dan prestasi belajar (Febriyanti & Murdiono, 2016).

Media puzzle

Puzzle merupakan permainan permainan tebak-tebakan, merangkai susunan atau melengkapi susunan. Media *puzzle* membuat pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga peserta didik menjadi lebih senang dan berminat dalam belajar. Mahasiswa dapat menggunakan media *puzzle* berupa susunan gambar terkait materi IPS untuk dirangkai menjadi gambar yang utuh.

Efektivitas media *puzzle* dalam pembelajaran salah satunya dibuktikan oleh Sucahyo & Supriyono (2013). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media *puzzle* mampu memberikan ketuntasan klasikal terhadap hasil belajar siswa SD dalam pembelajaran Tematik yang didukung oleh peningkatan aktivitas siswa sampai dengan 89,2%. Hal yang sama juga diperoleh Winanti (2014) dan Rumakhit (2017), bahwa media *Puzzle* juga mampu memberikan hasil belajar siswa SD dengan kategori sangat baik pada pembelajaran IPA.

Media Teka-Teki Silang (TTS)

Teka-teki silang merupakan suatu permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk. Teka-teki silang ini dapat digunakan pada semua materi pembelajaran IPS. Mahasiswa dapat menggunakan media teka-teki silang (TTS) ini memudahkan peserta didik mengingat kosakata atau istilah dalam materi

pembelajaran IPS, selain itu TTS juga membuat peserta didik berpikir menemukan jawaban setiap pertanyaan dalam TTS. Teka-Teki Silang merupakan salah satu alternatif pilihan media pembelajaran yang terbukti efektif meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS (Mustofa & Abdullah, 2017) serta dalam pembelajaran Bahasa Inggris (Arofah & Efendi, 2015).

Permainan Monopoli

Monopoli merupakan salah satu permainan papan dan pemain berlomba untuk mengumpulkan kekayaan. Media pembelajaran monopoli hampir sama dengan “permainan monopoli” yang dikenal luas masyarakat. Perbedaannya adalah setiap pemain harus siap menjawab pertanyaan yang telah disediakan dalam permainan. Mahasiswa dapat menggunakan media permainan monopoli pada pembelajaran IPS untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mendorong peserta didik menjadi lebih kreatif dan termotivasi dalam belajar IPS.

Permainan monopoli merupakan salah satu alternatif pilihan media pembelajaran IPS yang efektif meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian Pratiwi & Siradjuddin (2017) mengemukakan bahwa permainan monopoli efektif menuntaskan hasil belajar IPS siswa yang disertai dengan peningkatan aktivitas siswa di dalam kelas. Demikian juga penelitian Suprpto (2013) menunjukkan bahwa permainan monopoli sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan minat belajar tata Boga di SMA.

Permainan Ular tangga

Permainan ular tangga merupakan permainan anak-anak yang dimainkan dua orang atau lebih, papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan beberapa kotak

digambar sejumlah tangga dan ular yang menghubungkannya dengan kotak lain. Permainan ular tangga ini dapat digunakan pada semua materi pembelajaran IPS. Mahasiswa dapat membuat sendiri ular tangga ini, beberapa kotak berisi pertanyaan yang harus dijawab, dan siapa yang berhasil lebih dulu menyelesaikan permainan maka dialah pemenangnya.

Efektivitas media pembelajaran permainan ular tangga telah terbukti melalui sejumlah penelitian. Salah satu diantaranya adalah penelitian Afandi (2015) yang menyatakan bahwa media pembelajaran permainan ular tangga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS siswa SD. Peningkatan hasil belajar IPS pada materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia menggunakan media permainan ular tangga juga ditemukan oleh Dewi, Kurnia, & Panjaitan (2017).

Media 3D

Media tiga dimensi (3D) merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal. Media ini dapat berwujud benda hidup atau mati, dan dapat berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Mahasiswa dapat menggunakan media 3D ini dalam pembelajaran IPS seperti pada materi Geografi tentang proses terjadinya gunung meletus dan lain-lain.

Hasil penelitian Septian & Tampubolon (2015) menunjukkan bahwa penggunaan media Tiga Dimensi (3D) mampu memberikan rata-rata hasil belajar 88,60, lebih tinggi daripada hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media konvensional yang memperoleh nilai rerata hanya 72,80. Sejalan dengan itu, Jonkenedi (2017) juga menemukan bahwa penggunaan media 3D mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa di kelas.



(a)



(b)



(c)



(d)



(d)



(e)

Gambar 3. Mahasiswa menggunakan media (a) koran, (b) poster, (c) *puzzle*, (d) permainan TTS, (e) permainan monopoli sebagai media pembelajaran IPS



Gambar 4. Mahasiswa menggunakan media 3D sebagai media pembelajaran IPS

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan mahasiswa dalam mengembangkan media pembelajaran pada suatu topik pembelajaran IPS sudah baik. Media pembelajaran yang dikembangkan didominasi oleh media pembelajaran yang menggunakan computer dengan memadukan media audio dan visual, seperti *powerpoint* dengan persentase 25%, video dengan persentase 24%, serta media gambar 23%.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, R. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77 – 89.
- Apriliyani, Sudjarwo, & Pargito. (2014). Pengembangan Media Gambar Realita dalam Pembelajaran IPS di SD. *Studi Sosial; Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(2), 1-14.
- Arofah, S.J.N. & Efendi, M. (2015). Media Permainan Teka-Teki Silang Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Siswa Tunarungu. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Luar Biasa*, 2(1), 39-43.
- Arsyad, A . (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ayu D.P., Sumardi, & Ganda, N. (2017). Penerapan Media Poster untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(1), 319 – 328.
- Dewi, T.L, Kurnia, D., & Panjaitan, R.L. (2017). Penggunaan Media Permainan Ular Tangga Pada Pembelajaran PIPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembagian Wilayah Waktu di Indonesia. *Jurnal Pena Ilmiah*, 2(1), 2091-2100.
- Febriyanti, I. & Murdiono, M. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Poster terhadap Minat dan Prestasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *E-Civics; Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan dan Hukum*, 5(3), 1 - 13.
- Hariyati. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 12 Palu. *Jurnal GeoTadulako*, 2(2), 4 - 16.

- Jonkenedi. (2017). Penggunaan Media Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(6), 590 – 598.
- Kusuma, K., Buwono, S., & Basri, M. (2014). Efektivitas Penggunaan Media Power Point terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas VII. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(4), 1 – 12.
- Melinda, V.A., Degeng, I.N.S., & Kuswandi, D. (2017). Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) pada Kelas V SDNU Kratonkencong. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran); Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 3(2), 158 – 164.
- Musakkir. (2015). Pengaruh Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Kabupaten Tanah Tidung. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1), 36 – 47.
- Mustofa, S.S. & Abdullah, M.H. (2017). Penggunaan Media Teka-Teki Silang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Songgokerto 01 Batu. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1491 – 1500.
- Nurkholis, S., Parijo, Utomo, B.B. (2015). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi di SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(9), 1 – 10.
- Nurwidayanti, D. & Mukminan. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ekonomi ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa SMA Negeri. *Harmoni Sosial; Jurnal Pendidikan IPS*, 5(2), 105 - 114.
- Pratiwi, R. & Siradjuddin. (2017). Penggunaan Media Permainan Monopoli Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Kendalkemlagi Lamongan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3), 1212 – 1221.
- Prihardini, Y.P. & Suprayitno. (2015). Penggunaan Media Poster untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 1892 - 1901
- Rahman, D., Gagaramusu, Y.B., & Langandesa, Y.R. (2015). Pemanfaatan Surat Kabar Sebagai Media Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN No. 3 Malei. *Elementary School of Education Journal*, 3(3), 1-10.
- Rumakhit, N. (2017). Pengembangan Media Puzzle untuk Pembelajaran Materi Mengidentifikasi Beberapa Jenis Simbiosis dan Rantai Makanan Kelas IV Sekolah Dasar Tahun 2016/2017. *Jurnal Simki-Pedagogia*, 1(2), 1 – 9.
- Sariani, N. & Oktaliana, R. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran IPS Terpadu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 1 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya. *Sosial Horizon; Jurnal Pendidikan Sosial*, 5(1), 105 – 119.
- Septian, A. & Tampubolon, J.. (2015). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Tiga Dimensi (3D) Terhadap Hasil Belajar Menggambar Dengan Perangkat Lunak Kelas XI Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Meulaboh. *Jurnal Educational Building*, 1(1), 70-78.

- Sucahyo, D. & Supriyono. (2013). Penggunaan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(10), 1 – 10.
- Sumarni, Kaswari, & Rosnita (2014). Pemanfaatan Media Video untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas VI. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(6), 1 – 10.
- Suprpto, A.N. (2013). Permainan Monopoli Sebagai Media Untuk Meningkatkan Minat Belajar Tata Boga di SMA. *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, 17(1), 37 – 43.
- Winanti, S. (2014). Pengembangan Media *Puzzle* Rantai Makanan untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 4(1), 1 – 11.