
Pengembangan Media Wallchart Bagan Masyarakat (Bamas) Materi Pembangunan Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar

Rizki Wulandari ¹⁾, Arya Setya Nugroho ^{2)*}

^{1,2)}Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik

*Rizki Wulandari

Email : wulandarizki06@gmail.com

aryasetya@umg.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh hasil observasi dan wawancara di UPT SD Negeri 214 Gresik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) proses pengembangan perangkat pembelajaran media Wallchart Bagan Masyarakat (Bamas) materi pembangunan sosial budaya kelas V sekolah dasar, (2) kevalidan media Wallchart Bagan Masyarakat (Bamas) materi pembangunan sosial budaya kelas V sekolah dasar, dan (3) respon peserta didik terkait Wallchart Bagan Masyarakat (Bamas) materi pembangunan sosial budaya kelas V sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan atau Research Development (R&D) dengan prosedur model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan perangkat pembelajaran media Wallchart Bagan Masyarakat (Bamas) menggunakan model ADDIE yakni tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penggunaan media Wallchart Bagan Masyarakat (Bamas) yang dikembangkan telah divalidasi oleh 2 ahli yaitu ahli media mendapatkan persentase 69% dengan kriteria layak, dan ahli materi mendapat kriteria layak dengan persentase 76%. Sehingga, rata-rata yang diperoleh dari kedua ahli yaitu mendapat kriteria layak dengan persentase 72,5%. Hasil rata-rata angket respon peserta didik media Wallchart Bagan Masyarakat (Bamas) yang dilakukan secara menyeluruh kepada kelas V sekolah dasar yang berjumlah 18 siswa yaitu sebesar 86% dan mendapatkan kriteria sangat baik

Kata Kunci : Pengembangan Media, Ilmu Pengetahuan Sosial, Media Wallchart

Abstract

This research is based on the results of observations and interviews at UPT SD Negeri 214 Gresik. This study aims to determine: (1) the process of developing the learning device of the Community Bagan (Bamas) Wallchart media for socio-cultural development material for grade V elementary school, (2) the validity of the Community Bagan (Bamas) Wallchart media for socio-cultural development material for grade V elementary school, and (3) student responses related to the Community Bagan (Bamas) Wallchart material for socio-cultural development for grade V elementary school. The research method used is research and development or Research Development (R&D) with the ADDIE model procedure. The results of the study indicate that the development of the Community Bagan (Bamas) Wallchart media learning device uses the ADDIE model, namely the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The use of the Community Bagan (Bamas) Wallchart media that was developed has been validated by 2 experts, namely the media expert getting a percentage of 69% with feasible criteria, and the material expert getting a percentage of 76% with feasible criteria. Thus, the average obtained from the two experts is getting feasible criteria with a percentage of 72.5%. The average result of the student response questionnaire for the Wallchart Community Bagan (Bamas) media conducted comprehensively to grade V elementary school totaling 18 students was 86% and obtained very good criteria

Keywords: Media Development, Social Sciences, Wallchart Media

PENDAHULUAN

Pendidikan jenjang SD direncanakan untuk mengembangkan peserta didik supaya terus belajar serta menggali potensi pada diri mereka masing-masing. Proses perkembangan pendidikan dengan tujuan supaya pendidikan itu lebih efektif dan efisien serta sinkron dengan kebutuhan serta tujuan para siswa dan masyarakat maka diperlukan perencanaan pendidikan yang artinya suatu penerapan bersifat rasional dari analisis sistematis pendidikan (Coombs dalam Sahnun, 2017). Mata pelajaran IPS adalah pelajaran yang mengenalkan tentang hubungan sosial antara manusia dengan lingkungan, menurut Trianto bahwa IPS adalah suatu hal yang berintegrasi mengenai berbagai hal dari cabang ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik,

hukum, serta budaya (Suhardi, 2019). Menurut Mohammed et al., (dalam Nugroho & Firmansyah, 2021) bahwa pada penerapan pembelajaran sosial terutama ilmu pengetahuan sosial (IPS) perlu ditekankan untuk dapat membangun lingkungan belajar mengajar yang interaktif.

Pembangunan sosial adalah konsep yang mengarah dalam suatu proses perubahan sosial berkala yang dirancang guna menaikkan taraf hidup masyarakat sejalan dengan pembangunan ekonomi pada masyarakat (Sardjo et al., 2017). Pembangunan sosial artinya rangkaian usaha yang telah dirancang oleh suatu bangsa, negara, serta pemerintah dalam pertumbuhan serta perubahan yang terjadi di masyarakat. *Budaya* artinya warisan leluhur secara turun menurun yang menjadi suatu tindakan yang dilakukan pada kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. Pada dasarnya kebudayaan dalam bahasa sansekerta yakni '*buddhaya*' berarti bentuk jamak berasal dari kata buddhi (budi atau akal) yang diartikan menjadi suatu hal yang berkaitan dengan budi dan akal (Jalil & Aminah, 2018). Pembangunan sosial budaya merupakan proses perubahan yang terjadi dalam bidang sosial dan budaya, yang telah direncanakan untuk dapat meningkatkan kualitas hidup dalam masyarakat. Perubahan hidup itu meliputi segenap cara berfikir serta bertindak laku yang muncul sebab adanya hubungan yang bersifat komunikatif seperti menyampaikan sebuah pikiran secara simbolis dan bukan muncul karena suatu pemikiran biologis (Nanang Martono dalam Aswar, 2019).

Menurut Sukiman (dalam Moto, 2019) mengatakan bahwa media merupakan suatu alat yang berfungsi sebagai penghubung yang dapat meneruskan pesan dari sumbernya kepada penerima pesan. Selain media pembelajaran, diperlukan adanya strategi pembelajaran yang dapat membantu guru untuk proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Raka Joni menyatakan bahwa strategi belajar mengajar merupakan suatu alternatif dalam proses kegiatan belajar mengajar yang diikuti oleh guru dan peserta didik (Nurdyansah & Toyiba, 2018). Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang bisa membantu guru dalam proses pembelajaran serta menjadi bahan dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Semakin banyak dalam menggunakan alat indera manusia dalam mendapatkan suatu informasi yang baru, maka alat indera tersebut akan mengolah informasi untuk dapat di mengerti serta bisa di pertahankan dalam ingatan mengenai informasi baru tersebut (Arsyad dalam Alwi, 2017).

Media pembelajaran yang menarik dapat merangsang bagi siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Anggraini, (2018) menyatakan bahwa fungsi penggunaan pada suatu media pembelajaran dapat digunakan sebagai pembawa informasi serta mencegah terjadinya kendala proses pembelajaran, sebagai akibatnya suatu informasi atau pesan dari pendidik dapat sampai ke peserta didik. Menurut Benni Agus (dalam Umar, 2017) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi membantu untuk memudahkan belajar bagi peserta didik dan juga memudahkan pengajar dalam penyampaian dalam suatu materi. Dengan hal tersebut, media ini dapat diharapkan untuk mempermudah siswa dalam belajar mengenai materi pembangunan sosial budaya. Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin meneliti mengenai pembangunan sosial budaya di Indonesia, sehingga dari latar belakang tersebut tertarik untuk meneliti dengan judul "Pengembangan Media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) Materi Pembangunan Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Research and Development (R&D) merupakan suatu metode penelitian yang dilakukan untuk meneliti, merancang, mengembangkan suatu produk, dan menguji validitas produk tersebut (Sugiyono dalam Rohaeni, 2020). Penelitian ini menggunakan prosedur model ADDIE yakni Analyze (analisis), Design (desain/perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan model ADDIE menurut Robert Maribe Branch (dalam Dian et al., n.d., 2018).

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 214 Gresik dengan subjek kelas V sebanyak 18 siswa. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan observasi, dokumentasi, dan angket. Teknik analisis data terdiri dari validasi ahli media, ahli materi dan angket respon peserta didik yang dilakukan pada setiap ahli dibidangnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini menggunakan prosedur model ADDIE yakni *Analyze* (analisis), *Design* (desain/perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementantion* (impelementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pembuatan media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) bertujuan agar materi yang disampaikan lebih terencana dan terstruktur. Pada tahapan ini dihasilkan rancangan media pembelajaran *wallchart*. Media pembelajaran berbasis visual dan cetak yang berupa media *wallchart* ini nantinya dibuat dengan melakukan rancangan produk. Dalam tahap pengembangan kerangka atau rancangan produk yang telah dibuat tersebut akan direalisasikan ke dalam bentuk fisik atau nyata.

Pada tahapan ini siswa mengisi lembar angket yang bertujuan untuk melihat hasil respon peserta didik terhadap media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) dan tanggapan dari siswa akan digunakan sebagai masukan peneliti untuk merevisi kembali agar menghasilkan produk yang layak digunakan. Berikut hasil angket peserta didik.

Tabel 1: Hasil Respon Peserta Didik

No.	Pernyataan	Frekuensi		Persentase	
		Jawaban Responden		Jawaban Responden	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Media <i>wallchart</i> <i>bagan masyarakat (bamas)</i> mudah digunakan.	18	0	100	0
2.	Media dapat memudahkan dalam proses belajar mengajar.	17	1	94,4	5,6
3.	Media <i>wallchart</i> <i>bagan masyarakat (bamas)</i> sederhana dan praktis.	12	6	67	33
4.	Isi materi sesuai dengan tujuan pembelajaran.	16	2	89	11
5.	Isi materi memberikan pengetahuan baru.	16	2	89	11
6.	Isi materi pada media mudah dipahami.	16	2	89	11
7.	Siswa antusias dalam menggunakan media <i>wallchart</i> <i>bagan masyarakat (bamas)</i> .	14	4	78	22
8.	Siswa tertarik terhadap media <i>wallchart</i> <i>bagan masyarakat (bamas)</i> dalam pembelajaran.	17	1	94,4	5,6
9.	Siswa memperoleh pemahaman materi pada media <i>wallchart</i> <i>bagan masyarakat (bamas)</i> .	11	7	61	39
10.	Siswa merasa senang dapat menggunakan media <i>wallchart</i> <i>bagan masyarakat (bamas)</i> dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	17	1	94,4	5,6
Rata-Rata				86	14

Berdasarkan hasil rekapitulasi angket secara keseluruhan responden diperoleh nilai rata-rata peserta didik yang menjawab “ya” dari keseluruhan pernyataan adalah sebesar 86% dengan kategori sangat baik dan siswa yang menjawab “tidak” sebesar 14%. Dengan demikian, media pembelajaran *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) berbasis visual dan cetak ini dinyatakan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Peneliti mencoba mengembangkan suatu produk berupa media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) yang menjelaskan terkait pembangunan sosial dan budaya di lingkungan sekitar. Karakteristik dari media pembelajaran yang dikembangkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran mudah digunakan

Media pembelajaran *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) haruslah mudah digunakan supaya mempermudah dalam mengoperasikannya. Media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) yang peneliti kembangkan memuat beberapa komponen diantaranya 1) peta konsep bagan media *wallchart*, 2) kompetensi dasar, 3) materi, dan 4) refleksi. Setelah melewati beberapa tahapan yakni tahap validasi ahli materi dan ahli media kemudian diperbaiki melalui tahap revisi produk. Media pembelajaran *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) terbukti mudah digunakan dengan memperoleh persentase 69% hasil penilaian dari ahli media dengan kriteria layak. Menurut Hasan, (2021) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang bertujuan dalam memperjelas suatu materi pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik ataupun sebaliknya.

2. Media pembelajaran kreatif

Media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) dikatakan kreatif dikarenakan belum adanya penggabungan audio visual didalamnya sehingga dapat membantu peserta didik dalam memahami suatu materi. Menurut Munandar (dalam Wandari et al., 2018) menyatakan bahwa kreatif merupakan suatu kemampuan yang melibatkan munculnya gagasan baru yang berdasarkan data dan informasi yang telah ada. Dengan demikian bahwa media yang kreatif adalah suatu media yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau data dengan kemampuan yang melibatkan munculnya gagasan baru yang berbeda dari sebelumnya. Hasil dari validasi ahli materi yang memperoleh respon yang sangat baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan penilaian validator materi memperoleh persentase 76% dengan kriteria layak.

Pemanfaatan media pembelajaran yang baik dapat menginterpretasikan konsep yang abstrak menjadi konsep yang mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik yaitu dengan penggunaan media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas). Media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) termasuk pada media visual yang tidak diproyeksikan, sehingga media ini tidak tembus cahaya yang tidak dapat dipantulkan. Dalam hal ini bahwa media visual memiliki kemampuan dalam merangsang proses belajar yang mana dapat menampilkan objek secara asli sehingga dapat menyajikan ulang suatu informasi secara konsisten dan memberikan suasana belajar yang santai (Supardi, 2017). Penggunaan media pembelajaran tersebut dapat memberikan pembaharuan dalam proses pembelajaran dikelas sesuai dengan harapan peneliti.

Media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) dapat digunakan sebagai alternatif dalam pemilihan media kreatif dalam pembelajaran dan mudah untuk dilaksanakan. Hal paling menarik dari media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) adalah dapat terbuat dari bahan-bahan yang mudah didapatkan, praktis dalam pembuatannya serta penggunaannya. Media pembelajaran berbasis visual efektif diterapkan dalam proses pembelajaran, hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Aida Jannatuk Khulud, (2019) menunjukkan adanya pengaruh media *wallchart* kepada peserta didik dalam pembelajaran yang meningkatkan pengetahuan dan penalaran siswa pada materi

perjuangan para pahlawan sehingga pembelajaran di kelas lebih aktif, efektif, serta menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan.

3. Media pembelajaran yang membantu peserta didik belajar secara aktif dan mandiri

Media pembelajaran *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) merupakan media yang dirancang untuk pembelajaran dimana peserta didik dapat mengoperasikan media secara mandiri dengan mengikuti aturan penggunaan media tersebut. Sehingga peserta didik dituntut aktif dan mandiri dalam pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang ada di UPT SD Negeri 214 Gresik belum diterapkan secara maksimal. Adapun media yang digunakan berupa buku tematik dan youtube. Pengembangan media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) mendapat respon yang sangat baik oleh peserta didik. Adapun presentase kelayakan yang didapat adalah 86% dengan kriteria 'sangat baik'. Pada tahap validasi yang dilakukan oleh validasi ahli media dan ahli materi menggunakan rubrik dalam pengisian skor yang diberikan oleh peneliti. Rubrik merupakan suatu panduan yang dibuat oleh peneliti untuk memperoleh penilaian yang konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan hasilnya. Berikut ini penjelasan terkait rubrik yang dipilih oleh ahli media dan materi :

Tabel 2: Rubrik Ahli Media

Validator	No	Indikator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Penjelasan
Ahli Media 1	1.	Desain Media <i>Wallchart</i> Bagan Masyarakat (Bamas).	4	3	Pada hal ini warna dan kontras yang dipilih sudah cukup baik tapi kurang bisa terbaca dikondisi pencahayaan tertentu.
	2.	Keakuratan gambar yang disajikan.	4	3	Pada hal ini gambar yang dipilih sudah cukup efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.
	3.	Gambar pada media terlihat jelas.	4	4	-
	4.	Media tidak mudah rusak.	4	3	Pada hal ini media yang digunakan terbuat dari bahan banner yang memiliki cukup banyak warna sesuai dengan tema yang disajikan.
	5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa.	4	3	Pada hal ini kesesuaian kaidah bahasa yang kurang sederhana.
	6.	Terbaca.	4	3	Pada media <i>wallchart</i> bagan masyarakat (bamas) terdapat bahasa yang cukup jelas, cukup singkat, padat, dan mudah dipahami.
	7.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik.	4	4	-
	8.	Kesesuaian jenis, warna, dan ukuran huruf.	4	3	Pada hal ini penggunaan warna untuk menunjukkan hubungan beberapa topik perlu ditambahkan lagi.
Ahli Media 2	1.	Desain Media <i>Wallchart</i> Bagan Masyarakat (Bamas).	4	4	-

Validator	No	Indikator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Penjelasan
	2.	Keakuratan gambar yang disajikan.	4	3	Pada hal ini gambar yang dipilih sudah cukup efisien untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.
	3.	Gambar pada media terlihat jelas.	4	4	-
	4.	Media tidak mudah rusak.	4	3	Pada hal ini media yang digunakan terbuat dari bahan banner yang memiliki cukup banyak warna sesuai dengan tema yang disajikan.
	5.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa.	4	4	-
	6.	Terbaca.	4	4	-
	7.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik.	4	4	-
	8.	Kesesuaian jenis, warna, dan ukuran huruf.	4	3	Pada hal ini penggunaan warna untuk menunjukkan hubungan beberapa topik perlu ditambahkan lagi.

Tabel 3: Rubrik Ahli Materi

Validator	No	Indikator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Penjelasan
Ahli Materi 1	1.	Kelengkapan materi	4	4	-
	2.	Kedalaman materi	4	4	-
	3.	Keakuratan konsep materi.	4	3	Pada hal ini masih beberapa yang di cantumkan dalam keakuratan untuk konsep teorinya, jika pada keakuratan data dan fakta sudah memenuhi.
	4.	Kesesuaian dengan materi	4	3	Pada hal ini terdapat cukup antara kesesuaian materi contoh, penalaran, pemberdayaan literasi, dan tidak memuat unsur SARA.
	5.	Gambar.	4	4	-
Ahli Materi 2	1.	Kelengkapan materi.	4	4	-
	2.	Kedalaman materi.	4	4	-
	3.	Keakuratan konsep materi.	4	4	-
	4.	Kesesuaian dengan materi.	4	4	-
	5.	Gambar.	4	4	-

Media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) mendapatkan respon positif dikarenakan materi pembelajaran lebih mudah untuk dipahami oleh peserta didik. Selain itu dalam pengoperasian media lebih mudah dan praktis untuk diterapkan. Pada media

Wallchart Bagan Masyarakat (Bamas) ini terdapat penjelasan terkait materi pembangunan sosial budaya serta adanya gambar yang sesuai dengan setiap bidang pada media tersebut. Pengembangan media ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan atau pengetahuan terkait pembangunan sosial dan budaya yang terjadi di lingkungan sekitar.

Kelayakan media pembelajaran ini diperoleh dari hasil penilaian oleh ahli media dan ahli materi. Uraian dari masing-masing penilaian ahli media dan ahli materi diatas dapat disimpulkan bahwa media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) materi pembangunan sosial budaya untuk memberdayakan sikap yang berkarakter akan peduli terkait yang terjadi di lingkungan sekitar pada peserta didik kelas V sekolah dasar mendapatkan kategori layak, maka telah berhasil dikembangkan produk berupa media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) pada materi pembangunan sosial budaya kelas V sekolah dasar.

Pada pemilihan media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) ini terkait dari peneliti berkaitan dengan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Akan tetapi, terdapat perbedaan dan persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya. Berikut ini penjelasan aspek media peneliti dengan penelitian sebelumnya, sebagai berikut :

Tabel 4: Perbedaan dan Persamaan Media

No	Penelitian Terdahulu	Perbedaan	Persamaan
1.	Pengembangan Bahan Ajar <i>Wallchart</i> pada Pembelajaran Tematik Tema Pahlawanku Subtema Perjuangan Para Pahlawan Kelas IV	Penggunaan media <i>Wallchart</i> pada pembelajaran tematik tema pahlawanku, sedangkan peneliti menggunakan materi pembangunan sosial budaya mata pelajaran IPS.	Penggunaan media <i>Wallchart</i> yang terdapat gambar.
2.	Pengembangan Media Pembelajaran <i>Wallchart</i> Mata Pelajaran Matematika Berbasis Open-Ended Materi KPK dan FPB Kelas IV SD	Penggunaan media <i>Wallchart</i> pada materi KPK dan FPB sedangkan peneliti menggunakan materi pembangunan sosial budaya mata pelajaran IPS.	Penggunaan media <i>Wallchart</i> yang terdapat penjelasan terkait materi.
3.	Pengembangan Media <i>Wallchart</i> Menggunakan Permainan Menyusun Kata untuk Keterampilan Membaca pada Sekolah Dasar Kelas III.	Penggunaan media <i>Wallchart</i> pada materi kosa kata sedangkan peneliti menggunakan materi pembangunan sosial budaya mata pelajaran IPS.	Penggunaan media <i>Wallchart</i> yang terdapat penjelasan terkait materi.
4.	Pengembangan Media <i>Wallchart</i> untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak RA Ath-Thoriq Kelompok B.	Penggunaan media <i>Wallchart</i> pada materi negaraku sedangkan peneliti menggunakan materi pembangunan sosial budaya mata pelajaran IPS.	Penggunaan media <i>Wallchart</i> yang terdapat gambar.
5.	Pengembangan Media Bagan Garis Waktu (Time Line Chart) dalam Proses Pembelajaran IPS (R&D di Kelas V SDN Gowok Kota Serang).	Penggunaan media Bagan Garis Waktu (Time Line Chart) pada materi peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan di Indonesia sedangkan peneliti menggunakan materi pembangunan sosial budaya.	Penggunaan media <i>Wallchart</i> yang terdapat gambar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang berjudul Pengembangan Media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) Materi Pembangunan Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar, maka dapat disimpulkan bahwa : Penggunaan media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) yang dikembangkan telah divalidasi oleh 2 ahli yaitu ahli media mendapatkan persentase 69% dengan kriteria layak, dan ahli materi mendapatkan persentase 76% dengan kriteria layak. Sehingga, rata-rata yang diperoleh dari kedua ahli yaitu mendapat kriteria layak dengan persentase 72,5%. Hasil rata-rata angket respon peserta didik media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) yang dilakukan secara menyeluruh kepada kelas V sekolah dasar yang berjumlah 18 siswa yaitu sebesar 86% dan mendapatkan kriteria sangat baik. Presentase tersebut menunjukkan bahwa media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) layak dan sangat baik digunakan sebagai media pembelajaran IPS.

REFERENSI

- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilu Kependidikan*, 8(2), 145–167.
<http://ejurnal.iainhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/download/107/65/>
- Angraini, R. H. (2018). Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1(1), 221.
- Aswar, W. (2019). Perubahan Sosial Budaya Masyarakat Kajang Kecamatan Bulukumpa Kabupaten Bulukumpa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (Issue Mei).
- Jalil, A., & Aminah, S. (2018). Gender Dalam Perspektif Budaya Dan Bahasa. *Al-MAIYYAH : Media Transformasi Gender Dalam Paradigma Sosial Keagamaan*, 11(2), 278–300.
<https://doi.org/10.35905/almaiyyah.v11i2.659>
- Khulud, A. J. (2019). *PENGEMBANGAN BAHAN AJAR WALLCHART PADA PEMBELAJARAN TEMATIK TEMA PAHLAWANKU SUBTEMA PERJUANGAN PARA PAHLAWAN KELAS IV SD*. University of Muhammadiyah Malang.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>
- Nugroho, A. S., & Firmansyah, F. A. H. (2021). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Model Pembelajaran Concept Setence Berbantuan Media Kartu Kata Pada Siswa Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal) : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 5(2), 261. <https://doi.org/10.30651/else.v5i2.9114>
- Nurdyansah, & Toyiba, F. (2018). Pengaruh Strategi Pembelajaran Aktif Terhadap Hasil Belajar Madrasah Ibtiaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 929–930. <http://eprints.umsida.ac.id/1610>
- Pratiwi, S. D. (2020). *Pengembangan Buku Ajar Pada Subtema Aku Merawat Tubuhku Kelas I Sekolah Dasar Berbasis Gambar Lingkungan Sekitar*. 5(1), 1–10.
http://eprints.umg.ac.id/4090/%0Ahttp://eprints.umg.ac.id/4090/11/2016_TA_PGSD_16441009_Lampiran.pdf
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Sahnan, M. (2017). Urgensi Perencanaan Pendidikan Di Sekolah Dasar. *Jurnal PPkn Dan Hukum*, 12(2), 142–159. <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/4696>
- Sardjo, S., Darmajanti, L., & Boediono, K. C. (2017). *Implementasi model evaluasi formatif program pembangunan sosial (EFPPS): Partisipasi multipihak dalam evaluasi program*. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Suhardi. (2019). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Stad Pada Siswa Kelas Vi.a Sdn 019 Galang Batam Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(3), 443–453.
- Supardi, K. (2017). Media Visual Dan Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2), 160–171. <https://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd/article/view/266>

- Umar, U. (2017). Media pendidikan: Peran dan fungsinya dalam pembelajaran. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11(01), 131–144.
- Wandari, A., Kamid, K., & Maison, M. (2018). Pengembangan lembar kerja peserta didik (LKPD) pada materi geometri berbasis budaya Jambi untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Edumatika: Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 1(2), 47–55.