



Pengembangan Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis *Student Centered Learning*

Susanto^{1,2}, Riswan Jaenuddin², M. Djahr Basir²

¹Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Raudatul Ulum

² Program Studi Magister Teknologi Pendidikan, Universitas Sriwijaya

Info Artikel

Sejarah Artikel:

diterima : 12 Maret 2022

direvisi : 10 Mei 2022

disetujui : 11 Mei 2022

Abstract

This study aims to develop a Student-Centered Learning (SCL) based learning video on Social Science subjects at the Raudhatul Ulum Integrated Islamic Junior High School that is valid, practical, and effective on student learning outcomes. This research is a development research using the Hannafin Peck model. Data collection techniques used in this study were interviews, walkthroughs, questionnaires, and tests of student learning outcomes against the developed video media. This research was declared valid because it was obtained through a validation process from experts. For practicality obtained from student responses at the small group stage obtained by 65.5% indicating that this multimedia has been tested for practicality because the video media produced is attractive to students, easy to understand, and students master the competencies to be achieved faster, while the effectiveness of student learning outcomes seen from the results of the N-gain 0.36 in the medium category. Based on the results of the study, it can be concluded that the video media based on student centered learning that was developed proved to be valid, practical, and effective on student learning outcomes.

Kata-kata Kunci:

Pengembangan, Video
Pembelajaran, Student
Centered Learning, Ilmu
Pengetahuan Sosial

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan video pembelajaran berbasis *student centered learning* (SCL) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama Islam Terpadu Raudhatul Ulum yang valid, praktis, dan efektif terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model Hannafin Peck. Tehnik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara, *walkthrough*, angket atau kuesioner, dan tes hasil belajar peserta didik terhadap media video yang dikembangkan. Penelitian ini dinyatakan valid karena didapatkan melalui proses validasi dari para ahli. Untuk kepraktisan didapat dari tanggapan siswa pada tahap kelompok kecil diperoleh sebesar 65,5% menunjukkan bahwa multimedia ini telah teruji kepraktisannya karena media video yang dihasilkan menarik bagi siswa, mudah dipahami, dan siswa lebih cepat menguasai kompetensi yang akan dicapai, sedangkan efektifitas hasil belajar siswa terlihat dari hasil N-gain 0,36 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video berbasis SCL yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif terhadap hasil belajar peserta didik

*Co Author

Susantosuratijan53@gmail.com

Susanto

Cara mengutip :

Susanto, Jaenuddin, R. & Basir, M.D. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis *Student Center Learning*. Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi dan Ilmu Ekonomi, 9(1), 38-44. <https://doi.org/10.36706/jp.v9i1.17177>

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu sumber daya manusia (SDM) tidak terlepas dari perbaikan mutu pendidikan dan pengajaran, salah satu cara yang dilakukan yaitu dengan jalan peningkatan kualitas pembelajaran (Umam, 2019). Melalui peningkatan kualitas pembelajaran, siswa akan termotivasi agar hasil belajarnya meningkat. Salah satu upaya nyata yang dapat dilakukan pendidik dalam mendukung program peningkatan kualitas SDM adalah dengan menciptakan kegiatan belajar aktif dan menyenangkan bagi peserta didik. Diantaranya adalah pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi lingkungan belajar bagi siswa melalui bahan ajar yang menarik dan relevan dengan karakter yang melekat pada para peserta didik (Suardi, 2018).

Pengembangan bahan ajar penting dilakukan oleh pendidik agar pembelajaran lebih efisien, efektif, dan sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai (Lukman & Ishartiwi, 2014). Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang dapat digunakan oleh pendidik untuk membantu dalam melaksanakan kegiatan belajar (Magdalena et al., 2020). Oleh karena itu bahan ajar sangat penting untuk dikembangkan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya pembelajaran untuk mata pelajaran IPS.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan proses belajar yang bertujuan untuk melatih siswa dalam memahami kejadian – kejadian yang bersifat hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok atau kelompok satu dengan yang lainnya berkaitan dengan proses sosial di masyarakat (Utami, Y., Purnomo, A., & Salam, R., 2019).

Di Sekolah Menengah Pertama mata pelajaran ini dikenal sebagai mata pelajaran IPS terpadu yang meliputi Ekonomi, Sosiologi, Sejarah, dan Geografi. Pembelajaran IPS cenderung berpusat pada guru karena banyaknya cabang materi yang harus di ajarkan.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi mengharuskan proses pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru tetapi sudah berpusat pada siswa. Pendekatan pembelajaran tipe ini salah satunya yaitu penerapan pembelajaran yang berpusat pada siswa. SCL merupakan strategi pembelajaran yang dapat mendorong siswa belajar lebih aktif, mandiri, sesuai dengan irama belajarnya masing-masing, dan sesuai dengan kemajuan teknologi (Antika, 2014). Hal tersebut perlu dipandu agar terus dinamis yaitu dengan bantuan teknologi terutama ICT (*Information Communication Technology*). Seiring dengan kemajuan teknologi informatika, komputer dijadikan sebagai sumber belajar yang menarik sehingga banyak para akademisi merancang materi pembelajaran dengan menggunakan program-program komputer. Salah satu jenis yang termasuk dalam teknologi multimedia adalah teknologi video terutama pada fase pasca produksi yang lebih bersentuhan secara langsung dengan teknologi multimedia. Pasca produksi ini termasuk di dalamnya proses produksi video dan pembuatan animasi. Media video sebagai salah satu produk multimedia dewasa ini begitu populer, karena mampu merepresentasikan informasi secara lebih menarik dan praktis kepada para penerima informasi (Pribadi, 2017). Bertitik tolak dari pentingnya multimedia dalam dunia pendidikan sementara lemahnya sumberdaya untuk mengelola dan mengembangkan media dalam pembelajaran, solusi efektif yang dapat dilakukan adalah mengembangkan video sebagai bagian dari media pembelajaran untuk berbagai kepentingan pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran (Sasmita dkk, 2013). Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi pelajaran saat itu. Selain itu, pembelajaran bermedia dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik, memudahkan penafsiran, serta memadatkan informasi (Rosidah, 2016).

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pengembangan media video diantaranya pernah dilakukan oleh Fiskha Ayuningrum pada tahun 2012. Hasil penelitian yang dilakukan Ayuningrum (2012) menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik di SMK Negeri 2 Godean. Sedangkan hasil penelitian yang berkaitan dengan SCL pernah diteliti oleh Antika dan diperoleh kesimpulan bahwa Proses pembelajaran berbasis SCL diterapkan di SMP Islam Baitul 'Izzah Nganjuk yang baru berdiri selama 5 tahun mampu meningkatkan kualitas siswa mereka.

Sejalan dengan hal tersebut, hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan peneliti di SMP IT RU Sakatiga dengan 3 orang guru bidang studi IPS nilai rata-rata ujian formatif dari 64 siswa adalah 61,75. Nilai KKM mata pelajaran IPS di SMP IT RU adalah 70. Yang mendapatkan nilai 70 atau di atas 70 sebanyak 14 siswa

sehingga persentase yang tuntas adalah 21,9 %, sedangkan yang tidak tuntas atau nilai dibawah 70 sebanyak 50 orang dengan persentase sebesar 78,1 %. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS masih rendah, rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan faktor siswa dan faktor dari guru, faktor penyebab dari siswa adalah kurangnya kemampuan siswa untuk menyerap materi yang bersifat abstrak dan sulitnya siswa menghafal kata kata ilmiah, sedangkan faktor dari guru adalah kurang kreativitas guru dalam menggunakan media pembelajaran. Dari 3 orang guru hanya satu orang guru yang pernah menggunakan media pembelajaran video, selebihnya dalam proses pembelajaran hanya menggunakan buku cetak yang tersedia. Media video yang digunakan hanya berisi materi penjelasan seperti dibuku cetak tanpa adanya contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari dan tidak ada unsur pendekatan SCL dalam video tersebut.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, keunggulan media video, hasil beberapa penelitian terdahulu, dan hasil wawancara serta observasi di SMP IT RU terhadap pembelajaran yang berlangsung maka peneliti menganggap perlu mengembangkan dan berusaha memfasilitasi siswa dengan membuat media video yang berhubungan dengan pelajaran IPS berbasis SCL.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *development research*. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media video berbasis SCL pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP IT Raudhatul Ulum yang valid, praktis, dan mempunyai efek potensial terhadap hasil belajar siswa. Penelitian Pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, untuk menguji produk tersebut (Purnama, 2016). Berdasarkan hal itulah maka dipilih model pengembangan yang sesuai untuk mengembangkan sebuah produk yaitu Hanaffin and Peck. Menurut Hanafin dan Peck (Afandi dan Badarudin, 2011:26) langkah-langkah model rancangan pembelajaran adalah sebagai berikut: Analisis (*Analyze*); Perancangan (*design*); Pengembangan (*development*) dan implementasi (*implementation*); Evaluasi. Tahap evaluasi menggunakan model evaluasi formatif Tesmer yang terdiri atas lima (5) tahap, yaitu: (1) *Self-evaluation*; (2) *expert review*; (3) *one-to-one evaluation*; (4) *small group evaluation*; (5) *field tes*.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Islam Terpadu Raudhatul Ulum, Desa Sakatiga, Kecamatan Indralaya, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan. Data-data penelitian dikumpulkan melalui wawancara, *walkthrough*, angket atau kuesioner, dan tes hasil belajar peserta didik terhadap media video yang dikembangkan (Faizah, N. O., Sudatha, I. G. W., & Simamora, A. H., 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada fase analisis dilakukan 5 (lima) kegiatan, yaitu: (a) mengidentifikasi perilaku dan karakteristik peserta didik; (b) mengidentifikasi kebutuhan peserta didik; (c) mengidentifikasi tujuan media video IPS yang dikembangkan; (d) menetapkan objek pada media video IPS yang dikembangkan; (e) melakukan evaluasi dan revisi terhadap analisis yang telah dibuat.

Pada fase rancangan terdiri atas 3 (tiga) kegiatan, yaitu: (a) merancang materi pada multimedia IPS; (b) membuat *paper-based*, yakni membuat desain berupa naskah (*storyboard*); (c) melakukan evaluasi dan revisi terhadap desain yang telah dibuat.

Pada fase pengembangan dan implementasi terdiri atas 2 (dua) kegiatan, yaitu: (a) mengembangkan media video IPS dengan menggunakan Camtasia studio 8 berdasarkan *flowchart* yang telah dibuat dengan pertimbangan bahwa aplikasi Camtasia studio 8 memiliki banyak kelebihan dibandingkan aplikasi yang lain (Gultom, F., & Hernawaty, H., 2020); (b) proses pengembangan dilakukan dengan evaluasi dan revisi. Produk yang dihasilkan dari tahapan produksi dinamakan prototype pertama. Untuk mengukur validasi, praktikalitas, dan dampak potensial penggunaannya. Dilakukan evaluasi Tesser yang terdiri dari *expert review*, *one-to-one evaluation*, *small group evaluation*, dan *field test*.

Pengujian validitas dan praktikalitas produk dilakukan dengan *expert review* dan *one-to-one evaluation* (Ernica, S. Y., & Hardeli, H., 2019), *Expert review* yang dimaksud adalah reviu ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media yaitu FA, ahli materi (content) yaitu DP dan ahli media (*layout*) yaitu KW. Prototype

pertama ini juga di evaluasi satu-satu (*one-to-one evaluation*). Dilakukan terhadap tiga orang peserta didik dari kelas VII.B 1 di SMP Islam Terpadu Raudhatul Ulum, Peserta didik menguji coba prototype pertama selanjutnya peserta didik di wawancarai dan memberikan komentar serta saran agar peneliti dapat mengetahui kelebihan dan kelemahan pengembangan media video, setelah direvisi akan menjadi prototype kedua.

Tabel 1 Tampilan Media Video Sebelum dan Setelah Validasi

Sebelum revisi	Sesudah revisi
<p>Tampilan awal halaman pembuka</p> 	<p>Tampilan awal halaman pembuka setelah direvisi</p> 
 <p>Sebelum revisi jeda tayangan satu dengan yang lain tidak diberi frame pemberitahuan</p>	 <p>Setelah direvisi diubah jeda tayangan satu dengan yang lain diberi frame pemberitahuan</p>
 <p>Sebelum revisi tampilan pada penutup haya sampai pada pertanyaan tanpa ada kata kata penutup</p>	 <p>Tampilan sesudah direvisi sebelum mengakhiri terdapat kata kata penutup</p>

Pada prototype kedua kembali dilakukan uji praktikalitas dengan cara *small group evaluation*. Ujicoba ini terdiri dari 8 (delapan) orang peserta didik kelas VII.A.1. Tujuan dari *small group evaluation* adalah untuk melihat kepraktisan media video yang dikembangkan (Meryansumayeka dkk, 2018), sebelum diujicobakan pada subjek penelitian yang sesungguhnya.

Hasil angket yang diberikan kepada 8 (delapan) orang peserta didik diperoleh 65,5%. Berdasarkan pendapat ahli Rahmadhani, R., & Hidayati, A. (2020) mengenai kriteria Kepraktisan Penggunaan Multimedia, maka dapat disimpulkan bahwa multimedia mata pelajaran IPS termasuk dalam kriteria praktis. Selain hasil angket diperoleh

juga komentar dan saran hasil peserta didik untuk perbaikan produk yang selanjutnya menjadi acuan untuk prototype ketiga.

Tahap uji coba di lapangan dilakukan untuk mengetahui efek potensial penggunaan media video (Pramika, D., & Sari, N. P., 2020). Alokasi waktu pada pembelajaran IPS tiap pertemuan yaitu 40 menit (1 jam pembelajaran), tahap field test dilakukan dengan cara belajar memakai media video, peserta didik mempelajari materi, mengisi soal latihan dan evaluasi. Latihan soal dan evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik untuk materi kegiatan pokok ekonomi. Rerata hasil belajar peserta didik dengan KKM 70. Pada awal pertemuan ke 1 dilakukan pre test terhadap 17 orang siswa kelas VII.B.2 Dari hasil pre test pembelajaran materi kegiatan pokok ekonomi diperoleh nilai rata-rata siswa adalah 44,70 atau termasuk dalam kategori rendah karena hanya 53% yang masuk dalam kategori sedang sementara sisanya berkualitas rendah dan tidak memenuhi persyaratan minimal. Sementara pada posttest didapatkan nilai rata-rata siswa sebesar 64,70 dengan kategori sedang dengan rincian 5,8% sangat baik, 35,3% baik, 29,4% sedang, 11,8% berkualitas rendah dan 17,7% tidak memenuhi persyaratan minimal . Jika dilihat dari perbandingan rata-rata nilai siswa pada pretest sebesar 44,70 dan posttest sebesar 64,70 artinya terjadi peningkatan sebesar 20, dan setelah dihitung skor N-Gainnya di peroleh skor 0,36.

Dari hasil perhitungan N-gain tersebut menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai efek potensial terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata mata pelajaran IPS materi kegiatan pokok ekonomi. Kesimpulannya hasil uji coba lapangan di kelas VII.B.2 di SMP Islam Terpadu Raudhatul Ulum menunjukkan bahwa prototype ketiga memiliki efek potensial terhadap mata pelajaran IPS materi kegiatan pokok ekonomi. Hal itu terlihat dari peningkatan jumlah siswa yang lulus KKM, pada waktu pre test (data disajikan pada tabel 2) belum ada siswa yang lulus standar KKM (0 %), tetapi setelah post test (data disajikan pada tabel 3) terdapat 7 orang (41,1%) yang berhasil mendapatkan nilai diatas standar KKM.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil *Pre test* Pada Evaluasi *Field Test*

Interval Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
86 – 100	0	0 %	Sangat Baik
71 – 85	0	0 %	Baik
56 – 70	9	53%	Sedang
41 – 55	1	5,9 %	Berkualitas rendah
20 – 40	7	41,1 %	Tidak memenuhi persyaratan minimal
Jumlah	17		
Rata-rata		44,70 %	Kurang

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil *Post test* Pada Evaluasi *Field Test*

Interval Skor	Frekuensi	Persentase	Kategori
86 – 100	1	5.8 %	Sangat Baik
71 – 85	6	35,3%	Baik
56 – 70	5	29.4 %	Sedang
41 – 55	2	11.8%	Berkualitas rendah
20 – 40	3	17.7 %	Tidak memenuhi persyaratan minimal
Jumlah	17		
Rata-rata		64,70 %	Sedang

Pembahasan

Arti penting temuan media video bagi sekolah dan guru yaitu dapat meningkatkan dan mempermudah proses belajar siswa dengan cara yang lebih mudah melalui media video, disamping itu bagi siswa terdapat peningkatan jumlah siswa yang lulus KKM untuk materi kegiatan pokok ekonomi. Hasil penelitian ini selaras

dengan penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan Ayuningrum yang menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan sangat layak dan sesuai untuk digunakan sebagai sumber belajar bagi guru dan peserta didik di SMK Negeri 2 Godean. Demikian juga penelitian yang dilakukan Antika pada tahun 2014 yang berjudul “Proses Pembelajaran Berbasis SCL (Studi Deskriptif di Sekolah Menengah Pertama Islam Baitul ‘Izzah, Nganjuk”, diperoleh kesimpulan bahwa Proses pembelajaran berbasis SCL diterapkan di SMP Islam Baitul ‘Izzah Nganjuk yang baru berdiri selama 5 tahun mampu meningkatkan kualitas hasil belajar siswa mereka. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putra pada tahun 2007 yang berjudul ”Pengembangan Model Student Centered Learning berbasis E-Media dalam mata kuliah Teknologi Bahan di Jurusan Teknik Mesin FT UNP” menunjukkan model *Student Centered Learning* E-Media Teknologi Bahan dapat meningkatkan kemampuan belajar mandiri mahasiswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berdasarkan video pembelajaran IPS berbasis SCL yang dikembangkan telah memenuhi syarat kelayakan dan dapat diimplementasikan dalam pembelajaran secara luas. Selanjutnya hasil penelitian W.S., Nurul Dwi Rahmawati pada tahun 2014 juga menunjukkan bahwa pada uji akhir (uji kelompok besar) pada aspek media pembelajaran diperoleh persetujuan 86,59% dan pada aspek materi diperoleh persetujuan 84,05% serta pada aspek student centered learning diperoleh persetujuan 82,08%.

SIMPULAN

Media video pembelajaran IPS berbasis SCL di Sekolah Menengah Pertama yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan setelah divalidasi oleh para ahli (*expert review*), sehingga produk ini layak digunakan; teruji kepraktisannya, hal ini terlihat dari tanggapan siswa pada tahap kelompok kecil diperoleh sebesar 65,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa multimedia ini telah teruji kepraktisannya karena media video yang dihasilkan menarik bagi siswa, mudah dipahami, dan siswa lebih cepat menguasai kompetensi yang akan dicapai; dan memiliki pengaruh terhadap efektifitas hasil belajar siswa terlihat dari hasil N-gain 0,36 dengan kategori sedang, disamping itu terdapat peningkatan jumlah siswa yang lulus KKM, pada waktu pre-test belum ada siswa yang lulus standar KKM (0 %), tetapi setelah post-test terdapat 7 orang (41,1%) yang berhasil mendapatkan nilai diatas standar KKM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yaitu SMPIT Raudhatul Ulum yang telah memberikan izin pelaksanaan penelitian ini, guru dan para siswa yang terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Muhammad dan Badarudin. (2011). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Antika, R. R. (2014). Proses pembelajaran berbasis student centered learning (Studi deskriptif di sekolah menengah pertama Islam Baitul ‘Izzah, Nganjuk). *BioKultur*, 3(1), 251-263.
- Ayuningrum, Fiskha. (2012). Pengembangan Media Video Pembelajaran Untuk Siswa Kelas X Pada Kompetensi Mengolah Soup Kontinental Di Smk N 2 Godean, diambil 6 Juni 2017, dari <http://eprints.uny.ac.id/6796/1/skripsi.Pdf>
- Ernica, S. Y., & Hardeli, H. (2019). Validitas dan praktikalitas e-modul sistem koloid berbasis pendekatan saintifik. *Ranah Research: Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 1(4), 812-820.
- Faizah, N. O., Sudatha, I. G. W., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education Technology*, 4(1), 52-58.
- Gultom, F., & Hernawaty, H. (2020). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CAMTASIA STUDIO 8 TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS VII SMP SWASTA RIAMA MEDAN. *JURNAL PENDIDIKAN RELIGIUS*, 2(1), 48-58.
- Lukman, L., & Ishartiwi, I. (2014). Pengembangan bahan ajar dengan model mind map untuk pembelajaran ilmu pengetahuan sosial SMP. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109-122.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis Bahan Ajar. *NUSANTARA*, 2(2), 311-326.

- Meryansumayeka, M., Yusuf, M., & Suganda, V. A. (2018). Pengembangan video pembelajaran berbasis PMRI untuk mendukung mental calculation siswa dalam permasalahan aritmatika sosial. *Jurnal Elemen*, 4(2), 119-130.
- Pramika, D., & Sari, N. P. (2020). Pengembangan Booklet dengan Pendampingan Video Tutorial sebagai Media Pembelajaran Statistik Penelitian. *Economic Education Analysis Journal*, 9(3), 959-971.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media & teknologi dalam pembelajaran*. Prenada Media.
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19-32.
- Putra, Zonny Amanda. (2007). Pengembangan Model Student Centered Learning berbasis E-Media dalam mata kuliah Teknologi Bahan di Jurusan Teknik Mesin FT UNP. diambil 13 Juli 2017 dari http://repository.unp.ac.id/953/1/ZONNY%20AMANDA_83_07. Pdf
- Rahmadhani, R., & Hidayati, A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Edutainment pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Kelas VII SMP/Sederajat. *Inovtech*, 2(01).
- Rosidah, A. (2016). Penerapan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 2(2), 266415.
- Sasmita, I. G. N. A. Y., Koyan, I. W., & Agung, A. G. (2013). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF MATA PELAJARAN TIK PADA SISWA KELAS IX SEMESTER GENAP TAHUN AJARAN 2012/2013 DI SMP NEGERI 3 SAWAN. *Jurnal Edutech Undiksha*, 1(2).
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Tessmer, M. 1993. *Planning and Conducting Formative Evaluation: Improving the Quality of Education and Education and Training*. London: Kogan Page
- Umam, M. K. (2019). Peningkatan Mutu Pendidikan Melalui Manajemen Peserta Didik. *Al-Hikmah: Jurnal Kependidikan Dan Syariah*, 6(2), 62-76.
- Utami, Y., Purnomo, A., & Salam, R. (2019). Penanaman Sikap Sosial Melalui Pembelajaran Ips pada Siswa SMP Islam Sudirman Ambarawakabupaten Semarang. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 1(1), 40-52.
- W.S., Nurul Dwi Rahmawati. 2014. Pembuatan Modul Pembelajaran Aplikasi Software Survei Pemetaan (AS2P) dengan Konsep Student Centered Learning Kelas XII Kompetensi Keahlian Survei Pemetaan SMK Negeri 2 Yogyakarta. diambil 12 oktober 2017, dari <http://eprints.uny.ac.id/20948/1/Nurul%20Dwi%20R.W.S%2011505247001.pdf>