

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TURBAYA (MINIATUR BUDAYA) RUMAH ADAT TEMATIK TEMA 7 INDAHNYA KERAGAMAN KELAS IV DI SEKOLAH DASAR

Lutfi Maulidya¹, Rikke Kurniawati²✉

Student of Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia¹

Primary School Teacher Education, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia²

e-mail: utfimaulidya06@gmail.com¹, rikkek.pgsd@unusida.ac.id²

ABSTRAK

Tujuan utama dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu produk media pembelajaran miniatur budaya rumah adat yang mengacu pada Kurikulum SD 2013. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Pengembangan media pembelajaran miniatur budaya rumah adat yang menggunakan prosedur penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Thiagaraja. Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian meliputi 4 tahap diantara yaitu (1) tahap pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), (4) penyebaran (*disseminate*), namun dalam penelitian ini pada tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian pengembangan ini menunjukkan bahwa media TURBAYA (Miniatur Budaya) sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran setelah melewati uji validasi ahli media dan materi. Hasil nilai rata-rata presentase yang diperoleh dari ahli media dan materi sebesar 86% dengan kriteria “Sangat Baik atau Sangat Layak”, jadi dapat disimpulkan bahwa media miniatur budaya rumah adat sudah dapat digunakan.

Kata Kunci: media pembelajaran, rumah adat, TURBAYA

MEDIA DEVELOPER FLIPBOOK TO LERNING PROCESS IN INDONESIA LANGUAGE (FABEL) OF IN STUDENT ELEMENTARY SCHOOL

ABSTRACT

The main objective of this research is to produce a learning media, product of miniature traditional house. This research is a development research. Development of learning media for miniature traditional house using the research development procedure proposed by Thiagarajan. Development procedure ones used in the study includes 4 stages, namely (1) the definition stage (define), (2) design, (3) develop, (4) deployment (disseminate), but in this study at the dissemination stage not done because of limitations time. Data collection techniques used is a questionnaire. The data analysis used in this research is qualitative and quantitative. The results of this development research indicate that TURBAYA media (culture miniature) is very suitable for use as a medium learning after passing the media and material expert validation test. Result the average percentage value obtained from media and material experts is 86% with the criteria “very good or very eligible”, so it can be concluded that miniature media of traditional house culture can be used.

Keywords: learning media, traditional house, TURBAYA

Submitted	Final Revised	Accepted	Published
15 Desember 2021	19 Januari 2022	22 Januari 2022	25 Januari 2022

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa dan negara tersebut maju. Pendidikan merupakan suatu proses untuk mengembangkan semua aspek kepribadian manusia yang mencakup pengetahuan, nilai sikap, serta keterampilan (Roesminingsih & Susarno, 2011: 9).

Pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didik. Pembelajaran yang baik seharusnya dapat menumbuhkan minat belajar pada diri peserta didik agar tingkah laku berubah. Perubahan yang dimaksud yaitu perubahan aspek-aspek tingkah laku, seperti pengetahuan, sikap dan keterampilan. Minat belajar yang tinggi peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan wawasan serta hasil belajar yang baik (Rahmawati dkk, 2019).

Proses belajar mengajar (PBM) atau proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum dari suatu lembaga pendidikan. PBM dilaksanakan dalam rangka mempengaruhi peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dalam Undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003. Pendidikan menjadi perhatian serius bangsa Indonesia mengingat pentingnya peranan pendidikan dalam kemajuan bangsa (Pramita & Agustini, 2016).

Berdasarkan kurikulum 2013 menggunakan buku pembelajaran tematik terpadu yang terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabung ke dalam satu tema, dengan adanya tema diharapkan akan banyak memberi keuntungan baik bagi pendidik maupun peserta didik. Pembelajaran tematik ini lebih ditekankan menggunakan media dalam suatu proses pembelajaran, yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas pesan yang disampaikan, sehingga akan tercapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien Bambang Sutjipto (2011: 9). Zain (dalam Ariyanti, 2015:11), menyatakan bahwa media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung di kelas IV SDN. Sidokerto, peneliti menemukan sebuah permasalahan pada saat pembelajaran tematik tema 7 subtema 2 materi rumah adat budaya yang peserta didik hanya diberi penjelasan dan menghafal berbagai macam rumah adat yang berasal dari beberapa daerah tanpa diberi gambaran bagaimana bentuk dari berbagai macam rumah adat tersebut oleh pendidik. Peserta didik merasa kesulitan pada saat menghafal dan menerima penjelasan yang diberikan oleh pendidik. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar, sehingga pendidik tidak lagi kesulitan dalam menjelaskan materi dan memudahkan peserta didik untuk memahami penjelasan yang diberikan oleh pendidik. Dengan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran TURBAYA (Miniatur Budaya) rumah adat tematik tema 7 kelas IV di sekolah dasar.

Miniatur menurut KBBI adalah tiruan sesuatu dalam skala yang diperkecil. Suatu tiruan sebuah objek yang dapat dilihat dari segala arah dan berukuran lebih kecil dari objek aslinya. Miniatur adalah suatu model hasil penyederhanaan suatu realitas tetapi tidak menunjukkan aktivitas atau tidak menunjukkan suatu proses Munadi (2012: 109). Rumah tradisional dibangun dengan cara yang sama oleh beberapa penduduk yang dahulu tanpa atau sedikit sekali mengalami perubahan-perubahan sehingga rumah tradisional berbentuk berdasarkan tradisi yang ada pada masyarakat. Indonesia memiliki budaya yang beragam. Salah satu wujud keberagaman budaya tersebut terletak pada desain arsitektur rumah tradisional nusantara (Poerwaningtias dan Suwanto, 2017: 7).

Penggunaan media pembelajaran miniatur atau media tiga dimensi ini dalam materi pembelajaran IPS tematik tema 7 subtema 2 pembelajaran 3 kelas IV SD merupakan salah satu cara dalam menggantikan media pembelajaran nyata kepada peserta didik pada proses pembelajaran. Peneliti memilih media pembelajaran miniatur budaya rumah adat karena dapat mengaktifkan peserta didik dan memudahkan pendidik untuk menyampaikan materi pada saat pembelajaran. Selain itu alat atau media yang dibuat dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik akan memperoleh pengalaman nyata dalam belajar dan peserta didik mampu memiliki ingatan yang kuat dalam memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan penelitian tentang Pengembangan Media Pembelajaran TURBAYA (Miniatur Budaya) Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahya Keragaman di Negeriku Kelas IV di Sekolah Dasar.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Media sering digunakan oleh pendidik dalam proses belajar untuk mencapai suatu pembelajaran. Media merupakan alat bantu yang digunakan oleh pendidik dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Musfiqon, 2012:28). Media dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran mempermudah peserta didik dalam ketertarikan terhadap media pembelajaran dan mempermudah suatu materi pembelajaran. Trianto (2010:199) mengemukakan bahwa media merupakan komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu pada kegiatan apa yang dilakukan oleh peserta didik dan bagaimana peranan media itu dalam merangsang kegiatan belajar yang dilakukan.

Media pembelajaran sangat penting dalam menunjang proses pembelajaran di kelas. Menurut Wuri dan Faturrahman (2014:44) media pembelajaran adalah alat bantu untuk mempermudah sampainya materi pada peserta didik. Media pembelajaran membantu pendidik dalam menyampaikan konsep materi yang akan diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, efektif, efisien, dan menarik. Media pembelajaran juga dapat membuat peserta didik ikut aktif dalam proses pembelajaran karena melibatkan peserta didik secara langsung. Jadi, berdasarkan dari beberapa teoritis tersebut, dapat difahami bahwa media adalah alat bantu yang digunakan oleh pendidikan untuk mempermudah pada saat proses pembelajaran dengan melibatkan peserta didik secara langsung.

Miniatur Budaya

Miniatur adalah suatu model hasil penyederhanaan suatu realitas tetapi tidak menunjukkan aktivitas atau tidak menunjukkan suatu proses. Miniatur ini mampu memberi penjelasan kepada peserta didik secara detail dari sebuah objek yang menjadi topik bahasan secara tiga dimensi (Munadi, 2013:17). Miniatur merupakan salah satu model yang diperkecil atau diperbesar. Miniatur termasuk salah satu model yang disederhanakan yang ditinjau dari cara pembuatannya. Sedangkan, model adalah benda tiga dimensi dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu rumit untuk dibawa kedalam kelas dan dipelajari peserta didik dalam wujud aslinya (Yulia, 2013:86). Jadi, berdasarkan dari beberapa teoritis tersebut dapat disimpulkan bahwa miniatur adalah sebuah media berbentuk tiga dimensi yang dibuat dari objek yang sudah ada kemudian dibuat menjadi objek yang lebih kecil dari aslinya, sehingga dapat memudahkan dalam memperlihatkan kepada peserta didik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model 4D (*Four D model*) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, dkk (1974 dalam Trianto, 2014:93) yang terdiri dari 4 tahapan, yaitu tahap pendefinisian (*difine*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*), namun dalam penelitian ini tahap penyebaran (*disseminate*) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu. Jadi, berdasarkan dari penjelasan tersebut peneliti hanya memakai pada 3 tahap langkah prosedur pengembangan, yaitu pendefinisian (*difine*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*). Objek dalam penelitian ini adalah media pembelajaran miniatur budaya rumah adat dengan tema keragaman budaya negeriku yang digunakan untuk pembelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan wawancara, kuisioner, observasi, dan gabungan ketiganya (Sugiyono, 2012:137). Angket atau kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna (Widoyoko, 2016:33). Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan angket yang akan digunakan dan menggunakan lembar validasi ahli materi dan media.

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan dalam penelitian (Sugiyono, 2013). Penelitian ini menggunakan instrumen lembar validasi yang meliputi lembar validasi materi, validasi teori, dan lembar validasi media. Tujuan dari lembar validasi ini adalah agar bisa mengukur kelayakan media yang peneliti kembangkan.

Lembar validasi ahli materi berisi mengenai aspek penilaian isi materi dan kesesuaian materi pada kurikulum 2013 yang akan disampaikan dengan media tersebut. Aspek penilaiannya terdiri dari penskoran : 1, 2, 3, 4, dan 5 yang berurutan dengan menyatakan tidak sesuai, kurang sesuai, cukup sesuai, sesuai dan sangat sesuai. Kisi-kisi lembar penilaian dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

No	Indikator	Butir
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	1
2.	Kesesuaian materi dengan indikator	2
3.	Kesesuaian tujuan pembelajaran	3
5.	Kebenaran aspek materi	5
6.	Materi mudah difahami oleh peserta didik	6
7.	Kesesuaian materi dengan media pembelajaran	7

(Sumber: Sudjana & Rivai, 2010: 4-5)

Lembar validasi ahli media berisikan aspek penilaian yang terdiri dari penskoran 1, 2, 3, 4, dan 5 dengan menyatakan tidak sesuai, kurang sesuai, cukup sesuai, sesuai dan sangat sesuai. Media pembelajaran yang sudah di design peneliti akan dinilai apakah media tersebut layak dan sesuai dengan materi pelajaran tersebut.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

No	Indikator	Butir
1.	Kemudahan penggunaan media	1
2.	Keterpaduan antar komponen dalam media	2
3.	Kesesuaian ilustrasi dengan kenyataan	3
4.	Pemilihan bentuk media	4
5.	Kesesuaian bentuk komponen media dengan kenyataan	5
6.	Kualitas bahan yang digunakan	6

7.	Ketahanan bahan yang digunakan	7
8.	Pilihan warna dalam media	8
9.	Kerelevanan media dengan materi	9
10.	Keamanan media ketika digunakan	10

(Sumber: Aqib, 2013: 53)

Analisis data yang dipilih yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif ini digunakan untuk mengetahui saran atau masukan dari validator mengenai media yang dikembangkan peneliti. Apabila di dalam pengembangan peneliti terdapat kesalahan dalam membuat produk yang dikembangkan maka peneliti mengolah hasil tersebut dengan memperbaiki. Data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian kualitas produk yang di validator oleh ahli media dan ahli materi. Data kualitas media tersebut berupa data kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan model 4D yang terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Dessiminate* (penyebaran). Tahapan-tahapan model pengembangan 4D hanya dilakukan sampai dengan tahap *Develop* (pengembangan). Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu. Data yang dihasilkan dari setiap tahap prosedur penelitian pengembangan yang dilakukan sebagai berikut:

Tahap *Define* (pendefinisian)

Pada penelitian ini tahap pendefinisian bertujuan untuk menganalisis kebutuhan awal terkait permasalahan yang ditemukan di lapangan. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa permasalahan utama dari materi rumah adat tematik tema 7 adalah keterbatasan dalam pengamatan objek. Pendidik dalam menyampaikan materi tersebut juga lebih banyak meminta peserta didik untuk membaca dan menghafalkan nama-nama rumah adat dengan berbagai macam daerahnya sesuai dengan yang ada di buku sehingga peserta didik tidak bisa mengamati langsung rumah adat tersebut sesuai dengan bentuk nyatanya. Maka dari itu peneliti membuat pengembangan media pembelajaran 3 Dimensi berbasis miniatur. Jadi, peserta didik dapat mengamati langsung dan memahami bentuk dan ciri khas rumah adat budaya dari berbagai macam daerah pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Tahap *Design* (perancangan)

Perancangan dalam pembuatan media miniatur budaya rumah adat ini diawali dengan membuat rancangan berupa sketsa miniatur rumah adat yang kemudian menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan. Berikut ini adalah tahapan dalam pembuatan salah satu miniatur budaya rumah adat sebagai berikut:



Gambar 1. Lantai Rumah



Gambar 2. Bagian Depan Rumah



Gambar 3. Bagian Atap Rumah



Gambar 4. Hasil Rumah Miniatur

Selanjutnya dilakukan pewarnaan pada media yang bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik pada saat melihat media rumah adat tersebut dan pewarnaan pada media menjadikan sebuah daya tarik peserta didik dalam meningkatkan proses pembelajaran dan kesenangan pada saat pembelajaran berlangsung. Dalam pewarnaan media ini juga menjadikan sebuah keindahan terhadap media miniatur budaya rumah adat tersebut. Berikut hasil pewarnaan miniature budaya rumah adat.



Gambar 5. Rumah Miniatur Adat Budaya

Hasil Tahap *Develop* (pengembangan)

Pengembangan (*Develop*) merupakan tahap terakhir yang dilakukan dalam penelitian ini. Pada tahap media divalidasi oleh dua ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Penilaian pada validasi ahli materi mencakup 6 aspek penilaian oleh validator ahli materi yaitu (1) kesesuaian materi dengan KD, (2) kesesuaian materi dengan indikator, (3) kesesuaian tujuan pembelajaran, (4) kebenaran aspek materi, (5) materi mudah difahami oleh peserta didik, (6) kesesuaian materi dengan media pembelajaran. Dalam proses penilaian oleh ahli media memberikan kritik dan saran perbaikan untuk media pembelajaran miniatur budaya rumah adat agar layak untuk digunakan. Hasil nilai rata-rata presentase yang diperoleh dari ahli media sebesar 86% dengan kriteria “Sangat Baik atau Sangat Layak”, dapat disimpulkan bahwa media miniatur budaya rumah adat sudah dapat digunakan.

Penilaian terhadap hasil validasi yang diambil dari 10 aspek penilaian oleh validator media yaitu (1) kemudahan penggunaan media, (2) keterpaduan antara komponen dalam media, (3) kesesuaian ilustrasi dengan kenyataan, (4) pemilihan bentuk media, (5) kesesuaian bentuk komponen media dengan kenyataan, (6) kualitas bahan yang digunakan, (7) kerapian dalam setiap

komponen, (8) pilihan warna dalam media, (9) kerelevanan media dengan materi, (10) keamanan media ketika digunakan. Dalam proses penilaian oleh ahli media memberikan kritik dan saran perbaikan untuk media pembelajaran miniatur budaya rumah adat agar layak untuk digunakan. Hasil nilai rata-rata presentase yang diperoleh dari ahli media sebesar 86% dengan kriteria “Sangat Baik atau Sangat Layak”, dapat disimpulkan bahwa media miniatur budaya rumah adat sudah dapat digunakan

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran berbasis miniatur budaya rumah adat. Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan model 4D. Model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Hasil pengembangan media pembelajaran miniatur budaya rumah adat yang valid terlihat dari nilai pada tabel penilaian yang diberikan oleh validator dan hasil analisis penilaian validator yaitu: hasil skor untuk media 86% dan untuk materi 86%. Keseluruhan pemerolehan nilai menunjukkan bahwa media pembelajaran miniatur budaya rumah adat berada pada kriteria sangat baik atau layak digunakan sebagai media pembelajaran yang dikembangkan memenuhi kategori valid.

Saran-saran yang diajukan meliputi saran untuk keperluan pemanfaatan produk dan keperluan pengembangan lebih lanjut. Secara rinci saran-saran tersebut dijelaskan sebagai berikut: 1) media pembelajaran miniatur budaya rumah adat materi rumah adat dapat dijadikan rujukan oleh pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang lainnya sesuai dengan kondisi peserta didik; 2) pengembangan media pembelajaran miniatur budaya rumah adat ini hanya meliputi materi rumah adat, sehingga perlu mengembangkan produk dengan materi yang lainnya; 3) diharapkan pada pengembangan media pembelajaran selanjutnya tidak hanya pada tahap *develop* (pengembangan) saja; 4) diharapkan dapat dilaksanakan pada tahap *disseminate* (penyebaran) untuk mengetahui secara langsung sejauh mana kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiana. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Rumah Adat mengacu Kurikulum SD 2013 Subtema Keberagaman Budaya Bangsaku Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. Retrived from <https://repository.usd.ac.id/34568/>
- Fathurrohman dan Wuri Wuryandani. (2011). *Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar (Untuk PGSD dan Guru SD)*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Hartati, S. (2009). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 11-26.
- Karina, D., Yulita, I., & Ramdhani, E. P. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Kimia (ULTAKIM) Berbasis Kemaritiman Pada Materi Hakkat Ilmu Kimia. *Jurnal Zarah*, 7(1), 13-16. <https://doi.org/10.31629/zarah.v7i1.1286>
- Pratiwi, N. I. (2017). Penggunaan Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi. *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial*, 1(2), 202-224. <https://doi.org/10.38043/jids.v1i2.219>
- Meilina, F., Surahman, F., & Sari, M.. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Miniatur Rumah Adat pada Tema 7 untuk Siswa Kelas IV SDN 002 Tebing Kabupaten Karimun. *Jurnal Minda*, 2(1), 44-51.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar*. Jakarta : Prestasi Pustakakarya.

- Purnomo, P., & Palupi, M. S. (2016). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak, Dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian*, 20(2), 151-157.
- Ramli, Isidora. (2017). *Pengembangan Media Konvensional Miniatur Kenampakan Alam Subtema Keindahan Alam Negeriku Untuk Siswa Kelas Empat (IV) Sekolah Dasar*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma. Retrived from <https://repository.usd.ac.id/11574/>.
- Roesminingsih, M. V., & Hadi Susarno. (2013). *Teori dan Praktik Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sholochah, N., & Yermiandhoko, Y. (2017). Pengembangan Media Berbasis Macromedia Flash Dengan Menerapkan Pendekatan Sainifik Untuk Mengingatnkan Pemahaman Konsep Mata Pelajaran IPA Kelas V SDN Kebraon 1/436. *JPGSD*, 5(3), 935-945.
- Sitanggang, D. O. (2019). *Pengembangan Media Miniatur Berbasis Kontekstual Pelajaran Matematika Materi Skala dan Pengukuran di Kelas V Sekolah Dasar*. Skripsi. Jambi: Universitas Jambi. Retrived from <https://repository.unja.ac.id/7056/>
- Tobamba, E. K., Siswono, E., & Khaerudin. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPS Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Taman Cendekia*, 03(02), 372-380. <https://doi.org/10.30738/tc.v3i2.5210>.
- Trianto. (2010). *Model Pembelajaran Terpadu, Konsep, Strategi dan Implementasinya dalam KTSP*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wulandari, P. M. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Dokumenter Menggunakan Model 4D Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA*. Skripsi. Jember: Universitas Jember. Retrived from <https://repository.unej.ac.id/handle/123456789/88910>.