

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN IPS DENGAN PENDEKATAN KOGNITIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS V MI

Rosita Dewi¹, Hamsi Mansur², Monry Fraick NGRS³

^{1,2,3}Universitas Lambung Mangkurat

¹rositadhewi400@gmail.com, ²hamsi.mansur@ulm.ac.id, ³monryfng@ulm.ac.id

Abstract

This study aims to 1) Produce multimedia learning social studies MI fifth grade students to meet the needs of students 2) to increase learning outcomes. 3) Knowing the results of the use of IPS learning multimedia approach cognitive to improve learning outcomes in class V MI. Research Methods R & D model and Trollip Alessi. Subject trials is a media expert and subject matter experts in the alpha test, one chemistry teacher and student in the beta test, and 30 students in the learning outcome of the validation test. The collection of data through observation, interviews, questionnaires, and tests. Data were analyzed descriptively qualitative and statistical calculations. The results of this research were: 1) multimedia product for students learning social studies class V MI received the conclusions deserve to be used, 2) Application of the Interactive Multimedia result shows the level of student learning outcomes to heed the lessons can be successfully increased. 3) Implementation this learning multimedia succeeded in improving student learning outcomes in the cognitive aspects. The results of this study indicate that learning multimedia software IPS uses a cognitive approach feasible to be used for MI students.

Keywords: R&D, Multimedia Learning, Cognitive Approach, Subjects IPS

Abstrak

Penelitian ini bertujuan 1) Menghasilkan produk multimedia pembelajaran IPS siswa kelas V MI untuk memenuhi kebutuhan siswa 2) mengetahui peningkatan hasil belajar. 3) Mengetahui hasil penggunaan multimedia pembelajaran IPS dengan pendekatan Kognitif untuk meningkatkan hasil belajar kelas V MI. Metode penelitian R & D dari model *Alessi and Trollip*. Subjek uji coba adalah ahli media dan ahli materi pada uji *alpha*, 1 guru kimia dan siswa pada uji *beta*, dan 30 siswa pada uji validasi peningkatan hasil belajar. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan tes. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan perhitungan statistik. Hasil penelitian berupa : 1) produk multimedia pembelajaran IPS untuk siswa kelas V MI mendapat hasil kesimpulan layak untuk di gunakan. 2) Penerapan hasil multimedia Interaktif menunjukkan tingkat hasil belajar siswa dalam memperhatikan pelajaran dapat berhasil meningkat. 3) Penerapan multimedia pembelajaran ini berhasil meningkatkan Hasil Belajar siswa dalam aspek kognitif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *software* multimedia pembelajaran IPS menggunakan pendekatan kognitif layak di gunakan siswa MI.

Kata kunci : R&D, Multimedia Pembelajaran, Pendekatan Kognitif, Mata Pelajaran IPS

Pendahuluan

Perkembangan pada era 4.0 dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hasil teknologi memang telah lama dimanfaatkan didalam dunia pendidikan. Pada hakekatnya hasil dari alat teknologi tidak dibuat khusus untuk keperluan pendidikan, akan tetapi dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Disebabkan Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat pada saat ini yangh tidak bisa dihindari lagi pengaruhnya terhadap dunia pendidikan.

Dunia pendidikan selalu dan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi terhadap usaha dalam peningkatan mutu pendidikan, terutama penyesuaian penggunaan teknologi informasi dan komunikasi bagi dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Salah satunya media yang membantu proses pembelajaran adalah multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah tampilan grafis berupa teks, gambar, video, suara dan animasi yang ditampilkan sehingga membuat peserta didik semangat dalam memahami proses pembelajaran sehingga menimbulkan interaktif antara siswa dan guru. Perpaduan teks, gambar, video, suara, dan animasi yang dapat digunakan dalam pendidikan.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Berdasarkan undang-undang tersebut, pendidikan menjadi salah satu wadah bagi umat manusia untuk belajar, mengembangkan potensi dan pendidikan juga sebagai sarana untuk memberikan suatu pengarahan serta bimbingan yang diberikan kepada peserta didik dalam pertumbuhannya untuk membentuk kepribadian yang berilmu, bertakwa kepada Tuhan, kreatif, mandiri dan membentuk peserta didik dalam menuju kedewasaan.

Belajar adalah suatu proses di mana suatu perilaku muncul atau berubah karena adanya respon terhadap suatu situasi. Sedangkan, pembelajaran proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran dilakukan berdasarkan muatan kurikulum dalam tiap satuan pendidikan dari SD sampai perguruan tinggi.

Kurikulum merupakan suatu pencapaian siswa dalam jenjang pendidikan yang diberikan oleh sekolah untuk mempengaruhi siswa belajar. Proses pembelajaran dilakukan berdasarkan muatan kurikulum dalam tiap satuan pendidikan. Salah satu muatan dalam kurikulum satuan pendidikan dasar dan menengah yang disebutkan dalam pasal 37 ayat 1 UU no.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah ilmu pengetahuan sosial (IPS) yang berbunyi:

Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: a). pendidikan agama; b). pendidikan kewarganegaraan; c). bahasa; d). matematika; e). ilmu pengetahuan alam; f). ilmu pengetahuan sosial; g). seni dan budaya; h). pendidikan jasmani dan olahraga; i). keterampilan/kejuruan; dan j). muatan lokal.

Pelajaran IPS bukan hanya merupakan mata pelajaran hafalan, pembelajaran pendidikan IPS di sekolah seharusnya lebih menekankan pada aspek pengetahuan, sikap dan keterampilan dari berbagai permasalahan yang ada di sekitar siswa. Guru dituntut untuk mampu memotivasi siswa agar aktif, kreatif, dan sistematis terhadap berbagai permasalahan yang ada, mampu memberikan solusi pemecahannya berdasarkan pengetahuan serta pemahaman yang dimiliki oleh guru, misalnya dengan menerapkan berbagai metode atau pendekatan dan media pembelajaran untuk bisa menarik perhatian siswa. Salah satu kompetensi dasar ilmu pengetahuan sosial yang diajarkan pada buku tematik tema 4 untuk kelas V dalam kurikulum 2013 adalah menjelaskan interaksi dalam pembangunan. Interaksi dapat dimaknai sebagai hubungan timbal balik antar individu, kelompok, atau individu dengan kelompok. Dalam silabus dipaparkan materi interaksi yang diajarkan untuk kelas V MI, meliputi memahami interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di kelas V MI, kota Banjarmasin, pada tanggal 11, 12, 13, dan 14 September 2018 ditemukan beberapa permasalahan. Pertama, permasalahan dari pihak siswa. Siswa terkendala dalam menyerap materi. Hal ini berkaitan erat dengan media pembelajaran yang terbatas pada buku teks yang penyajian materinya padat dan tampilannya kurang membuat siswa mengerti akan bagaimana hubungan interaksi dengan lingkungan alam, ekonomi, social dan budaya. Ketika guru meminta siswa untuk menyimak buku, banyak siswa yang kurang memperhatikan terlihat dari reaksi ketika diminta untuk menjawab pertanyaan, siswa kurang merespon terhadap pertanyaan tersebut. Karena, didalam kelas terdapat beragam gaya belajar, minat, dan kemampuan menyerap materi seorang siswa yang tidak semuanya dapat belajar dengan cara sama.

Kedua, permasalahan yang timbul dari pihak guru sebagai sumber belajar. Permasalahan yang dialami guru setelah saya amati jika pembelajaran IPS memiliki banyaknya materi yang harus dsampaikan terbatas dengan alokasi waktu. Materi yang sifatnya masih baru dipelajari seperti peninggalan sejarah, kegiatan ekonomi, peta, skala, dan koperasi memang tidak mudah untuk diajarkan karena banyaknya materi dan keterbatasan alokasi waktu dan media pembelajaran. Hal ini disebabkan kurangnya pemanfaatan media yang tersedia seperti proyektor untuk kegiatan belajar mengajar. Peneliti melihat perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran untuk materi interaksi dalam pembangunan karena materi ini masih disajikan dengan media buku teks saja, sementara siswa kurang tertarik dengan materi sehingga kesulitan untuk dapat memahaminya.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah diuraikan maka sangat perlu dibuat multimedia pembelajaran yang menarik, efektif, efisien waktu, dan mudah dalam penggunaannya yaitu multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS. Dengan dibuatnya multimedia pembelajaran ini diharapkan guru mempunyai persepsi dan acuan bahan materi yang sama sehingga tidak terdapat perbedaan materi yang diajarkan. Penggunaan multimedia

pembelajaran akan membuat siswa lebih tertarik mengikuti proses belajar mengajar, karena materi yang ada di dalam multimedia pembelajaran dibuat semenarik mungkin dan disisipi dengan animasi yang mendukung materi. Melalui penggunaan multimedia ini guru nantinya tidak perlu menghabiskan waktu untuk menggambar bagian-bagian instrumen gender karena multimedia pembelajaran dapat menyediakan gambaran bagian-bagian instrumen gender secara mendetail.

Metode Penelitian

Pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Stephen M. Alessi dan Trollip (2001, pp.407-561). Secara umum model pengembangan multimedia interaktif ini memiliki tiga atribut dan tiga fase, masing-masing atribut dan fase terdiri dari berbagai masalah yang akan dibahas. Ketiga atribut tersebut yaitu *atribut standards*; *ongoing evaluation*; dan *project management*. Tiga fase dalam model pengembangan tersebut yaitu *planning*, *design*, dan *development*. Desain pengembangan Alessi & Trollip dapat dilihat pada Gambar 1.

Atribut *standards* adalah titik awal dan dasar dari proyek yang akan dikembangkan. Atribut *ongoing evaluation* merupakan standar evaluasi yang dilakukan terhadap proyek yang hanya berguna jika pengembang menerapkan secara konsisten di seluruh proyek. Atribut *project management* merupakan tahapan saat pengembang melakukan kontrol yang tepat terhadap semua aspek pengembangan proyek.

Tahap perencanaan (*planning*) merupakan tahapan yang dilakukan oleh pengembang untuk menentukan tujuan dan arah dari pengembangan proyek. Tahap desain (*design*) merupakan tahapan yang berhubungan dengan ide pengembangan konten awal, yaitu mendeskripsikan pendahuluan program, menyiapkan *prototype*, serta membuat *flowchart* dan *storyboards*. Tahap pengembangan (*development*) merupakan implementasi dari tahapan desain. Dalam tahapan ini hal-hal yang dilakukan adalah menyiapkan materi, menyiapkan aplikasi pendukung pengembangan, pembuatan bahan audio dan video, penulisan code program, serta melakukan uji coba yang

terdiri atas uji alpha, uji beta, dan implementasi. Uji alpha, uji beta dan implementasi dilakukan setelah produk awal selesai. Tujuan penelitian pengembangan yang hendak dicapai yakni: (1) mengetahui proses pengembangan multimedia, (2) mengetahui kelayakan multimedia pembelajaran sebagai media pembelajaran.

Waktu dan tempat penelitian

Penelitian dilaksanakan dari bulan September di MI ASSANABIL yang beralamat Alalak Utara, Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70125.

Subjek Penelitian

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini dilaksanakan di MI Assanabil. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa kelas V B MI Assanabil tahun ajaran 2018/2019 berjumlah 15 siswa.

Metode dan alat pengumpulan data

1. Pre test Dalam penelitian yang dilakukan, siswa diberikan tes awal atau yang sering disebut pre test yakni dilakukan sebelum treatment dilakukan di kelas. Pre test adalah tes untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Pretest diberikan sebelum pemberian treatment. Pada pre test ini akan di ukur melalui pengetahuan/kognitif diukur melalui soal yang diberikan kepada siswa.
2. Post Test merupakan uji eksperimen yaitu tes setelah dilaksanakannya eksperimen pada penelitian, tujuannya untuk mengetahui dan mendapatkan nilai sampel kelas eksperimen setelah diberikan treatment. Post test dalam penelitian ini ialah soal yang dibuat berupa test bentuk objektif. Dalam hal ini secara penilaiannya hampir sama dengan pre test, dimana dilakukan penilaian secara kognitif/pengetahuan dengan cara memberikan tes soal kepada siswa. Penilaian secara psikomotorik dilakukan dengan cara lembar observasi dan afektif yang dilakukan melalui tes skala sikap yang diberikan kepada peserta didik.
3. Dokumentasi merupakan catatan yang sudah berlalu. Dokumentasi berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dalam penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data awal yang berupa kondisi

fisik sekolah, nilai geografi siswa, dan data subjek yang diteliti menggunakan metode dokumentasi. Hasil penelitian ini akan lebih akurat dan dapat dipercaya kalau didukung oleh sejarah dalam penemuannya. Dokumentasi merupakan proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses pengamatan dan ingatan. Biasanya dilakukan dengan cara pengamatan terhadap objek penelitian.

4. Metode Observasi dasar dalam semua ilmu pengetahuan. Metode observasi ini digunakan bila ingin memperoleh data mengenai tingkah perilaku, kegiatan kerja, gejala gejala alam atau yang lainnya. Adapun tahapan yang dilakukan oleh penulis saat menggunakan metode observasi ini adalah sebagai berikut: Tahapan observasi menyatakan bahwa pertama, tahap deskripsi, mencari lokasi yang terdapat aktivitas komunikasi. Kedua, tahap reduksi dimana harus ditentukan fokus apa yang akan di observasi dan yang ketiga, adalah tahap seleksi dimana peneliti harus mengurai fokus, mampu untuk mendiskripsikan komponen yang ada menjadi lebih rinci. Dalam metode observasi ini dikumpulkan data-data berupa situasi pembelajaran yang berlangsung dalam proses belajar mengajar, mulai pembelajaran dimulai sampai pembelajaran berakhir.
5. Pengumpulan data menggunakan teknik wawancara dilakukan untuk mencari data tentang pemikiran, konsep, atau pengalaman mendalam dari informan untuk mengetahui informasi. Peneliti melakukan komunikasi interaktif dengan sumber informasi untuk mendapatkan data atau informasi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara langsung dengan guru kelas V A di MI Assanabil untuk mengetahui proses pembelajaran di dalam kelas dan juga untuk membantu mendukung hasil dari data observasi.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah kegiatan yang dilakukan untuk merubah data hasil dari sebuah penelitian menjadi sebuah informasi yang nantinya digunakan untuk mengambil sebuah kesimpulan. Teknik analisis data yang

digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif. Berikut adalah penjelasan dari teknik kualitatif dan teknik kuantitatif.

1. Analisis Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, saran dosen validasi, dan catatan dokumentasi saat diimplementasikan. Data tersebut dianalisis secara deskriptif kualitatif, beberapa saran akan digunakan untuk perbaikan produk pada tahap revisi sedangkan catatan dokumentasi dideskripsikan untuk mengetahui kebermanfaatan produk yang dikembangkan saat digunakan dalam pembelajaran.

2. Analisis Kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan kualitas media berdasarkan penilaian dosen ahli materi, dosen ahli media, dan guru mata pelajaran, serta menilai hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran. Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data kualitatif hasil validasi dengan perhitungan nilai rata-rata. Fungsi perhitungan untuk mengetahui peringkat nilai akhir butir yang bersangkutan. Rumus perhitungan nilai rata-rata sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Kelayakan

$\sum x$ = Jumlah jawaban penilai

$\sum x_i$ = Jumlah jawaban tertinggi

100 = Bilangan Konstan

Sedangkan kriteria penilaian produk multimedia pembelajaran menggunakan prinsip nilai sebagai berikut:

Table 1. Kualifikasi Tingkat Kelayakan Berdasarkan Persentase Rata-rata

Persentase %	Tingkat Kevalidan	Kriteria Kelayakan
84 – 100	Sangat Valid	Sangat layak, tidak revisi
68 – 84	Valid	Layak, tidak revisi

52 – 68	Cukup Valid	Cukup layak, perlu revisi
35 – 52	Kurang Valid	Kurang layak, revisi
20 – 36	Sangat Kurang Valid	Tidak layak, revisi total

Jika jumlah skor kelayakan produk tepat 70, maka media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Peningkatan hasil belajar penggunaan multimedia pembelajaran. Penelitian ini termasuk dalam penelitian pengembangan atau *educational research and development (R and D)*. Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bersifat mengatasi keterbatasan dan menyesuaikan dengan tujuan, memecahkan masalah, mengambil keputusan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Pengertian tersebut menunjukkan adanya langkah-langkah yang sistematis dalam proses pengerjaan produk. Setiap langkah yang dilaksanakan sesuai dengan kaidah penelitian sehingga dapat dipertanggung jawabkan.

Berdasarkan definisi diatas, penelitian pengembangan merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Produk yang dikembangkan dapat berupa media, bahan ajar, strategi atau metode pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan produk media pembelajaran berupa perangkat lunak (*software*) dikemas dalam bentuk CD dan dapat pula disimpan dalam bentuk *software* yang dapat dipindahkan ke *flashdisk*.

Hasil dan Pembahasan

Prosedur penelitian pengembangan ini melalui 3 tahap penting yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*) dan pengembangan (*development*). Adapun proses selengkapnya pengembangan multimedia menurut Alessi dan Trollip seperti yang terlihat pada Gambar . Data yang dihasilkan dalam penelitian ini ada dua jenis. Data kualitatif diperoleh saat

pengumpulan data untuk kebutuhan pengembangan sistem pada tahapan *planning* yaitu dengan mewawancarai guru, dan laboran menggunakan pedoman wawancara serta membagikan angket analisis kebutuhan siswa. Data kuantitatif diperoleh dari hasil *pretest/posttes* dan uji coba produk. Instrumen *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan multimedia terhadap kelas eksperimen dengan membandingkan kenaikan *gain* hasil belajar dari kelas kontrol. Instrumen *retest* diberikan sebelum pertemuan pertama dan *posttest* diberikan pada pertemuan terakhir.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Kategori	Frek.	Persentase (%)
Sangat Baik	6	27,27
Baik	16	72,73
Cukup kurang		
Sangat kurang		
Jumlah	22	100

Kualitas multimedia pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Penilaian Ahli Media

Kualitas multimedia pembelajaran berdasarkan penilaian ahli media dapat dilihat pada Gambar. Berdasarkan hasil analisis data, dapat dilihat kualitas multimedia pembelajaran menurut ahli media adalah sangat baik dan layak untuk digunakan dalam pembelajaran PIIP Dasar. Namun, terdapat saran dari ahli media yaitu halaman intro pada *title* page diberi info nama pengembang, prodi dan *user* atau pengguna, memberikan halaman pada menu petunjuk, tombol instrumen gender diubah menjadi simulasi gender, memper-jelas

keterangan petunjuk pada menu simulasi gender, menu profil dilampirkan foto pengembang, dan menambahkan menu konfirmasi jika keluar dari produk multimedia. Berdasarkan validasi dari ahli materi

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Kategori	Frek.	Proesentase (%)
Sangat Baik	9	47,37
Baik	10	52,63
cukup kurang		
Sangat kurang		
Jumlah	19	100

Kualitas multimedia pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Penilaian Ahli Materi

Analisis Data *Pretest* dan *Posttes*

Nilai *posttest* dari kedua kelas diambil dari nilai rata-rata teori (*posttest*).

Tabel 4. Hasil belajar *posttest* dan *pretest* siswa

Nilai	
Pre-test (X ₁)	Post-test (X ₂)
80	90
70	100
60	95
80	100
70	100
80	90
60	80
50	90
60	90
40	90
70	100
80	100
70	90

70	90
440	1305

Berdasarkan Tabel 4 dapat diketahui rerata *gain* antara *posttest* dan *pretest* adalah 89,8 Valid.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba terhadap multimedia interaktif pada materi Interaksi social untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V MI Assanabil sebagai berikut:

1. Pengembangan multimedia Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran IPS di MI
2. Multimedia pembelajaran ini berhasil meningkatkan Hasil Belajar siswa dalam aspek kognitif.
3. Multimedia pembelajaran ini berhasil meningkatkan Hasil Belajar siswa.

Saran

Peneliti melihat perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk materi interaksi dalam pembangunan karena materi ini masih disajikan dengan media buku teks saja, sementara siswa kurang tertarik dengan materi sehingga kesulitan untuk dapat memahami serta media proyektor yang penggunaannya jarang digunakan. Solusi yang peneliti tawarkan yaitu mengembangkan multimedia interaktif dalam pembelajaran. Dengan multimedia interaktif materi Interaksi sosial dalam pembangunan dapat tersaji secara lebih menarik dan mengaktifkan sikap belajar serta meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

(2003). UU No. 20 Tahun 2003. *tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

AECT. (1977). *The Definiton of educational teknologu*. Washington dc: association for educational camunications and teknologi.

Ahmadi, Abu (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Ahmadi, Abu. (2003). *Ilmu Sosial Dasar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Allesi, S.M, & Trollip S.R. (2001). *Multimedia For learning methods and development (3rd ed)*. Massachussets: pearson education Inc.

Arian, niken & Dany. (2010). *Pembelajaran Mutimedia disekoalh*. Jakarta: PT prestasi pustaka

Azhar, Arsyad. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta; grafindo pusaka.

Budiningsih, Asri. (2015). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta. PT Rineka Cipta.

Kompri. (2017). *Belajar: Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Yogyakarta: Media Akademi

Rusdi, M. (2018). *Penelitian desain dan pengembangan pendidikan*. Jakarta: Pt.Raja Grafindo Persada.

Sanjaya, Wina. (2006). *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Kharisma Putra Utama

Sanjaya, Wina. (2009). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Seel, B. Barbara and Rita C.R. (2011). *Teknologi Pembelajaran definisi dan kawasanya*. Jakarta:UNJ

Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Supriatna, Nana. (2011). Pendidikan IPS di SD. Diakses di. <https://www.google.com> .pada tanggal 9 Oktober 2018, Jam 20.00.

Suryabrata, Sumadi. (2016). *Metedeologi penelitian*. Jakarta; Pt.Raja Grafindo Persada.

Suryani, Nunuk, Dkk. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembanganya*. Bandung. Remaja Rosdakarrya.

Suyono, Dkk. (2016). *Belajar dan pembelajararn*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarrya.

Tim pengembang MKDP. (2016). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada

Tirtahardja, Umar, Dkk. (2005). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta. PT Rineka Cipta.