

P-ISSN: 2355 - 8245 E-ISSN: 2614 - 5480	JPIPS : JURNAL PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL Tersedia secara online: http://ejournal.uin-malang.ac.id/index.php/jpips	Vol. 8, No. 1, Desember 2021 Halaman: 25-42
--	---	---

Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran IPS “MAPS” dengan Game Web Browser Based Learning untuk siswa SMP

Santi Dwi Retno Eko Putro¹, Khofifatu Rohmah Adi², Nurul Ratnawati³

^{1,2,3}Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No.5, Malang, Jawa Timur, Indonesia

¹santi.dwi.1707416@students.um.ac.id, ²khofifatu.rohmah.fis@um.ac.id,

³nurul.ratnawati.fis@um.ac.id

Diterima: 25-05-2021.; Direvisi: 18-12-2021; Disetujui: 21-12-2021

Permalink/DOI: [10.15548/jpips.v8i1.12266](https://doi.org/10.15548/jpips.v8i1.12266)

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini menghasilkan media evaluasi pembelajaran IPS “MAPS” dengan *game web browser based learning* untuk siswa SMP yang layak dan praktis. Penelitian ini mengadaptasi tujuh tahapan penelitian dan pengembangan oleh Borg and Gall: (1) Analisis potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk akhir. Subjek penelitian ini adalah guru IPS dan 31 siswa kelas VII.6 SMP Negeri 23 Malang dengan instrumen pengumpulan data berupa angket. Hasil uji kelayakan yang telah dilakukan, menunjukkan nilai rerata sebesar 3,71 untuk validasi materi, 3,5 untuk validasi evaluasi pembelajaran IPS, dan 3,87 untuk validasi media. Berdasarkan nilai rerata tersebut media evaluasi pembelajaran IPS “MAPS” dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan. Uji kepraktisan media dilakukan berdasarkan respon subjek uji coba. Hasil uji kepraktisan menunjukkan presentase 97,5% untuk hasil respon guru dan 87,66% hasil respon siswa. Berdasarkan presentase respon pengguna, media evaluasi pembelajaran IPS “MAPS” dapat dinyatakan “Sangat Praktis” untuk digunakan.

Kata Kunci: *pengembangan; media evaluasi; web browser*

Development of Social Studies Evaluation Media “MAPS” with Game Web Browser Based Learning for Junior High School Students

Abstract: *Purpose of this research is to produce Social Studies Learning Evaluation Media “MAPS”. This media is designed with a web browser-based learning game for junior high school students, testing their feasibility and practicality. This study adopts seven stages of research and development by Borg and Gall: (1) Analysis of potentials and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) design validation, (5) design revisions, (6) product trials, (7) final product revisions. The subjects of this study are social studies teacher and 31 students VII.6 students of State Junior High School 23 Malang with data collection instruments in the form of questionnaires. The feasibility test results that have been conducted, show an average score of 3.71 for material validation, 3.5 for validation of IPS learning evaluation, and 3.87 for media validation. Based on the average value, social studies learning evaluation media "MAPS" is declared "Very Feasible" to use. The media practicality test was conducted based on the response of the test subject. Practicality test results showed a percentage of 97.5% for teacher response*

results and 87.66% for student response results. Based on the percentage of user response, social studies learning evaluation media "MAPS" can be declared "Very Practical" to use.

Keywords: *development; evaluation media; web browser*

PENDAHULUAN

Ilmu Pengetahuan Sosial atau disingkat dengan IPS merupakan mata pelajaran terpadu dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora seperti geografi, sejarah, sosiologi, ekonomi, antropologi, hingga kewarganegaraan (Surahman, 2017). *National Council for the Social Studies* mengemukakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) juga dapat diartikan sebagai studi terintegrasi dari berbagai ilmu sosial dan humaniora untuk mempromosikan kompetensi sipil (NCSS, 1994). Kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa pada mata pelajaran IPS yaitu siswa dapat memiliki sikap mental positif, melatih siswa untuk peka terhadap masalah sosial, dan mampu melatih keterampilan siswa dalam menyelesaikan masalah sosial di lingkungan sekitar atau di lingkungan masyarakat yang lebih luas lagi (Sofli & Sudrajat, 2014). Dengan demikian Tujuan dari pembelajaran IPS yaitu menjadikan siswa sebagai warga negara yang baik dalam artian terampil memecahkan masalah sosial dengan tepat yang didasari oleh informasi dan fakta serta mampu memahami perbedaan-perbedaan diantara sesama (Hilmi, 2017).

Melaksanakan suatu proses pembelajaran pada hakikatnya terdiri atas tiga unsur kegiatan yaitu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi (Setyosari, 2017). Ketiga unsur tersebut adalah satu kesatuan yang saling berkesinambungan dan tidak dapat dipisahkan dalam suatu proses pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat terlaksana secara optimal apabila dalam pelaksanaannya pendidik menggunakan media sebagai perantara informasi yang disampaikan kepada siswa (Teni Nurrita, 2018). Selain digunakan sebagai penyalur informasi antara guru dan siswa, penggunaan media dalam pembelajaran juga dapat merangsang indera siswa dalam merespon pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Suarno, 2015). Saat ini, pengembangan media pembelajaran telah banyak dikembangkan baik oleh civitas akademika maupun praktisi pendidikan (Sintya, 2018). Begitu halnya dengan pembelajaran IPS, berbagai macam media pembelajaran telah banyak diterapkan oleh guru untuk mendukung proses pembelajaran (Sari, 2016). Banyaknya macam-macam media pembelajaran IPS yang diterapkan, dipengaruhi oleh adanya kebutuhan pembelajaran IPS karena memiliki cakupan materi luas yang terintegrasi dari berbagai cabang ilmu (Darsono & Karmilasari, 2017). Selain penggunaan media pembelajaran, penerapan media evaluasi dalam proses pembelajaran IPS juga merupakan salah satu urgensi yang harus diperhatikan.

Pada hakikatnya evaluasi pembelajaran merupakan proses atau alat ukur untuk mengetahui seberapa besar tingkat pencapaian keberhasilan siswa terhadap materi-materi atau bahan ajar yang telah disampaikan (Idrus, 2019). Selain itu, Evaluasi dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu kegiatan penilaian yang dilakukan oleh guru atau pendidik untuk mengukur tingkat keefektivitasan dari pembelajaran yang telah dilakukan dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran (Chairawati, 2014). Evaluasi juga dapat dimaknai suatu kegiatan yang telah dipersiapkan sebelumnya dengan susunan sistematis, bersifat menyeluruh, dan berkelanjutan dalam upaya pencapaian tingkat kualitas belajar untuk mencapai kriteria yang telah ditetapkan

(Farida, 2017). Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, evaluasi dalam proses pembelajaran dapat dikatakan memiliki kedudukan yang sangat penting karena dijadikan sebagai tolok ukur tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Oleh karena itu, penggunaan media evaluasi dapat dikatakan penting dalam proses pembelajaran.

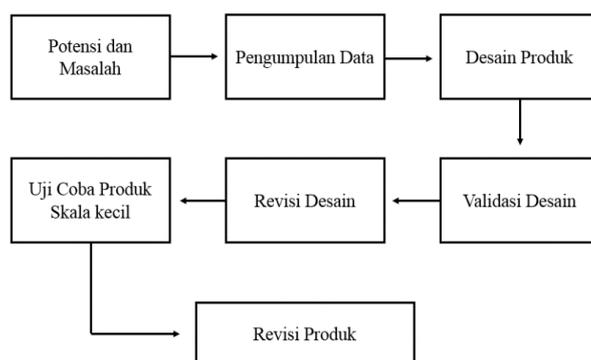
Perkembangan teknologi informasi mempengaruhi banyak aktivitas manusia seperti pemanfaatan *web browser*. Saat ini, aktivitas manusia tidak terlepas dari *web* dan bahkan *web browser* sudah menjadi salah satu bagian kebutuhan untuk mendapatkan informasi dengan cepat (Syukur & Suprayogi, 2017). Saat ini *web browser* tidak hanya untuk pemenuhan kebutuhan akan informasi, namun juga memenuhi kebutuhan hiburan seperti *game web browser*. *Massively Multiplayer Online Browser Game* atau yang lebih dikenal dengan *game web browser* merupakan sebuah permainan yang dimainkan melalui *browser* seperti Google, Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer (Fitri et al., 2018). *Game web browser* dapat dimainkan melalui *smartphone* atau komputer yang terhubung dengan jaringan internet. *Game web browser* yang diadaptasi dalam kegiatan pembelajaran disebut dengan *game web browser based learning*. Saat ini, Dunia pendidikan dihadapkan oleh tantangan baru dengan meluasnya pandemi Covid-19. Adanya pandemi Covid-19 menyebabkan pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) untuk meminimalisasi aktivitas diluar rumah (Yunus, 2020). Hal tersebut mengakibatkan proses pembelajaran yang semula berlangsung secara tatap muka, sekarang harus dilaksanakan secara daring (dalam jaringan) atau *online* termasuk dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan PJJ diterapkan pada berbagai jenjang pendidikan formal di Indonesia, tidak terkecuali di SMP Negeri 23 Malang.

SMP Negeri 23 Malang merupakan salah satu Sekolah Menengah Pertama negeri dari 107 SMP dalam Kota Malang yang berlokasi di Jalan Raya Tlogowaru Kecamatan Kedung Kandang, Kota Malang, Jawa Timur (Jeklin, 2016). Berdasarkan observasi di SMP Negeri 23 Malang, didapatkan fakta bahwa pelaksanaan proses pembelajaran termasuk proses evaluasi sepenuhnya dilaksanakan secara *online*. Hasil wawancara singkat dengan guru saat pelaksanaan observasi, menunjukkan bahwa pelaksanaan evaluasi pembelajaran untuk mata pelajaran dengan sajian materi yang tidak dapat dirasakan keberadaannya di lingkungan sekitar lebih sulit dilaksanakan. Sehingga diperlukan sebuah media evaluasi yang dinilai layak dan praktis untuk diterapkan saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran. Adanya kebutuhan media evaluasi juga disebabkan oleh perkembangan psikologis siswa kelas VII memiliki rentang usia antara 12-13 tahun (Asih, 2018). Rentang usia 12-13 termasuk kedalam kelompok remaja awal. Usia remaja awal merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa yang salah satunya ditandai dengan ciri-ciri ketidakstabilan keadaan dan lebih emosional (Saputro, 2018). Ketidakstabilan keadaan baik dalam diri atau dari lingkungan membuat remaja harus mampu untuk menyesuaikan diri. Karakteristik penyesuaian diri pada remaja dapat terlihat salah satunya dari kemampuan penyesuaian diri terhadap kecemasan. Berdasarkan dari data yang didapatkan saat pelaksanaan observasi di SMP Negeri 23 Malang tersebut, masih diperlukan suatu media evaluasi yang praktis untuk menghilangkan kecemasan siswa saat pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS materi “Masa Praaksara” pada sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Berdasarkan hal tersebut, guru memiliki peran yang penting dalam pemilihan media terutama dalam kegiatan evaluasi pembelajaran IPS.

Proses evaluasi pembelajaran merupakan salah satu bagian dalam proses pembelajaran. Pengembangan media “MAPS” dikemas dalam *web game browser based learning* dalam bentuk audiovisual. Media ini melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan evaluasi pembelajaran. Dengan demikian, konsep dan pelaksanaan evaluasi yang dilakukan bersifat lebih konkret dan mudah diterima atau digunakan oleh siswa. Hal ini terjadi karena pengembangan media ini menyelaraskan pandangan teori oleh Edgar Dale dalam penggunaan media pada proses pembelajaran. Kebutuhan media dalam kegiatan evaluasi pembelajaran IPS menjadi tugas penting bagi guru untuk menciptakan evaluasi yang praktis. Guru IPS diharapkan dapat menjadi fasilitator untuk memberikan rangsangan-rangsangan kepada siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu rangsangan yang dapat dilakukan guru yaitu dengan pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat, keinginan baru, motivasi dan rangsangan belajar, serta dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Indriyani, 2019). Pengembangan media Evaluasi Pembelajaran IPS “MAPS” merujuk teori Dale’s *cone of experience* oleh Edgar Dale. Teori ini berpendapat bahwa penggunaan media audiovisual dalam proses pembelajaran dinilai lebih baik dari penggunaan media dalam bentuk visual maupun verbal saja. Dasar penggolongan kerucut pengalaman bukan didasarkan pada tingkat kesulitan suatu materi yang diajarkan, melainkan sebuah gambaran kemampuan indra siswa dalam penangkapan informasi pada suatu proses pembelajaran dimana hal tersebut akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa (Huda, 2016). Berdasarkan hal tersebut, pemilihan media dirasa memiliki peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah menciptakan media evaluasi pembelajaran IPS yang dinilai layak dan praktis untuk digunakan, penelitian ini berupaya untuk mengembangkan sebuah media evaluasi yang dikemas dalam bentuk *game web browser based learning*.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D). Prosedur penelitian dan pengembangan media “MAPS” mengadaptasi tujuh tahapan pengembangan Borg and Gall. Tahap-tahap tersebut, yaitu (1) analisis potensi dan masalah, pada tahap ini dilakukan observasi awal ke lapangan, (2) pengumpulan data atau informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, dilakukan untuk menguji kelayakan media oleh ahli materi, ahli evaluasi pembelajaran IPS, dan ahli media, (5) revisi desain, untuk memperbaiki produk sesuai saran validator ahli, (6) uji coba produk, dilakukan terhadap subjek uji coba untuk menguji kepraktisan media yang dikembangkan. (7) Revisi produk akhir dilakukan untuk penyempurnaan media berdasarkan hasil uji coba (Meredith Gall, 2007).



Gambar 1. Tahap-tahap penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2021 di SMP Negeri 23 Malang. Pemilihan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik *non probability sampling*. Sampel penelitian yang dimaksud yaitu satu guru IPS SMP Negeri 23 Malang dan 31 siswa kelas VII.6. Penelitian ini dilaksanakan dengan dua uji terhadap media yaitu uji kelayakan dan uji kepraktisan. Uji kelayakan dan uji kepraktisan media menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Adapun angket yang digunakan dalam uji kelayakan ditujukan kepada validator. Sedangkan angket uji kepraktisan digunakan untuk mengetahui respon subjek uji coba setelah penggunaan media. Jenis data yang digunakan yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif diperoleh dari skala 1-4 (*ratingscale*) yang diisikan melalui angket validasi. Data kualitatif diperoleh dengan menggunakan metode analisis deskriptif sesuai saran yang diberikan pada angket penelitian. Saran tersebut dijadikan dasar perbaikan media “MAPS”.

Uji kelayakan media “MAPS” dilaksanakan dengan melakukan serangkaian uji validasi oleh ahli materi, ahli evaluasi pembelajaran IPS, dan ahli media. Kisi-kisi angket uji validasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi

Aspek	Indikator	Jumlah Item
Relevansi Materi	Kesesuaian materi dengan KI dan KD	1
	Kejelasan perumusan tujuan pembelajaran	1
	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
	Kebenaran konsep materi ditinjau dari aspek keilmuan	1
Pengorganisasian Materi	Kejelasan penyampaian materi	1
	Penyampaian materi sistematis	1
	Kemenarikan penyampaian materi	1
	Kelengkapan materi	1
	Aktualitas Materi	1
	Kesesuaian tingkat kesulitan dan keabstrakan konsep dengan perkembangan kognitif siswa	1
Kebahasaan	Kejelasan contoh yang diberikan	1
	Ketepatan penggunaan istilah	1
	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa kelas VII SMP/MTs	1
	Kemudahan memahami alur materi dengan penggunaan bahasa	1

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Evaluasi Pembelajaran IPS

Aspek	Indikator	Jumlah Item
Tujuan Pembelajaran	Kesesuaian teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran	1
	Kesesuaian item soal dengan tujuan pembelajaran	1
	Kesesuaian item soal dengan indikator	1
Materi	Keterwakilan indikator	1
	Kesesuaian item soal dengan materi pembelajaran	1
	Kesesuaian antara pertanyaan dan jawaban yang diharapkan	1
Konstruksi Soal	Kejelasan petunjuk soal	1
	Kejelasan item soal yang dibuat	1
Kebahasaan	Bahasa yang digunakan pada item soal mudah dipahami	1
	Kesesuaian bahasa pada item soal dengan tingkat berpikir siswa kelas VII SMP/MTs	1

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media

Aspek	Indikator	Jumlah Item
Rekayasa Perangkat Lunak	Kreativitas dan inovasi dalam media evaluasi pembelajaran	1
	Kemudahan <i>Touch and Drag</i>	1
	Kemudahan pengoperasian media evaluasi pembelajaran	1
	<i>Reusability</i>	1
	<i>Maintable</i>	1
	Peluang pengembangan media evaluasi pembelajaran terhadap perkembangan IPTEK	1
Tampilan Visual	Kesesuaian pemilihan warna tampilan	1
	Kesesuaian pemilihan jenis huruf	1
	Kesesuaian pemilihan ukuran huruf	1
	Ketepatan penempatan tombol, kekonsistenan tata letak berdasarkan pola	1
	Kesesuaian tampilan gambar/karakter yang disajikan	1
	Kemenarikan Desain	1
Kebahasaan	Keseimbangan proporsi gambar	1
	Ketepatan penggunaan istilah	1
	Kesesuaian bahasa dengan tingkat berpikir siswa kelas VII SMP/MTs	1
	Kemudahan memahami alur materi dengan penggunaan bahasa	1

Analisis data kuantitatif uji kelayakan media menggunakan rumus rerata. Berikut merupakan rumus rerata yang dimaksud:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

X = Rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Penilaian

n = Jumlah Item Pertanyaan

Hasil perhitungan data rerata uji kelayakan oleh ahli materi, ahli evaluasi pembelajaran, ahli media dilakukan interpretasi hasil sesuai tabel berikut:

Tabel 4. Skala Penilaian dan Interpretasi Uji Kelayakan

Rentang Skor	Konversi Skala Penilaian	Interpretasi
$X \geq \bar{x} + 1.SBx$	$\geq 3,00$	Sangat Layak
$\bar{x} + 1.SBx > X \geq \bar{x}$	2,99 – 2,50	Layak
$\bar{x} > X \geq \bar{x} - 1.SBx$	2,49 – 2,00	Cukup Layak
$X < \bar{x} - 1.SBx$	$< 1,99$	Tidak Layak

Keterangan:

\bar{x} = rerata skor ideal = $1/2$ (skor maksimal ideal+skor minimal ideal)

SBx = simpangan baku ideal = $1/6$ (skor maksimal ideal-skor minimal ideal)

X = skor yang dicapai

Uji Kepraktisan berdasarkan hasil penilaian respon subjek uji coba pada angket setelah penggunaan media. Aspek yang dinilai pada uji kepraktisan meliputi rasa senang, manfaat, perhatian, ketertarikan, dan kemudahan. Respon diberikan oleh guru IPS SMP Negeri 23 Malang dan 31 siswa kelas VII.6 yang berperan sebagai subjek uji coba. hasil penilaian uji kepraktisan dihitung menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{x}{xi} X 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase Kepraktisan

X = Skor penilaian dalam satu item

Xi = Skor penilaian ideal dalam satu item

100% = Konstanta

Hasil perhitungan data presentase hasil respon subjek uji coba dilakukan interpretasi hasil sesuai tabel berikut:

Tabel 5. Skala Penilaian dan Interpretasi Uji Kepraktisan

Kriteria	Persentase
Sangat Praktis	81% - 100%
Praktis	61% - 80%
Cukup Praktis	41% - 60%
Kurang Praktis	21% - 40%
Tidak Praktis	0% - 20%

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media evaluasi pembelajaran IPS “MAPS” dengan *game web browser based learning* materi masa praaksara untuk siswa kelas VII telah melalui tujuh tahapan penelitian dan pengembangan sesuai dengan adaptasi Borg and Gall. Tahap-tahap yang dimaksud yaitu: (1) analisis potensi dan masalah, penemuan akan potensi dan masalah dijadikan sebagai dasar pengembangan media evaluasi pembelajaran IPS “MAPS”. (2) Pengumpulan data atau informasi, digunakan sebagai bahan untuk perancangan produk. (3) Desain produk atau pengembangan desain yang dilakukan

dengan beberapa tahap pembuatan media. (4) Validasi desain, untuk mengetahui kelayakan penggunaan produk. Validasi desain media dilaksanakan melalui tiga uji yaitu validasi ahli materi untuk menguji kelayakan materi. Setelah materi dinyatakan layak, selanjutnya peneliti melakukan validasi ahli evaluasi pembelajaran untuk menguji kelayakan perangkat pembelajaran beserta dengan instrumen evaluasi. Setelah perangkat pembelajaran beserta instrumen evaluasi dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan uji validasi oleh ahli media. (5) Revisi desain dilakukan untuk mengetahui kelemahan media berdasarkan saran dari validator ahli. (6) Uji coba produk skala kecil dilaksanakan pada kelas VII.6 SMP Negeri 23 Malang. Uji coba dilakukan untuk menguji tingkat kepraktisan produk sesuai dengan hasil respon guru IPS kelas VII dan siswa kelas VII.6 pada materi periodisasi kehidupan manusia masa praaksara. (7) Revisi produk dilaksanakan untuk menyempurnakan produk pengembangan sesuai dengan saran dari responden.

Produk yang dihasilkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa media evaluasi pembelajaran IPS “MAPS”. Produk ini dikemas dalam bentuk *game web* yang bisa diakses melalui *web browser* pada *smartphone*. Lebih spesifik, media ini dikembangkan sebagai media evaluasi pembelajaran IPS kelas VII materi periodisasi masa praaksara di SMP Negeri 23 Malang.



Gambar 1. Tampilan awal media

Spesifikasi fisik Media Evaluasi Pembelajaran IPS “MAPS” dikembangkan dengan menggunakan dua aplikasi yaitu SMTP yang digunakan sebagai server lokal dan *framework codeIgniter 3*. Pada bagian animasi untuk *ikon* dan *button* media evaluasi pembelajaran IPS “MAPS” menggunakan aplikasi *adobe photoshop*.



Gambar 2. Tampilan pilihan akses

Media “MAPS” memiliki dua menu akses yaitu akses untuk guru dan akses untuk siswa. Pada menu akses guru terdapat fitur buat soal, unggah materi, menambahkan siswa dalam kelas, dan menu rapor untuk mengetahui perolehan hasil evaluasi siswa. Guru diwajibkan untuk melakukan pembuatan akun terlebih dahulu menggunakan alamat email yang masih aktif. Pada menu akses siswa terdapat fitur pilih karakter, pengerjaan soal, dan fitur untuk mempelajari materi kembali sebelum pelaksanaan evaluasi. Media evaluasi pembelajaran IPS “MAPS” didesain dan dikembangkan sedemikian rupa dengan menyesuaikan kebutuhan materi, media, dan karakteristik siswa SMP kelas VII dalam pembelajaran IPS materi periodisasi kehidupan manusia masa praaksara. Tujuan dari hal tersebut adalah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang.



Gambar 3. Menu akun guru



Gambar 4. Menu akun siswa

Uji kelayakan media dilakukan melalui serangkaian uji validitas oleh ahli materi, ahli evaluasi pembelajaran IPS, dan ahli media. Validasi materi dilaksanakan secara *online* yang dilakukan oleh dosen ahli materi masa praaksara pada tanggal 16 Februari 2021. Lembar angket validasi terdiri atas empat belas komponen pertanyaan untuk menguji kelayakan materi berdasarkan aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, dan kebahasaan. Data yang diperoleh dari hasil validasi materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Materi

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
1	Relevansi Materi	15
2	Pengorganisasian Materi	25
3	Kebahasaan	12
	Skor Total	52
	Rerata	3,71

Berdasarkan perhitungan data penilaian validasi materi dengan melakukan analisis rerata didapatkan nilai 3,71 dengan interpretasi “Sangat Layak”. Hasil kesimpulan penilaian oleh validator ahli materi menunjukkan bahwa materi yang digunakan pada “MAPS” sangat layak untuk diujicobakan tanpa harus validasi ulang.

Validasi evaluasi pembelajaran dilaksanakan melalui dua kali uji validasi pada tanggal 18 Februari dan 22 Februari 2021. Validasi evaluasi ditujukan untuk menguji kelayakan perangkat pembelajaran beserta dengan instrumen evaluasi sebelum diujicobakan kepada pengguna. Data hasil validasi tahap I oleh ahli evaluasi pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Validasi Evaluasi Pembelajaran IPS Tahap I

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
1	Tujuan Pembelajaran	12
2	Materi	8
3	Konstruksi Soal	6
4	Kebahasaan	6
	Skor Total	32
	Rerata	3,2

Berdasarkan data hasil perhitungan uji validasi evaluasi pembelajaran yang dianalisis menggunakan rerata didapatkan nilai sebesar 3,2 dan termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Meskipun demikian, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki kembali oleh peneliti sehingga validator ahli evaluasi mengharuskan peneliti untuk melaksanakan validasi tahap II. Setelah melakukan perbaikan dan validasi tahap II, didapatkan data hasil validasi evaluasi pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Validasi Evaluasi Pembelajaran IPS Tahap II

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
1	Tujuan Pembelajaran	14
2	Materi	8
3	Konstruksi Soal	7
4	Kebahasaan	6
	Skor Total	35
	Rerata	3,5

Berdasarkan hasil validasi evaluasi pembelajaran tahap II, dengan menggunakan analisis rerata didapatkan rerata sebesar 3,5. Hal tersebut menunjukkan bahwa perangkat pembelajaran beserta dengan instrumen evaluasi “Sangat Layak” untuk

dilakukan uji coba instrumen evaluasi ke lapangan. Selain data kuantitatif, pada validasi evaluasi pembelajaran juga didapatkan data kualitatif berdasarkan saran dari validator ahli pada angket. Berikut merupakan hasil analisis data kualitatif validasi evaluasi:

Tabel 9. Data Kualitatif Validasi Evaluasi Pembelajaran IPS

Aspek	Data Kualitatif Validasi		
	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan	Tindak Lanjut
Perangkat Pembelajaran	Belum nampak media, bahan serta sumber belajar yang digunakan.	Tambahkan media, bahan serta sumber belajar yang digunakan.	Sudah diperbaiki dengan mencantumkan media, bahan dan sumber belajar pada RPP.
	Pada kegiatan pembelajaran, khususnya kegiatan inti belum rinci sintaks <i>Problem Solving</i> .	Lebih dirincikan lagi sintaks <i>Problem Solving</i> pada kegiatan inti.	Sudah diperbaiki dengan menuliskan sintaks model pembelajaran <i>Problem Solving</i> pada RPP dengan lebih rinci.
	Belum nampak rubrik dari aspek penilaian sikap.	Tambahkan rubrik penilaian sikap.	Sudah diperbaiki dengan menambahkan rubrik penilaian sikap pada perangkat pembelajaran.
Item Soal	Redaksi kalimat pada butir soal menggunakan kalimat tanya, terutama soal no. 1	Sebaiknya tidak menggunakan kalimat tanya pada butir soal khususnya pilihan ganda.	Sudah diperbaiki dengan merevisi butir soal sesuai saran dari validator

Validasi media dilakukan secara tatap muka dengan mematuhi protokol kesehatan era pandemi Covid-19. Validasi media dilaksanakan pada tanggal 22 Maret 2021 Validasi media terdiri atas enam belas komponen pertanyaan berdasarkan aspek rekayasa perangkat lunak, tampilan visual, dan kebahasaan. Data hasil validasi media dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Data Kualitatif Validasi Media

No	Aspek yang dinilai	Hasil Penilaian
1	Rekayasa Perangkat Lunak	23
2	Tampilan Visual	27
3	Kebahasaan	12
	Skor Total	62
	Rerata	3,87

Berdasarkan data hasil penilaian validasi media, dengan menggunakan teknik analisis rerata didapatkan rerata sebesar 3,87 yang termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Hal tersebut menunjukkan bahwa media sangat layak untuk diujicobakan kepada pengguna. Selain data kuantitatif, didapatkan juga data kualitatif berdasarkan saran validator ahli media. Berikut merupakan data kualitatif validasi media:

Tabel 11. Data Kualitatif Validasi Media

Aspek	Data Kualitatif Validasi		
	Jenis Kesalahan/ Komentar Umum	Saran Perbaikan	Tindak Lanjut
Kelebihan	Secara umum sudah cukup baik.	-	Media sudah dinyatakan layak dan tidak diperlukan validasi ulang.
	Secara konseptual maupun perwujudan konstruksi IT cukup baik.	-	Sudah dinyatakan layak tanpa perlu validasi ulang.
Kelemahan	Desain visual pada <i>layout</i> ikon dan <i>button</i> kurang optimal	Optimalisasi pada desain visual (<i>layout</i> ikon dan <i>button</i>)	Media sudah diperbaiki sesuai saran dari validator dan tidak diperlukan validasi ulang.

Uji Kepraktisan media didasarkan atas hasil respon subjek uji coba (pengguna) setelah menggunakan media “MAPS” dalam proses evaluasi pembelajaran IPS. Uji coba yang pertama dilakukan terhadap guru IPS kelas VII. Uji coba dilaksanakan secara langsung yang berlokasi di SMP Negeri 23 Malang dengan mematuhi protokol kesehatan era pandemi Covid-19. Uji coba dilakukan dengan memberikan angket respon penggunaan media evaluasi pembelajaran IPS “MAPS”. Lembar angket respon guru terdiri atas sepuluh komponen pertanyaan menggunakan rentangan skala (*rating scale*) 1-4. Berikut merupakan hasil respon guru IPS terhadap penggunaan media “MAPS”

Tabel 12. Hasil Respon Guru

No	Pernyataan	Perhitungan	
		Σx_i	Σx
1	Media evaluasi pembelajaran IPS “MAPS” sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ)	4	4
2	Pelaksanaan evaluasi menjadi efisien.	4	4
3	Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media “MAPS” dikemas secara menarik.	4	3
4	Fitur-fitur dalam media “MAPS” mempermudah saya dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS.	4	4
5	Pelaksanaan evaluasi pembelajaran IPS dengan menggunakan media “MAPS” mempermudah saya dalam memberikan skor evaluasi kepada siswa.	4	4
6	Bahasa yang digunakan dalam media “MAPS” jelas.	4	4
7	Kalimat yang digunakan dalam media “MAPS” jelas.	4	4
8	Kalimat yang digunakan dalam media “MAPS” tidak membingungkan.	4	4
9	Tampilan teks dalam media “MAPS” dapat mudah terbaca oleh saya.	4	4
10	Tampilan media “MAPS” untuk fitur guru menarik.	4	4
Total Skor		40	39
Presentase		97,5%	
Kriteria		Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil analisis presentase respon guru pada angket, didapatkan presentase sebesar 97,5%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media “MAPS” termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran IPS.

Uji Kepraktisan media berdasarkan respon siswa dilakukan secara online menggunakan media *Google Form*. Berikut merupakan hasil respon siswa:

Tabel 13. Hasil Respon Siswa

No	Pernyataan	Perhitungan	
		Σx_i	Σx
1	Saya tidak merasa cemas saat melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan media “MAPS”.	124	98
2	Media “MAPS” membuat evaluasi pembelajaran menjadi menyenangkan.	124	107
3	Evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media “MAPS” dikemas secara menarik.	124	107
4	Media evaluasi “MAPS” cocok digunakan dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ).	124	111
5	Bahasa yang digunakan dalam media “MAPS” jelas.	124	114
6	Kalimat yang digunakan jelas.	124	115
7	Kalimat yang digunakan tidak membingungkan.	124	109
8	Materi pembelajaran yang terdapat pada media “MAPS” dapat saya pahami.	124	105
9	Tampilan teks dalam media “MAPS” dapat mudah terbaca oleh saya.	124	108
10	Tampilan media “MAPS” untuk fitur siswa menarik.	124	113
Total Skor		1240	1087
Presentase		87,66%	
Kriteria		Sangat Praktis	

Berdasarkan hasil respon siswa, dengan menggunakan rumus presentase didapatkan nilai sebesar 87,66% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Apresiasi juga diberikan oleh siswa setelah menggunakan media evaluasi pembelajaran IPS “MAPS” yang menunjukkan bahwa: (1) media “MAPS” sangat menyenangkan sehingga membuat siswa lebih semangat, (2) media “MAPS” sangat membantu, (3) kalimat yang digunakan jelas dan tidak membingungkan, (4) media yang dikembangkan bagus dan bisa diakses melalui *browser*. Hasil uji coba terhadap 31 siswa sebagai sampel penelitian tersebut sudah dapat mewakili keseluruhan populasi siswa kelas VII karena konsisten dengan hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli materi, ahli evaluasi pembelajaran IPS, ahli media, dan hasil respon guru terhadap media “MAPS”.

Pembahasan

Media evaluasi pembelajaran IPS “MAPS” cocok digunakan sebagai media evaluasi kondisi saat ini yaitu pada sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sesuai dengan protokol kesehatan pandemi Covid-19. Proses evaluasi dengan menggunakan sistem *e-learning* atau pemanfaatan perangkat elektronik yang terhubung kedalam jaringan internet untuk tujuan pembelajaran menjadi alternatif dalam proses evaluasi yang praktis (Chotimah, 2018). Pengembangan media evaluasi pembelajaran IPS “MAPS” sepenuhnya telah melalui uji validasi oleh ahli materi, ahli evaluasi pembelajaran IPS,

dan ahli media. Serangkaian proses validasi oleh ahli dilakukan untuk menguji tingkat kelayakan media yang dikembangkan (Ernawati, 2017). Berdasarkan hasil penilaian yang telah diberikan validator pada angket, media yang “MAPS” dinyatakan “Sangat Layak” untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran IPS. Validasi materi menyatakan materi yang dikembangkan sangat layak pada aspek relevansi materi, pengorganisasian materi, dan kebahasaan. Validasi evaluasi pembelajaran IPS menyatakan bahwa perangkat pembelajaran beserta instrumen evaluasi yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan. Pernyataan tersebut berdasarkan nilai dari angket validator ahli evaluasi pembelajaran IPS dengan menguji aspek tujuan pembelajaran, materi, konstruksi soal, dan kebahasaan. Validasi media menyatakan produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran IPS. Hal tersebut berdasarkan hasil penilaian validator ahli media yang menguji aspek rekayasa perangkat lunak, tampilan visual, dan kebahasaan pada media yang dikembangkan. Dengan demikian, media yang telah dikembangkan dapat diujicobakan kepada pengguna untuk menguji kepraktisannya.

Nilai kepraktisan suatu media diperoleh dari penilaian responden pada uji coba lapangan yang dilakukan (Sulestry & Baharuddin, 2019). Uji coba lapangan menggunakan instrumen berupa angket untuk mengetahui respon pengguna setelah menggunakan media (Annisa et al., 2020). Uji kepraktisan suatu media meliputi aspek rasa senang, keingintahuan, perhatian, ketertarikan, dan kemudahan (Widyoko, 2010). Responden pada penelitian dan pengembangan ini yaitu guru IPS kelas VII SMP Negeri 23 Malang dan 31 siswa kelas VII.6. Berdasarkan perhitungan hasil respon uji coba oleh guru pada angket menunjukkan bahwa media yang dikembangkan termasuk dalam kategori “Sangat Praktis” untuk digunakan. Angket yang diberikan pada guru IPS dimaksudkan untuk mengetahui respon guru setelah menggunakan media evaluasi “MAPS”. Respon guru diberikan melalui angket berdasarkan aspek kecocokan media digunakan pada sistem PJJ, kemenarikan media yang dikembangkan, fitur-fitur pada media, tampilan media, dan aspek kebahasaan. Selain guru IPS, responden (pengguna) dalam uji coba pada pengembangan media ini adalah siswa kelas VII. 6. Berdasarkan perhitungan respon uji coba oleh siswa menunjukkan media yang dikembangkan “Sangat Praktis” untuk digunakan. Respon siswa diberikan pada angket *online* melalui media *Google Form* berdasarkan kemampuan media menghilangkan kecemasan siswa, rasa senang, kemenarikan media, kecocokan penggunaan media pada PJJ, dan kejelasan kalimat dan bahasa pada media “MAPS”.

Pengembangan media evaluasi pembelajaran IPS “MAPS” memberikan kesempatan kepada siswa untuk melaksanakan evaluasi pembelajaran menggunakan media yang dinilai layak dan praktis serta menyenangkan. Penerapan media evaluasi pembelajaran ini sesuai dengan teori Dale’s *cone of experience* oleh Edgar Dale. Dalam dunia pendidikan, Dale dapat dikatakan tokoh yang dianggap memiliki peranan penting dalam pengembangan teknologi dalam proses pembelajaran modern (Warsita, 2018). Teori ini berpendapat bahwa penggunaan media audiovisual dalam proses pembelajaran dinilai lebih baik dari penggunaan media dalam bentuk visual maupun verbal saja. Dasar penggolongan kerucut pengalaman bukan didasarkan pada tingkat kesulitan suatu materi yang diajarkan, melainkan sebuah gambaran kemampuan indra siswa dalam penangkapan informasi pada suatu proses pembelajaran dimana hal tersebut akan sangat berpengaruh terhadap pemahaman siswa (Huda, 2016). Penerapan media evaluasi pembelajaran IPS “MAPS” didasarkan teori pendukung agar tercapai tujuan dari penelitian. Tujuan dari pengembangan media evaluasi pembelajaran IPS “MAPS”

adalah untuk menciptakan media evaluasi dengan *game web browser based learning* yang dinilai layak dan praktis serta menyenangkan. Penerapan teori Dale's *cone of experience* dalam media evaluasi pembelajaran IPS "MAPS" tertuang dalam media evaluasi *game web browser based learning* yang dekemas dalam bentuk media audiovisual.

Pengembangan media evaluasi pembelajaran IPS "MAPS" juga dinilai dapat memudahkan tugas guru dalam pelaksanaan evaluasi dari penyusunan soal, pelaksanaan, manajemen waktu, dan perekapan skor hasil evaluasi siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nardjosoeripto, 2017) melakukan penelitian dan pengembangan media evaluasi pembelajaran IPS *online* berbasis *Classmaker* dengan hasil media tersebut layak untuk diterapkan berdasarkan hasil validasi ahli media, materi, dan ahli evaluasi pembelajaran IPS. Penelitian tersebut memiliki fokus kajian terhadap kebutuhan guru dengan hasil media dapat mempermudah pelaksanaan evaluasi berbasis *web browser* dalam proses pembelajaran. Penelitian lain dilakukan (Sholiha, 2020) melakukan penelitian terhadap pemanfaatan aplikasi Plickers dalam kegiatan evaluasi pembelajaran mata pelajaran IPS di SMP Negeri 1 Dukuhturi pada Tahun Ajaran 2018/2019. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi berbasis *game web* tersebut dinilai cukup baik berdasarkan respon positif yang diberikan oleh siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan evaluasi menggunakan aplikasi Plickers dapat menciptakan suasana evaluasi pembelajaran menarik, efisien dalam segi waktu, dan efektif dalam pelaksanaannya. Selain itu, pengembangan media "MAPS" dengan *game web browser based learning* dinilai menarik dan menyenangkan untuk digunakan dalam pelaksanaan evaluasi pada pembelajaran IPS. Hal tersebut didasarkan atas respon dari siswa dengan memberikan berbagai apresiasi setelah menggunakan media antara lain "MAPS" sangat menyenangkan, "MAPS" sangat membantu pelaksanaan evaluasi, kalimat yang digunakan dalam media jelas dan tidak membingungkan, media yang dikembangkan menarik dan bisa diakses melalui *browser*.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dituliskan diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan media "MAPS" dengan *game web browser based learning* dinilai sangat layak untuk digunakan. Hal tersebut didasarkan atas hasil uji validasi ahli materi, ahli evaluasi pembelajaran IPS, dan ahli media pada angket penelitian. Selain itu, media "MAPS" juga dinilai sangat praktis untuk digunakan berdasarkan hasil respon subjek uji coba melalui angket penelitian. Berdasarkan penelitian dan pengembangan media "MAPS", beberapa saran yang dapat diberikan untuk kajian lebih lanjut yaitu pelaksanaan uji keefektifan media dengan lokasi dan karakteristik subjek yang lebih beragam.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini terutama kepada pihak SMP Negeri 23 Malang.

DAFTAR PUSTAKA

Annisa, A. R., Putra, A. P., & Dharmono, D. (2020). Kepraktisan Media Pembelajaran Daya Antibakteri Ekstrak Buah Sawo Berbasis Macromedia Flash. *Quantum*:

Jurnal Inovasi Pendidikan Sains, 11(1), 72.
<https://doi.org/10.20527/quantum.v11i1.8204>

- Asih, T. (2018). Perkembangan Tingkat Kognitif Peserta Didik Di Kota Metro. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 2(1), 9–17.
- Chairawati, F. (2014). Evaluasi Pembelajaran Pada Kelas Internasional Fakultas Dakwah IAIN Ar-raniry. *Jurnal Al-Bayan*, 20(29), 15–32.
- Chotimah, K. (2018). *Pelaksanaan Evaluasi Pembelajaran Melalui E-Learning Di Sekolah Indonesia Kota Kinabalu (SIKK) Malaysia*. 29–30.
- Darsono, & Karmilasari, W. A. (2017). Sumber Belajar Penunjang Plpg 2017 Kompetensi Profesional Mata Pelajaran: Guru Kelas Sd Unit Iv: Ilmu Pengetahuan Sosial. In *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Guru dan Tenaga Kependidikan*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat.
- Ernawati, I. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Farida. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 6(2), 211–219. <https://doi.org/10.29210/127200>
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Biarti Yesi*, 3(2), 164–172. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198>
- Huda, M. (2016). Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian*, 10(1), 125–146.
- Idrus. (2019). Evaluasi dalam Proses Pembelajaran , 9(2), 920–935.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Jeklin, A. (2016). *Jumlah Sekolah, Murid, dan Guru Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Malang, 2011-2019*. BPS. <https://malangkota.bps.go.id/dynamic/table/2020/01/10/153/jumlah-sekolah-guru-dan-murid-di-sekolah-menengah-pertama-smp-di-kota-malang-2011-2018>
- Meredith Gall, W. R. B. (2007). *Educational Research : An Introduction*. Longman.
- Nardjosoeripto, P. (2017). Analisis Ahli dalam Pengembangan Evaluasi Pembelajaran

- IPS Online Berbasis Classmaker. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3).
<https://ojs.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara/article/view/58>
- NCSS. (1994). *Expectations of Excellence: Curriculum Standards for Social Studies*.
<https://www.socialstudies.org/standards/national-curriculum-standards-social-studies-executive-summary>
- Saputro, K. Z. (2018). Memahami Ciri dan Tugas Perkembangan Masa Remaja. *Aplikasia: Jurnal Aplikasi Ilmu-Ilmu Agama*, 17(1), 25.
<https://doi.org/10.14421/aplikasia.v17i1.1362>
- Sari, N. (2016). *Pengembangan Materi Ajar Dan Penilaian Mata Pelajaran Ips Pada Sekolah Menengah Pertama (Smp) Di Kota Semarang*. Universitas Negeri Semarang.
- Setyosari, P. (2017). Menciptakan Pembelajaran Yang Efektif Dan Berkualitas. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 1(5), 20–30.
<https://doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Sholiha, H. (2020). *Pembelajaran Ips Di Smp Negeri 1 Dukuhturi*. Universitas Negeri Semarang.
- Sintya, E. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Youtube Video Situs Hindu-Buddha Banyuwangi pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA*. Universitas Jember.
- Sofli, S., & Sudrajat, A. (2014). Peningkatan Karakter Siswa Melalui Pembelajaran Ips Terpadu Model Nested Di Smp Negeri 3 Banguntapan Bantul. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(1), 83–95. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v1i1.2431>
- Suarno, D. T. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Tema Pemanfaatan dan Pelestarian Sungai untuk Siswa Kelas VII SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2).
<https://journal.uny.ac.id/index.php/hsjpi/article/view/7663/6604>
- Sulestry, A. I., & Baharuddin, M. R. (2019). Media Pembelajaran Geometri dalam Konsep Behavioristik. *Prosiding Semantik*, 43–46.
<https://journal.uncp.ac.id/index.php/semantik/article/view/1489>
- Surahman, E. M. (2017). Peran Guru IPS sebagai Pendidik dan Pengajar dalam Meningkatkan sikap Sosial dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 1(13), 25–27.
<https://doi.org/10.1136/bmj.3.5922.25>
- Syukur, A., & Suprayogi, D. (2017). Game Tradisional Tarik Tambang Berbasis Web. *It Journal Research and Development*, 1(1), 38–49.
[https://doi.org/10.25299/itjrd.2016.vol1\(1\).673](https://doi.org/10.25299/itjrd.2016.vol1(1).673)

Teni Nurrita. (2018). Kata Kunci :Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Misykat*, 03(01), 171. <https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf>

Warsita, B. (2018). *Teknologi Pembelajaran*. Rineka Cipta.

Widyoko, E. (2010). *Pendidik, Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis bagi Pendidik dan Calon*. Rineka Cipta.

Yunus, N. R. (2020). Kebijakan Pemberlakuan Lockdown Sebagai Antisipasi Penyebaran Corona Virus Covid-19. *SALAM; Jurnal Sosial & Budaya Syar-I*, 7(3). <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/salam/article/view/15083/pdf>