



Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Prezi Materi Komponen Peta Pembelajaran IPS di Kelas V SD

Siti Zulfah Zaqiyah¹, Tin Rustini², Dinie Anggraeni Dewi³

¹ Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

² Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

³ Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru

E-mail: sitizulfahzaqiyah@upi.edu, tinrustini@yahoo.com, dinieanggraenidewi@upi.edu

Receive: 10/01/2021

Accepted: 10/08/2021

Published: 01/10/2021

Abstrak

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam perencanaan pembelajaran, media pembelajaran merupakan alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang konkret secara langsung, reflika, ataupun berbentuk video, audio dan gambar sebagai upaya penyampaian materi ajar lebih efektif. Pada masa pandemi covid-19 pembelajaran lebih sering dilakukan secara daring/pembelajaran jarak jauh baik secara *synchronous/asynchronous* dan tentunya media pembelajaran menjadi komponen sangat penting dalam menyampaikan materi. Tetapi penggunaan media pembelajaran di kelas V SD masih kurang variatif dalam beberapa mata pelajaran, salah satunya IPS. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis prezi materi komponen peta pembelajaran IPS kelas V SD. Penelitian ini merupakan penelitian *design and development* dengan menggunakan model ADDIE yaitu terdiri dari 5 tahap (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, (4) *implementation*, dan (5) *evaluation*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen angket. Angket validator digunakan untuk penilaian media pembelajaran oleh ahli media dan ahli materi. Angket respon digunakan untuk mengetahui respon pengguna yaitu 2 guru kelas V SD dan 20 siswa kelas V SD. terhadap media pembelajaran interaktif berbasis prezi materi komponen peta kelas V SD. Akumulasi presentasi penilaian dari validator adalah 89 % dan akumulasi dari pengguna adalah 87 %. Maka media pembelajaran ini sudah sangat layak digunakan dalam pembelajaran IPS materi komponen peta kelas V SD dan dapat menambah variasi dalam penggunaan media pembelajaran

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Prezi, Ilmu Pengetahuan Sosial, Model ADDIE

The Interactive Learning Media Design Based Prezi Based Ips Learning Materials In V-Sd Class

Abstract

Learning media is one of components in learning planning. Learning media is a learning process tool to deliver learning materials. Teacher can use concrete learning media directly, replica, or video, audio and image as an effort to deliver teaching materials more online/distance learning either synchronously/asynchronously, and of course learning media is becoming a very important component in delivering material. However, the use of learning media in fifth grade elementary school is still less varied in several subjects, one of which is social studies. The purpose of this research is to produce Prezi-based interactive learning media on social science learning map component material for fifth grade of elementary school. This research is a design and development research using the ADDIE model which consists of 5 stages (1) analyze, (2) design, (3) development, (4) implementation, and (5) evaluation. The research instrument used is a questionnaire instrument. The validator questionnaire was used the assessment learning media by media experts and material experts. The response questionnaire was used to determine the user's response i.e., 2 fifth grade elementary school teachers and 20 fifth grade elementary school students on Prezi-based interactive learning media on map component material for the fifth grade elementary school. The accumulated rating percentage of the validator is 89% and the accumulation of users is 87%. Thus, this learning media is very suitable to be used in the map component of social studies learning material for the fifth grade of elementary school and can add variety use of learning media.

Keywords: Learning Media, Prezi, Social Studies,

PENDAHULUAN

Salah satu komponen dalam merencanakan pembelajaran adalah media pembelajaran, media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran (Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah). Secara bahasa kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang memiliki arti perantara atau pengantar. Maka jika dilihat dari pengertian tersebut media merupakan pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Sukiman, 2012:28). Sedangkan Menurut Wibawanto media pembelajaran adalah media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan (Wibawanto, 2017). Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah media kreatif yang dapat mengantarkan pesan dari guru kepada siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, merangsang pikiran siswa, dan membuat pelaksanaan pembelajaran lebih menyenangkan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Adapun menurut Cheng (2009) bahwa multimedia interaktif ini dirancang untuk menawarkan pembelajaran interaktif dalam bentuk 3D, grafik, audio, video, animasi dan menciptakan animasi. Kata interaktif sendiri memiliki keterkaitan dengan interaktivitas. Dimana dengan menggunakan media pembelajaran yang mengandung video, audio, gambar dan sebagainya akan mendukung sebuah media menjadi interaktif. Selain itu Wibawanto (2017) mengemukakan bahwa karakteristik paling menonjol dalam multimedia pembelajaran interaktif adalah interaktivitas. Interaktivitas dalam multimedia interaktif adalah keleluasaan pengguna (*operator/user*) dalam mengontrol media dan kemampuan media dalam merespon input yang diberikan oleh pengguna.

Menurut Nevrita, Asikin dan Amelia (2020) dalam penelitiannya bahwa media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan guru dapat meningkatkan kemampuan TPACK melalui media pembelajaran terbaru atau terkini sesuai dengan perkembangan zaman. Menurut Mishra dan Koehler (Rahmadi, 2019) *technological pedagogical content knowledge* (TPACK) adalah salah satu jenis pengetahuan baru yang harus dikuasai guru supaya teknologi dan pembelajaran dapat terintegrasi dengan

baik. TPACK terbentuk atas 3 perpaduan dasar, yaitu *tehnological knowladge* (TK), *pedagogical knowledge* (PK), dan *content knowledge* (CK).

Berdasarkan teori perkembangan kognitif anak SD berada dalam tahapan operasional konkret (usia 7-12 tahun). Pada tahapan ini anak sudah dapat berpikir secara logis tentang kejadian-kejadian yang bersifat konkret (Ahmadi dan Sholeh (Sutarto, 2017: 5). Maka dari itu, penyampaian materi ajar akan lebih efektif jika dibantu dengan media pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang konkret secara langsung, reflika, ataupun berbentuk video, audio dan gambar sebagai upaya penyampaian materi ajar lebih efektif. Pada masa pandemi covid-19 ini tentu pelaksanaan pembelajaran lebih sering dilaksanakan secara daring, baik itu dilaksanakan secara *synchronous* ataupun secara *ansynchronous*. Maka media pembelajaran yang digunakan lebih sering dalam bentuk digital. Sebagaimana menurut Levie & Levie (Arsyad, 2019: 12) membaca ulang hasil penelitian pembelajaran melalui gambar atau rangsangan visual dan verbal, menyimpulkan bahwa rangsangan visual menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dalam tugas menghafal, mengenali, mengingat dan mangaitkan fakta dan konsep.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah prezi. Rosadi (Nasution

dan Siregar: 2019) mengemukakan bahwa salah satu kelebihan prezi adalah mampu memfasilitasi berbagai gaya belajar, karena prezi dapat menampilkan media visual, audio, maupun animasi seperti hand writing animasi kartun, dan efek transisi yang lebih nyata dan juga pengaturan timeline yang mudah.

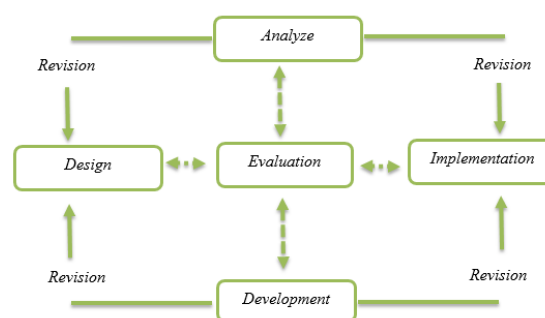
Prayoga mengemukakan bahwa di Indonesia, prezi masih belum banyak digunakan di seluruh kalangan pendidikan, tetapi prezi sudah mulai dikenal dan digunakan oleh pelajar sekolah menengah atas dan perguruan tinggi, salah satunya adalah universitas Indonesia, sebagai media untuk mempresentasikan pemikiran kompleks, ide-ide atau informasi visual lainnya (Prayoga, 2018: 31). Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru di salah satu SD Negeri di Baleendah bahwa sekolah telah menyediakan fasilitas berupa proyektor dan juga laptop agar digunakan guru sebagai media pembelajaran. Hanya saja fasilitas tersebut jarang digunakan. Fasilitas ini hanya digunakan beberapa guru saja, itu pun sangat jarang. Padahal proyektor dan juga laptop ini bisa dimanfaatkan agar media pembelajaran lebih variatif diberbagai mata pelajaran. Kemudian pada pelaksanaan pembelajaran daring di kelas V guru jarang menggunakan media pembelajaran. Adapun hanya pada mata pelajaran PAI saja yang sering menggunakan media pembelajaran berupa video. Sehingga

pada pembelajaran lainnya seperti IPS hanya menggunakan buku tema tanpa dibantu media pembelajaran lainnya. Sedangkan pada buku tema 5 kelas V pada materi komponen peta, penjelasan yang disediakan terlalu sempit dan singkat. Maka dari itu perlu adanya media pembelajaran yang dapat menjelaskan komponen-komponen peta lebih luas dan lebih variatif.

Dengan adanya teknologi digital ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian Rancang Bangun Media pembelajaran interaktif prezi khususnya pada mata pelajaran IPS. Maka judul penelitian ini adalah “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Prezi Pada Materi Komponen Peta Pembelajaran IPS Di Kelas V SD”.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian *design and development* dengan model ADDIE. Penelitian ini dilaksanakan melalui lima tahapan sesuai dengan model ADDIE. Adapun tahapan model ADDIE menurut Rusdi (2018) adalah yang pertama analisis (*analysis*), yang kedua desain (*design*), yang ketiga pengembangan (*development*), yang keempat implementasi (*implementation*) dan yang terakhir evaluasi (*evaluation*).



Gambar 1.1 Tahap-tahap Model ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran prezi yang dapat diakses secara online. Dalam perancangannya dilakukan sesuai dengan tahapan model ADDIE.

Tahap Analisis (*Analyze*)

Sebelum merancang media pembelajaran, tentunya dilaksanakan analisis terlebih dahulu. Yaitu analisis kinerja, analisis siswa, analisis materi dan analisis tujuan pembelajaran.

Analisis kinerja ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran. Analisis siswa dilaksanakan untuk mengetahui karakteristik siswa sesuai dengan perkembangan usianya.

Berdasarkan hasil analisis kinerja, peneliti memutuskan untuk merancang media pembelajaran interaktif berbasis prezi pada pembelajaran IPS tepatnya materi komponen peta. Karena setelah dibaca dan dianalisis materi komponen peta pada buku siswa tema 5,

materi yang disajikan terlalu singkat dan komponen-komponen peta yang disajikan sebagian tidak tercantum. Materi komponen-komponen peta ini diambil dari dua buku yaitu buku siswa tema 5 ekosistem dan juga dilengkapi oleh BUPENA buku penilaian tema lingkungan sahabat kita dan tema benda-benda di sekitar kita jilid 5d untuk SD/MI Kelas V yang diterbitkan oleh Erlangga.

Sebagaimana analisis materi yang dijelaskan diatas, maka dirumuskan tujuan pembelajaran umum yaitu pertama menganalisis kegunaan setiap komponen peta dan yang kedua mengidentifikasi komponen-komponen peta pada sebuah peta.

Tahap Desain (*Design*)

Pada tahapan ini yaitu mengembangkan materi yang sesuai dengan pencapaian kompetensi dan karakteristik peserta didik. Menganalisis materi komponen peta sesuai dengan KI dan KD berdasar pada kurikulum 2013. Perancangan Garis Besar Program Media (GBPM). Merancang storyline berdasarkan materi ajar yang sudah ditentukan (Komponen Peta). Mendesain video dan menentukan ikon-ikon yang akan digunakan pada media pembelajaran.

Media pembelajaran ini harus dirancang berdasarkan kurikulum yang berlaku. Berdasarkan Permendikbud no. 38 tahun 2018 bahwa kompetensi inti terdiri dari empat

kompetensi yang saling berkaitan yaitu aspek spiritual (KI 1), sikap sosial (KI 2), pengetahuan (KI 3) dan keterampilan (KI 4). Untuk mencapai aspek pengetahuan dan keterampilan yaitu dengan kompetensi dasar yang merupakan penjabaran dari KI 3 dan KI 4. Dalam buku tema 5 ekosistem kelas 5 tercantum kompetensi dasar pembelajaran IPS sebagai berikut:

3. 1 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruh terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

4.1 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruh terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi.

Adapun materi komponen peta berdasarkan buku siswa kelas 5 tema 5 ekosistem dan BUPENA buku penilaian tema lingkungan sahabat kita dan tema benda-benda di sekitar kita jilid 5d untuk SD/MI Kelas V (Astuti, Kristianti dan Purwasih) adalah: judul peta, skala peta, symbol, garis astronomis, legenda, arah mata angin, sumber peta, tahun pembuatan, garis tepi dan inset.

Media pembelajaran interaktif berbasis prezi ini didalamnya terbagi menjadi 8 topik yaitu tujuan pembelajaran, penjelasan setiap komponen peta dan game. Kemudian di dalam

media pembelajaran interaktif berbasis prezzi ini memuat gambar dan juga video. Hal ini dilakukan sebagai upaya untuk membantu siswa dalam memahami materi. Gambar yang digunakan dari flaticon, google image dan pinters. Pada pembuatan video pembelajaran dibuat melalui 2 aplikasi android yaitu Canva dan Vlo. Canva digunakan untuk memilih desain *template* pada video pembelajaran. Template yang digunakan tentunya harus sesuai dengan tema peta.



Gambar 1.2 Desain Video Pembelajaran Menggunakan Canva.

Kemudian untuk menambahkan audio dan beberapa animasi pada video pembelajaran menggunakan Vlo.

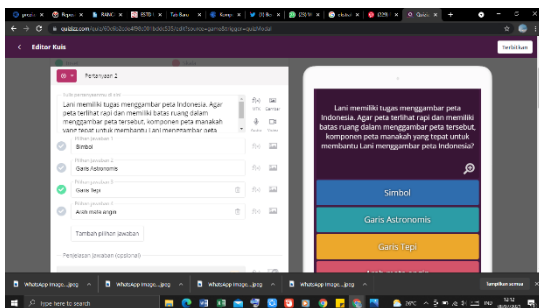


Gambar 1.3 *Setting* Audio Menggunakan Vlo Video yang sudah selesai dirancang selanjutnya diupload ke dalam youtube.

Game yang disediakan dalam media pembelajaran ini berupa beberapa pertanyaan dari materi komponen peta. Sehingga siswa dapat berlatih soal-soal materi komponen peta. Pada soal ini terdapat beberapa soal yang berorientasi HOTS (*Higher Order Thinking Skills*). Menurut Setiawati, Asmira, Ariyana, Bestary dan Pudjiastuti (2018) soal-soal berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills / HOTS*) adalah instrumen pengukuran yang dapat dipakai untuk mengukur kemampuan berpikir tingkat tinggi, sehingga tidak sekedar mengingat (*recall*), menyatakan kembali (*restate*) atau merujuk tanpa melakukan pengolahan (*recite*). Salah satu karakteristik soal HOTS adalah menggunakan model PBL (*Problem Based Learning*). Menurut Masduriah (2020) model problem bases learning dapat mendukung keterampilan HOTS peserta didik. Karena model PBL memungkinkan peserta didik untuk mengemukakan gagasan secara terbuka dan merangsang kemampuan bernalarnya untuk menyelesaikan masalah pada soal yang

berkaitan dengan permasalahan di kehidupan sehari-hari.

Kuis dilaksanakan melalui website yaitu *quizizz*. Hal ini dilakukan agar lebih interaktif dalam pengerjaannya.



Gambar 1.4 *Setting Soal* dalam *Quizizz*

Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan penelitian ini terdiri dari 3 bagian yaitu pengembangan media pembelajaran, validasi ahli dan revisi media pembelajaran berdasarkan saran dari ahli materi dan media.

Segala sesuatu yang sudah disiapkan pada tahap desain dirancang menjadi media pembelajaran interaktif berbasis *prezi*. Hal pertama yang dilakukan adalah menambahkan latar, sesuai dengan gambar yang sudah disiapkan. Kemudian menambahkan 8 titik untuk memasukkan topik bahasan yang sudah disiapkan.



Gambar 1.5 Tampilan Awal Media Pembelajaran.

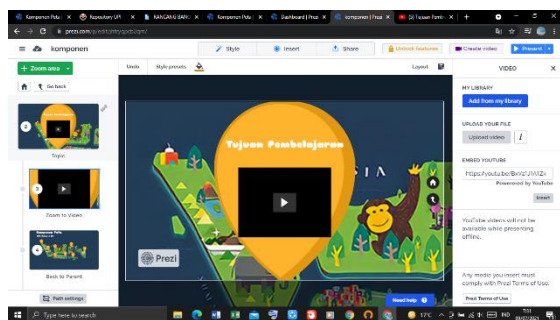


Gambar 1.6 Memasukan Materi Komponen Peta Pada Media Pembelajaran.



Gambar 1.7 Memasukan link *Quizizz*

Kemudian video pembelajaran yang sudah dirancang dan diupload melalui youtube, disisipkan ke dalam media pembelajaran interaktif berbasis *prezi* ini. Untuk menyisipkan video yaitu dengan cara menambahkan link youtube dari video tersebut.



Gambar 1.8 Memasukkan Video Pembelajaran yang Sudah diupload

Media pembelajaran interaktif berbasis prezium materi komponen peta yang sudah dirancang ini, kemudian divalidasi oleh para ahli yaitu ahli media yang dilaksanakan pada tanggal 23 Juni 2021 dan ahli materi yang dilaksanakan pada tanggal 29 Juni 2021. Berdasarkan hasil validasi menggunakan angket dari para ahli didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil Validasi Media

Validator	Skor	Kategori
Ahli media	93 %	Sangat Layak
Ahli materi	85 %	Sangat Layak
Rata-rata	89 %	Sangat Layak

Maka berdasarkan hasil validasi di atas media pembelajaran interaktif berbasis prezium materi komponen peta ini masuk kedalam kategori sangat layak. Adapun beberapa saran dari para ahli adalah memperbaiki kesalahan penulisan, mengganti font dan menambahkan ikon/gambar pada beberapa subtopik.

Tahap Implementasi (*Implementatiom*)

Tahap selanjutnya adalah tahap implementasi. Media pembelajaran interaktif berbasis prezium materi komponen peta ini diimplementasikan kepada guru dan siswa. Responden guru terdiri dari 2 orang yaitu guru dari SDN Cangkring 03 Baleendah dan guru SDN Ciparay 04. Kemudian responden siswa terdiri dari 20 siswa dari beberapa sekolah yang berbeda. Penilaian dan respon pengguna dilakukan dengan menggunakan angket. Berikut ini rekapitulasi hasil respon dan penilaian siswa dan guru Kelas 5 SD yaitu:

Tabel 1.2 Hasil Respon Pengguna

Respon Pengguna	Skor	Kategori
Guru	84,62 %	Sangat Layak
Siswa	91,11 %	Sangat Layak
Rata-rata	87,87 %	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis prezium materi komponen peta kelas V Sekolah Dasar termasuk pada kategori sangat layak digunakan dengan skor rata-rata dari rekapitulasi respon guru dan siswa yaitu 87,87%. Sehingga layak digunakan di kelas V Sekolah Dasar.

Adapun beberapa komentar dan saran dari guru mengenai media pembelajaran interaktif berbasis prezium materi komponen peta ini adalah media pembelajaran prezium ini

sangat bagus sekali, tampilannya menarik dan dapat memotivasi siswa untuk belajar serta guru, karena dirasa baru. Sehingga guru termotivasi untuk membuat media pembelajaran dengan prezi dan tidak menutup kemungkinan untuk belajar membuat media pembelajaran dengan prezi. Kemudian media pembelajaran prezi ini sudah sesuai dengan pembelajaran IPS dan sangat sesuai digunakan pada saat pembelajaran jarak jauh. Kemudian terdapat saran dari guru yaitu menambahkan contoh pada bagian skala. Contoh yang disajikan bisa dua peta dengan skala berbeda. Agar siswa bisa membandingkan perbedaan skala pada peta.

Pada angket penilaian dan respon siswa terdapat kolom komentar dan saran terhadap media pembelajaran. Berdasarkan komentar para siswa mengatakan bahwa belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prezi materi komponen peta menantang belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis prezi materi komponen peta menyenangkan, menarik, kemudian di dalamnya terdapat gambar dan video. Sehingga membantu siswa dalam memahami materi. Dan media pembelajaran prezi ini menambah wawasan/pengetahuan.

Tahap Evaluasi

Pada evaluasi (*evaluation*) merupakan tahapan perbaikan media pembelajaran yang

sudah diuji validitas dan uji coba lapangan. Dimana data yang didapat akan menjadi acuan dalam perbaikan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil validasi ahli media terhadap media dan ahli materi pembelajaran ini masuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Kemudian berdasarkan respon guru dan siswa mengenai media pembelajaran ini masuk ke dalam kategori "Sangat Layak". Sehingga media pembelajaran interaktif berbasis prezi pada materi komponen peta layak digunakan pada kelas V SD dan dapat menambah variasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif berbasis prezi materi komponen peta membuat belajar lebih menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami. Karena terbantu dengan video dan gambar dalam penjelasan materi yang dipelajari.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Astuti, I. M., Kristianti, W., & Purwasih, R. (2016). *BUPENA Buku Penilaian Tema Lingkungan Sahabat Kita Dan Tema Benda-Benda Di Sekitar Kita Jilid 5D Untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Erlangga.
- Buku Siswa Tema 5 : Ekosistem Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Rev.2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013 Rev.2017).

- Cheng, G. (2009). Using game making pedagogy to facilitate student learning of interaktive multimedia. *Australasian Journal of Educational Technology*, 25, 204-220.
- Masduriah, H. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran PBL Terhadap Keterampilan HOTS Siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, Vol 2, 277-285.
- Nasution, T., & Lubis, A. M. (2018). *Konsep Dasar IPS*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Nevrita, Asikin, N., & Amelia, T. (2020). Analisis Kompetensi TPACK Guru Melalui Media Pembelajaran Biologi SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)*, vol. 8, 203-217.
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, vol. 6, 65-74.
- Rusdi, M. (2018). Penelitian Desain Dan Pengembangan Kependidikan. Depok: Kharisma Putra Utama Offset.
- Setiawati, W., Asmira, O., Ariyana, Y., Bestary, R., & Pudjiastuti, A. (2018). *Buku Penilaian Berorientasi Higher order Thinking Skills*. Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia. Sutarto. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling*, Vol. 1, 1-26.
- Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Muatan IPS SD Kelas IV
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah
- Prayoga, I. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Prezi Untuk Siswa SMP Kelas VII Materi Puasa*. UIN Raden Intan Lampung.
- Wibawanto, W. (2017). *Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.

Profil Penulis

Siti Zulfah Zaqiyah lahir di Bandung, 04 Agustus 1999. Merupakan anak pertama dari 3 bersaudara. Betempat tinggal di Ciparay, Sumbersari. Pada tahun 2004 mengampu pendidikan di TK Aisyiyah Ciparay, bersekolah dasar di MIN Sutam, bersekolah menengah pertama di SMP Muhammadiyah 7 Sumbersari, dan bersekolah menengah atas di SMA Plus

Pesantren Amanah Muhammadiyah Kota Tasikmalaya. Pada saat SMP aktif dalam organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah Ranting SMP Muhammadiyah 7, saat SMA aktif dalam organisasi Ikatan Pelajar Muhammadiyah Ranting SMA Plus Pesantren Amanah dan Ikatan Pelajar Muhammadiyah Cabang Pesantren Amanah. Kemudian pada tahun 2017 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Berkat dukungan dari berbagai pihak dan motivasi belajar, peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi berupa salah satu tugas akhir dalam mendapatkan gelar S1.