



## Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran IPS Di SD

Lasmaida Siregar<sup>1</sup>, Sukmawarti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Corresponding Author: ✉ [lasmadasiregar99@gmail.com](mailto:lasmadasiregar99@gmail.com)

### ABSTRACT

Based on research data at SD Negeri 066668 Medan Johor found problems in the form of the learning process still on going classically, namely the use of lecture discussion methods, group work and question and answer so that in tends to be boring and less motivating for students in learning. Learning materials. Many students do not like to write and do not like to read long, convoluted sentences, so that when in class students only write modestly but they do not study it at home. The formulation of the research problem is how to develop videoscribe based animation video media in social studies learning material on ethnic and cultural diversity for class IV SD Negeri 066668 Medan Johor. This study aims to studies learning maten Ethnic and cultural diversity class IV SD Negeri 066668 Medan Johor this type of research is Research and Development (R&D) with the Borg & Gall model which was adapted by Sugiyono using 5 steps, namely: (1) potential and problems, (2) data collection; (3) product design, (4) design validation, (5) design revision. The data collection techniques used are questionnaire validation, teacher validation. Materian experts and media experts. Data analysis techniques use product data analysis in the form of media feasibility analysis and teacher response analysis. In social studies learning material on cultural diversity in Indonesia. Suggestions for further research can apply the development of animated video learning media assisted by Sparkol videoscribe in other subjects by improving the appearance of the design to make if more effective and efficient.

### Kata Kunci

IPS, Sparkol Videoscibe Animated, Video Media

## PENDAHULUAN

Pelaksanaan pendidikan merupakan kegiatan yang berlandaskan pada komponen yang berkaitan satu sama lain. Komponen utama dalam proses pendidikan adalah kurikulum, guru, siswa, metode, sarana dan pra sarana, alat dan media pembelajaran. Pendidikan akan maju apabila seluruh kom-ponen saling mendukung dan bekerja sama, artinya semua komponen me-miliki peran penting sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Usaha dalam rangka mencapai pendidikan yang maju dan berkualitas tinggi dapat dicapai mela-lui pendidikan yang dikelola secara efektif, kreatif, dan efisien sehingga dunia pendidikan akan selalu mengalami pengembangan.

Oleh karena itu pengembangan komponen pendidikan sangat dibutuhkan kaitannya dalam rangka menciptakan pendidikan yang berkualitas tinggi sehingga seiring dengan perkembangan zaman.

Salah satu cara untuk mencapai mutu dan tujuan pendidikan pada kurikulum 2013 khususnya jenjang pendidikan dasar adalah dilaksanakannya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dalam proses pendidikan di sekolah. Pembelajaran IPS memberikan ilmu kepada siswa tentang pengetahuan yang mencakup empat kompetensi dalam tujuan kurikulum 2013 yang erat kaitannya dengan kehidupan bermasyarakat. Hal ini ditegaskan dalam bahan kajian IPS melalui Peraturan Pemerintah nomor 32 tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 77I, bahan kajian Ilmu Pengetahuan Sosial mencakup antara lain, ilmu bumi, sejarah, ekonomi, kesehatan, dan sebagainya untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. Terkait dengan kebijakan tersebut dipertegas pada Permendikbud No. 21 Tahun 2016, tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa ruang lingkup materi muatan Ilmu Pengetahuan Sosial tingkat Pendidikan Dasar mulai dari kelas IV-VI meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) manusia, tempat, dan lingkungan; (2) waktu, keberlanjutan, dan perubahan; (3) sistem sosial dan budaya; (4) perilaku ekonomi dan kesejahteraan.

Kenyataan di lapangan masih ditemukan beberapa kendala terkait pelaksanaan pembelajaran IPS secara umum diungkapkan oleh Departemen Pendidikan AS dan Pusat Statistik Pendidikan Nasional (dalam Ollila dan Macy, 2018:2) pada *The Journal of Social Studies Research* dijelaskan bahwa rata-rata jumlah jam yang dihabiskan untuk pembelajaran IPS hanya 2,3 jam per minggu dibandingkan dengan matematika berjumlah 5,6 jam per minggu dan Bahasa Inggris berjumlah 11,7 jam per minggu. Hal tersebut dikarenakan mata pelajaran matematika dan Bahasa Inggris menjadi mata pelajaran inti yang diprioritaskan di sekolah. Anak-anak Amerika sekarang memperoleh jam mata pelajaran IPS sangat sedikit bahkan dalam pendidikan formal IPS tidak ada materi ekonomi, kewarganegaraan, geografi, dan sejarah.

Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pembelajaran terkait kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia, sebelumnya guru menggunakan alat peraga berupa gambar dan buku. Saat pembelajaran berlangsung siswa enggan bertanya, meskipun ada materi yang belum paham. Faktor penunjang pembelajaran seperti layar proyektor jarang untuk digunakan Hal ini membuat

peneliti tertarik untuk mengembangkan inovasi dengan membuat media pembelajaran yang kreatif. Fasilitas yang dimiliki sekolah berupa videoscribe namun belum dimanfaatkan dengan baik. Melalui videoscribe bisa diakses melalui android terutama dalam pembelajaran daring saat ini melalui video animasi. Videoscribe seharusnya dapat digunakan untuk menciptakan media yang menarik dalam mengajarkan IPS supaya siswa dapat memahami pelajaran dengan baik.

Upaya untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya di kelas IV SD, maka diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang efektif seperti menggunakan video animasi. Video animasi tersebut ditayangkan melalui aplikasi videoscribe.

Animasi adalah sekumpulan gambar baik 2 dimensi atau 3 dimensi yang tersusun dari sekumpulan objek/gambar yang disusun sesuai alur cerita sehingga menghasilkan gambar yang dapat bergerak (Prakosa, 2013). Animasi dapat menarik perhatian, serta mampu menyampaikan suatu pesan dengan baik. Video animasi ini tentunya ditayangkan melalui videoscribe.

Kondisi ini menjadi sebuah potensi untuk mendukung pengembangan media pembelajaran yang menarik, mampu mengoptimalkan fasilitas yang dimiliki dan meningkatkan prestasi belajar sekolah. Upaya yang akan dilakukan untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan membuat media yang menarik melalui video animasi. Perencanaan pengembangan media diharapkan dapat memberikan, menghasilkan produk yang menarik dan berbeda dari biasanya yaitu dengan menerapkan media pembelajaran videoscribe merupakan salah satu media yang digunakan untuk mendesain animasi. Proses pembelajaran yang menggunakan videoscribe dengan video animasi siswa tidak hanya menghayal, tetapi siswa dapat melihat langsung konsep yang dijelaskan oleh guru.

Dengan menggunakan multimedia pembelajaran berbasis videoscribe, materi yang ingin disampaikan dapat diberikan lebih lengkap dan lebih menarik, lebih efisien waktu, dan lebih inovatif, selain itu dengan menggunakan animasi yang ada dalam multimedia pembelajaran berbasis videoscribe akan semakin menambah minat belajar siswa. Penerapan penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, selain itu guru juga harus menerapkan model pembelajaran yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa. Model pembelajaran yang tepat pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya yaitu menggunakan model video animasi merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara

pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Model pembelajaran video animasi tidak bersifat eksklusif akan tetapi dapat digabung dengan model-model pembelajaran yang lain, misalnya: penemuan, keterampilan proses, eksperimen, demonstrasi, diskusi, dan lain-lain.

Berdasarkan kondisi di atas, sangat dimungkinkan untuk dikembangkan suatu produk yaitu media pembelajaran video animasi berbasis sparkolvideoscribe. Pengembangan ini merupakan pengembangan dari media video dan macam-macam praktek yang sebelumnya pernah digunakan dalam pembelajaran IPS. Hasil pengembangan media menggunakan video animasi dengan videoscribe nantinya diharapkan menjadi hal baru bagi siswa yang dapat diterima siswa dan mendapat respon baik dari guru dan siswa. Oleh karena itu dalam hal ini penulis memiliki dasar pemikiran bahwa Media video animasi memberikan pengalaman yang diperoleh siswa lebih banyak karena menggabungkan beberapa indra yaitu indra pendengaran dan penglihatan. Berdasarkan keadaan tersebut, peneliti mengembangkan media video animasi yang berbantuan dengan aplikasi *Videoscribe* pada pembelajaran IPS di kelas IV.

Alasan lain dalam pengembangan video animasi karena Proses pembelajaran masih berlangsung secara klasikal yaitu penggunaan metode ceramah, diskusi, kerja kelompok dan tanya jawab sehingga cenderung membosankan dan kurang memotivasi siswa dalam belajar. Media pembelajaran belum diterapkan secara maksimal sehingga mendorong siswa kurang aktif memahami materi pembelajaran. Banyak siswa yang tidak suka menulis dan kurang suka membaca kalimat- kalimat panjang yang berbelit-belit, sehingga saat di kelas siswa hanya menulis seadanya namun tidak dipelajari lagi ketika di rumah.

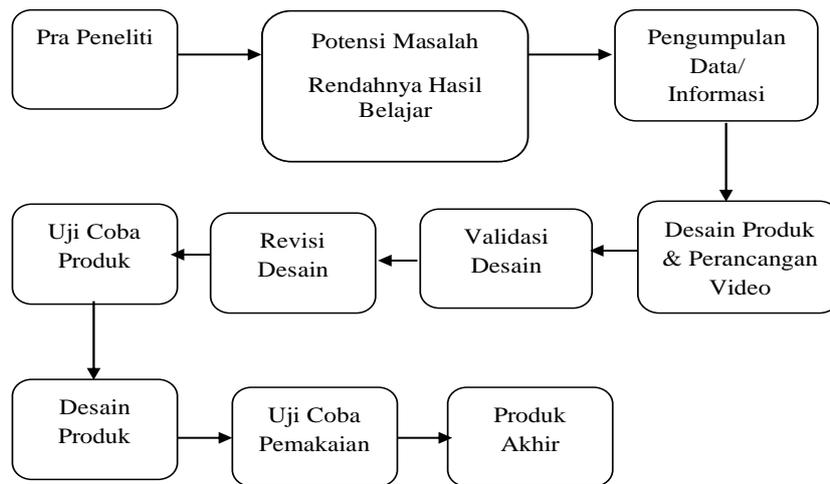
## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*research & development*) dengan menggunakan model menurut Borg dan Gall. Model menurut Borg dan Gall terdiri dari 10 langkah, yaitu (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data/informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk; (10) pembuatan produk massal (Sugiyono, 2016:409).

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengemangkan suatu media pembelajaran yaitu media video animasi berbasis videoscribe pada pembelajaran ips di sd pada materi keanekaragaman suku bangsa dan budaya kelas IV sd.

Menurut sugiyono tahapan langkah pengembangan dimulai(1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data/informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba produk, (9) produk (10) produk massal.

Prosedur pengembangan lebih jelasnya dapat dilihat sebagaimana skema berikut :



**Gambar 1. Prosedur Penelitian Pengembangan**

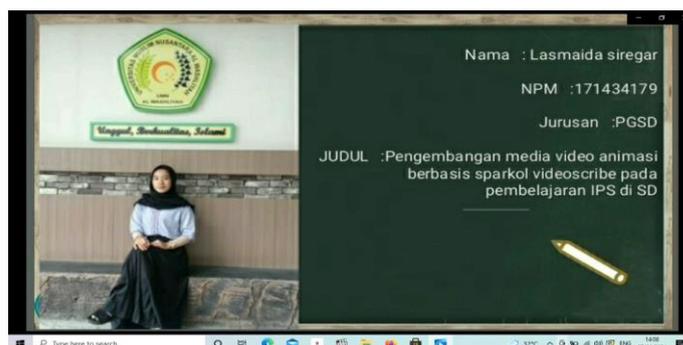
## HASIL PENELITIAN

Setelah melalui penilaian dari ahli media, materi, dan bahasa terhadap media pembelajaran video animasi berbantuan sparkol videoscribe dan mendapat saran untuk perbaikan, peneliti merevisi video animasi berbantuan sparkol videoscribe kembali. Berikut ini adalah media pembelajaran video animasi berbantuan sparkol videoscribe setelah direvisi sesuai saran dari para ahli.

Bagian Awal Video

Tampilan Identitas Pengembangan Video

**Gambar 2. Tampilan Identitas Pengembang Video**



Bagian ini menampilkan identitas pengembang video yang terdiri atas foto, nama pengembang yaitu Lasmaida Siregar, Npm 171434179, dan jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan.

### **Tampilan Logo Aplikasi Pembuat Video**

Gambar di bawah ini merupakan tampilan logo aplikasi pembuat video animasi berbantuan sparkol videoscribe.

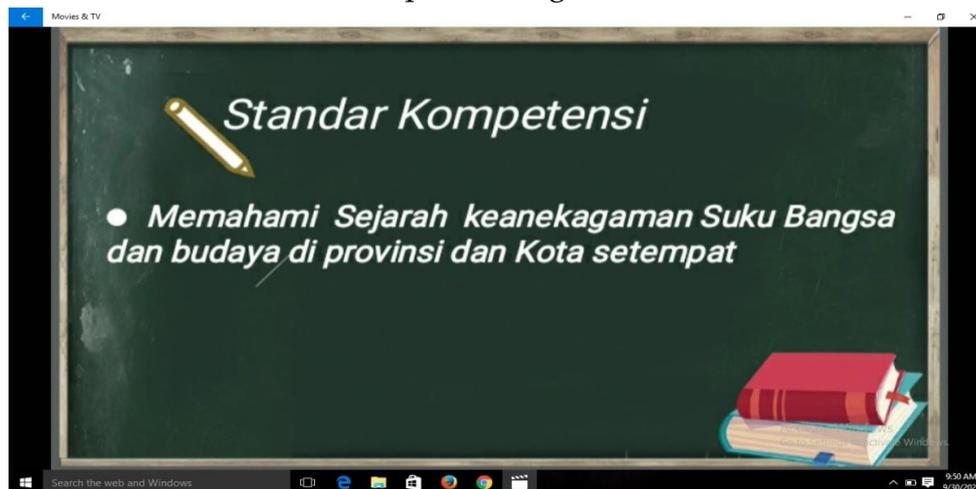


**Gambar 3. Tampilan Logo Aplikasi Pembuat Video**

Bagian video ini menampilkan logo aplikasi pembuat video yaitu aplikasi Sparkol Videoscribe. Video ini menampilkan logo tersebut agar siswa tahu bahwa video ini pengembangan dari aplikasi tersebut.

### **Tampilan Standar Kompetensi**

Bagian tampilan Standar Kompetensi pada video animasi berbantuan sparkol videoscribe memiliki tampilan sebagai berikut:



**Gambar 4. Tampilan Standar Kompetensi**

Bagian video ini menampilkan Standar Kompetensi tersebut yaitu memahami sejarah keanekragaman suku bangsa dan budaya di provinsi setempat.

## Tampilan Penjelasan Rumah Adat

Bagian video ini menampilkan animasi rumah adat



Gambar 5. Tampilan Penjelasan Rumah Adat

## Pembahasan

Pembahasan mengkaji lebih lanjut hasil pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan sparkol videoscribe. Pembahasan penelitian terdiri dari pemaknaan temuan dan implikasi hasil penelitian. Pemaknaan penemuan penelitian meliputi hasil pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan sparkol videoscribe, penggunaan media pembelajaran video animasi berbantuan sparkol videoscribe pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia siswa kelas IV SD Negeri 066668 Medan Johor.

Peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan sparkol videoscribe pada mata pelajaran IPS materi keragaman

budaya di Indonesia kelas IV menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg dan Gall yang diadaptasi oleh Sugiyono. Model pengembangan yang dilakukan

oleh peneliti meliputi 5 tahap dari total 10 tahap yakni: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi produk. Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan sparkol videoscribe diawali dengan menemukan potensi dan masalah melalui kegiatan prapenelitian yakni melaksanakan identifikasi masalah dengan menggunakan teknik observasi, wawancara dengan guru kelas IV dan pengumpulan hasil validasi. media pembelajaran video animasi berbantuan sparkol videoscribe pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia. Jenis media pembelajaran video animasi berbantuan sparkol videoscribe yang dipilih peneliti dapat dikatakan sesuai dengan potensi dan masalah yang ada di kelas IV SD Negeri 066668 Medan Johor karena menurut teori perkembangan Piaget (dalam Suyono dan Hariyanto, 2014: 83) dijelaskan bahwa usia siswa SD memasuki tahap operasional konkret (7-11 tahun), pada tahap ini siswa dapat menyimpulkan sesuatu dalam situasi nyata dengan menggunakan benda konkret, dan dapat menggolongkan sesuatu namun belum bisa memecahkan masalah secara abstrak. Oleh karena itu dalam pembelajaran haruslah disesuaikan dengan menggunakan benda-benda konkret yang bisa dibantu dengan penggunaan media pembelajaran.

. Sesuai dengan hasil angket kebutuhan guru kelas IV SDN 066668 Medan Johor menunjukkan bahwa: (1) banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami materi keragaman budaya di Indonesia; (2) guru sudah menggunakan media dalam pembelajaran namun dalam penggunaannya belum mampu menarik perhatian dan memotivasi belajar siswa sehingga siswa memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik walaupun sudah terdapat penunjang untuk menampilkan video; (3) sumber belajar yang digunakan terbatas, media pembelajaran yang tersedia di sekolah belum mencukupi kebutuhan materi IPS tentang keragaman budaya di Indonesia; (4) guru memerlukan media pembelajaran tambahan untuk menambah wawasan siswa tentang materi keragaman budaya di Indonesia; (5) banyak siswa yang setuju jika media pembelajaran ditampilkan melalui komputer dengan bantuan video animasi berbantuan sparkol videoscribe; (6) guru setuju jika media pembelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia dikemas dalam bentuk video animasi berbantuan sparkol videoscribe; (7) video animasi berbantuan sparkol videoscribe memudahkan guru dalam menyampaikan materi keragaman budaya di Indonesia; (8) media pembelajaran berupa video

animasi perlu dikembangkan dengan menarik melalui pemilihan warna dalam video serta penggunaan animasi agar mampu memotivasi dan meningkatkan minat belajar siswa; (9) materi dalam video animasi berbantuan sparkol videoscribe perlu dikemas menarik dengan menggunakan gambar animasi dan warna yang cerah; (10) jenis font yang digunakan adalah Arial dengan ukuran sedang; (11) penggunaan bahasa harus baku dan dapat dimengerti; (12) video animasi berbantuan sparkol videoscribe juga menggunakan kalimat yang singkat, padat, dan jelas; (13) banyak siswa belum pernah menjumpai video animasi berbantuan sparkol videoscribe dapat membantu proses pembelajaran yang menantang dengan bantuan aplikasi sparkol videoscribe sehingga siswa dan guru dapat belajar bersama-sama sehingga siswa setuju jika media video animasi berbantuan sparkol videoscribe yang telah dimodifikasi dijadikan sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi mata pelajaran IPS tentang keragaman budaya di Indonesia; (14) materi yang disajikan di video animasi berbantuan sparkol videoscribe harus memiliki tingkat kedalaman materi agar siswa lebih memahami materi; (15) materi yang disajikan pada video animasi berbantuan sparkol videoscribe harus berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar; (16) video animasi berbantuan sparkol videoscribe tidak memerlukan pencantuman referensi karena materi sudah terdapat di buku siswa sehingga video ini sebagai media praktis yang akan mempermudah untuk mengingat dan memahami materi tanpa harus membaca buku yang tebal; (17) video animasi berbantuan sparkol videoscribe harus mudah digunakan oleh guru maupun siswa.

Berdasarkan hasil validasi penilaian oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa terdapat beberapa indikator yang perlu diperbaiki. Adapun perbaikan yang dilakukan pada media meliputi Kecepatan dan intonasi penjelasan diperbaiki, Gambar yang sesuai dengan letak strategis wilayah Indonesia, Penulisan sebaiknya diperbaiki, Tujuan pembelajaran diperjelas, Kalimat disusun lebih sederhana untuk memahamkan peserta didik. Sebaiknya materi ditambahkan lagi agar siswa lebih jelas memahami materi, Gambar dibuat semenarik mungkin, Warna video dibuat bervariasi untuk menarik minat siswa.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi berbantuan sparkol videoscribe pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SD Negeri 066668 Medan Johor, dapat disimpulkan bahwa:

1. Peneliti telah mengembangkan media pembelajaran video animasi berbantuan sparkol videoscribe pada mata pelajaran IPS materi keragaman budaya di Indonesia kelas IV SD Negeri 066668 Medan Johor melalui lima tahapan yakni: (1) potensi dan masalah; (2) pengumpulan data; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain.
2. Dalam proses untuk mendapatkan Animasi berbasis sparkol videoscribe yang layak, maka dilakukan kegiatan seperti validasi ahli media, ahli materi dan respon guru, kemudian dikembangkan oleh peneliti serta instrumen-instrumen sebagai alat ukur layak atau tidak layaknya video animasi sparkol videoscribe pada pembelajaran Ips kelas IV dengan aturan dan criteria yang telah ditentukan pada Bab III Media pembelajaran video animasi berbantuan sparkol videoscribe telah dikembangkan berdasarkan penilaian kelayakan isi oleh ahli media, ahli materi, dan guru termasuk kriteria baik pada komponen kelayakan 'layak' digunakan.

## REFERENCE

- Aan Riyanda, 2013, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta : Referensi Media.
- AndersonRonald, 2017, *Psikologi dan Pendidikan*, Yogyakarta : Pustaka Imani, Terj.Rohani.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Aini, Anggoro & Putra. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pada Materi Transportasi Berbantuan *Sparkol*. *Jurnal Pendidikan*.
- Agustien, Umamah, & Sumarno. 2018. Pengembangan Media Pembengan Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*. V(1)
- Basuki, dan Sholeh. 2018. Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila Berbasis Multimedia dengan Menggunakan Aplikasi *Sparkol Videoscribe*. *Jurnal Disprotek*
- Dariyadi. 2018. Penggunaan Software "*Sparkol Videoscribe*" Sebagai Media Pembelajaran Bahasa, Malang : UNM.
- Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media.
- Dekdikbud, 2016, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta : Depdikbud
- Efendy, 2013, *Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe*, Jakarta : Kencana
- Fadillah, dan Bilda. 2019. Pengembangan Video Pembelajaran Matematika Berbantuan Aplikasi *Sparkol Videoscribe*. *Jurnal Gantang*. IV

- Gerlach dan Ely, 2015, *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.
- Henry, 2015, *Belajar Membuat Whiteboard Animation untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Heinich, dkk, 2013, . *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Video*, Jakarta : Offest
- Helianthusonfri, Jefferly. 2019. *Belajar Membuat Whiteboard Animation untuk Pemula*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Imamah dan Ma'ruf, 2018, *Video Animasi dan Videoscribe*, Jakarta : UI
- Kholidin, 2017, *Pengembangan Videoscribe Dalam Pengembangan Media*, Jakarta : Kencana
- Minarni. 2016. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Berbasis Video Menggunakan Aplikasi Videoscribe Untuk Anak Kelas 2 Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Dosen FIKOM.
- Nani Hidayati, 2015, *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta
- Netriwati, 2015, *Media Pembelajaran Efektif*, Bandung : Mizan
- Ollila dan Machy, 2018, *Pembelajaran IPS di Sekolah*, oleh Departemen Pendidikan AS dan Pusat Statistik Pendidikan Nasional
- Pamungkas, Ihsanudin, Novaliyosi, Yandari. 2018. *Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe : Inovasi Pada Perkuliahan Sejarah*. *Jurnal Pendidikan*
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 37 tahun 2018 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kurikulum 2013
- Permendikbud No. 21 Tahun 2016, tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah
- Prakosa, 2013, *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Penerbit Gava Media
- Sanjaya, W. 2012. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group
- Sardiyo, 2015, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sapria, dkk, 2017, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya daam Djahiri
- Solihatini dan Raharjo, 2017, *Pengembangan Kompetensi Guru IPS SD*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Sugiyono, 2016, *Penelitian Suatu Pengantar* Jakarta : Bumi Aksara
- Trianto, 2014, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Yulia Puspita dan Rudi, 2018, *Media Visual Dalam Pembelajaran* Jakarta : Offes