

**Kode / Nama Rumpun Ilmu : Pendidikan
798/PGSD**

**LAPORAN PENELITIAN
HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL
BERBASIS TEKNOSOSIOPRENEUR PADA MATA PELAJARAN IPS DI SD**

TIM PENGUSUL

**Dr.RUDI RITONGA,M.M.,M.Pd
MYVIANI CHRISTIN ANANDA PALID
PUTRI ARISYANI ASSIFA**

**NIDN 0306068902
NIM 20117004
NIM 20112011**

UNIVERSITAS TRILOGI

SEPTEMBER, 2022

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Teknososiopreneur Pada Mata Pelajaran IPS Di SD

Ketua Tim Penelitian :

a. Nama Lengkap : Dr. Rudi Ritonga, M.M., M.Pd
b. NIDN : 0306068902
c. Jabatan : Lektor
Fungsional : PGSD
d. Program Studi : PGSD
e. Nomor HP : 085265868613
f. Alamat e-mail : rudi_ritonga@trilogi.ac.id

Anggota (1) :

a. Nama Lengkap Mahasiswa : Myviani Christin Ananda Palit
b. NIM : 20117004

Biaya Penelitian : - diusulkan ke Universitas Trilogi Rp 4.000.000

Mengetahui,
Kepala LPPM

NIP .

Jakarta, 20 Oktober 2021
Ketua Tim Pelaksana,



Dr. Rudi Ritonga, M.M., M.Pd
NIP .150803

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
DAFTAR ISI	iii
RINGKASAN	iv
BAB I. PENDAHULUAN	1
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA	3
BAB III. METODE PENELITIAN	6
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR LAMPIRAN

**BIODATA KETUA DAN ANGGOTA
SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI**

Abstrak

Penelitian ini bertujuan dalam pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis teknososiopreneur mata pelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar sera mengetahui respon siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual. Untuk mengetahui respon siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis teknososiopreneur. Metode yang dilakukan oleh peneliti adalah research and development (R & D) dengan kerangka ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Media pembelajaran dilakukan uji validasi ahli media dan ahli materi. Setelah diuji coba oleh tim ahli, selanjutnya dilakukan uji coba produk dengan subjek penelitian kelas IV SDN 01 Kuningan Jakarta Selatan. Hasil uji coba media pembelajaran audio visual berbasis teknososiopreneur memperoleh rata-rata skor validasi ahli sebesar 85,00% sehingga mendapat kategori “sangat layak” dan hasil uji coba produk (uji coba produk terbatas) mendapat rata-rata skor sebesar 81,46% dengan kategori “sangat baik”. Jadi, dapat disimpulkan media pembelajaran audio visua berbasis teknososiopreneur ini layak dan dapat dipergunakan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Audio Visual, Teknososiopreneur, IPS

BAB I. PENDAHULUAN

Pada era revolusi industri saat ini, teknologi berkembang dengan begitu pesat. Sebagai calon tenaga pendidik kita juga dituntut untuk memahami ilmu pengetahuan dan teknologi agar kita dapat mendidik, mengajarkan dan membimbing peserta didik sesuai dengan zamannya. Pada pembelajaran abad ke-21 peserta didik dituntut untuk bisa memenuhi tuntutan zaman pada era milenial yang nantinya peserta didik terbiasa dengan kecakapan hidup pada abad 21.

Terlebih lagi saat ini di seluruh dunia sedang terjadi wabah penyakit yang mematikan yang telah kita kenal dengan corona virus disease (COVID-19). Saat ini penyebaran virus COVID-19 atau yang masyarakat luas kenal yaitu virus corona, telah memberikan tantangan sendiri untuk segala aspek kehidupan khususnya lembaga pendidikan di Indonesia. Untuk mengantisipasi atau mengurangi angka penyebaran virus COVID-19 pemerintah mengeluarkan kebijakan seperti physical distancing, social distancing, lockdown hingga Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) yang mana kondisi tersebut menghancurkan masyarakat untuk tetap dirumah saja termasuk belajar dari rumah atau yang biasa dikenal dengan BDR, *Work From Home* (WFH), wisuda online dan bahkan beribadah dari rumah. Dampak dari kebijakan tersebut mengharuskan beberapa sekolah maupun perguruan tinggi untuk menghentikan proses belajar mengajar seperti biasa (tatap muka) namun, sebagai gantinya setiap sekolah melaksanakan pembelajaran secara daring dirumah nya masing-masing. Hal ini sejalan dengan surat edaran Kemendikbud nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran coronavirus disease (COVID-19) menganjurkan untuk melaksanakan proses belajar dari rumah melalui pembelajaran daring. Tentunya, kesiapan dalam pembelajaran daring ini memerlukan persiapan yang maksimal misalnya alat pendukung seperti komputer/ laptop dan juga alat bantu lain seperti jaringan internet yang harus stabil sebagai perantara.

Tentunya, dalam pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual, seorang wajib memiliki jiwa teknososiopreneur yang mampu memberikan inovasi sesuai kebutuhan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Dengan platform

teknologi yang begitu pesat dapat berdampak pada kebutuhan sosial masyarakat pendidik yang efektif dan efisien. Pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual juga dapat melatih jiwa wirausaha, dengan jasa atau pun karya yang kita desain memberikan nilai tambah ekonomi yang bisa di tawarkan ke berbagai platform bisnis digital.

Dengan diterapkannya pembelajaran online dirumah, membutuhkan pengajar yang lebih inovatif dalam mengatur langkah-langkah pembelajaran. Media pembelajaran yang tersedia secara online pun sangat beragam dan keberadaan media ini proses pembelajaran di kelas dapat dilakukan seperti biasa. Contohnya guru dapat memanfaatkan aplikasi video pembelajaran yang menampilkan wajah guru, google meet, zoom dan lain sebagainya agar lebih efektif dalam menyampaikan informasi kepada siswa daripada hanya sekedar teks narasi saja. Dan Juga guru yang mampu menerapkan jiwa *teknososiopreneur* dapat memberikan dampak social bagi masyarakat terdidik dan menambah nilai ekonomi.

Maka dari itu, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran yang sudah ada melalui media pembelajaran audio visual berbasis *teknososiopreneur* pada Mata Pelajaran IPS di SD Kelas IV pada materi “Indahnya Keragaman Budaya Negeriku”. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *teknososiopreneur*, diharapkan siswa tidak bosan dan termotivasi untuk belajar sehingga akan lebih mudah dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan dan pada penelitian ini juga, peneliti berharap bisa membantu kesulitan yang ditemui peserta didik

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi tentunya memberikan dampak positif terhadap dunia pendidikan, karena dengan memanfaatkan teknologi pembelajaran akan lebih profesional dan membuat guru dan peserta didik menjadi kreatif. Hal ini sesuai dengan isi jurnal Benson dan Odera (2013) dalam jurnalnya mengemukakan bahwa *Media is expected to play a critical role in enhancing academic performance*. Yang artinya media diharapkan dapat memainkan peran penting dalam meningkatkan prestasi akademik. Pendidikan yang maju tentunya menuntut fasilitas yang memadai, tenaga pengajar yang profesional dan cara mengajar yang kreatif serta menyenangkan (Setyowati,dkk 2018,).

Salah satu perkembangan dalam dunia pendidikan adalah terciptanya media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik, sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih kondusif dan fokus. Media merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dari orang yang memberi pesan kepada orang yang menerima pesan baik berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak (Fujiyanto, 2016). Media pembelajaran yang menarik bisa menciptakan suasana belajar peserta didik yang menyenangkan. Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap kualitas hasil belajar yang lebih baik jika penggunaan medianya tepat. Karena melalui media pembelajaran, konsep-konsep yang bersifat abstrak bagi peserta didik akan tergambar secara nyata sehingga membangkitkan minat belajar peserta didik.

Dengan demikian media dapat disimpulkan sebagai alat untuk mempermudah proses belajar mengajar dalam mengefektifkan komunikasi antara guru dan peserta didik. Serta berperan sebagai sebagai sarana untuk mewujudkan pembelajaran yang lebih efektif untuk membuat suasana pembelajaran dikelas lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik. Pada penelitian ini yang akan dilakukan adalah pengembangan media audio-visual yaitu sebuah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menyampaikan pengetahuan, sikap, dan ide dalam pembelajaran.

2.2. Teknososiopreneur

Menurut Rudi dkk (2017) Teknososiopreneur berasal dari penggabungan tiga kata yaitu teknologi, social, entrepreneur. Teknopreneur mengandung makna tentang bagaimana cara pemanfaatan teknologi yang sedang berkembang pesat untuk dijadikan peluang usaha. Selanjutnya menurut Yudha Pratomo (2010:87), *“Technososiopreneurs are people who make or found their own technology based business by recognizing opportunities and organizing resources”*. Menurut S. Goodman, W. Ladzani, B. Bates dalam bukunya *Fresh Perspective: Business Management. 2005*, *“Technopreneurs are entrepreneurs who combine their technological and entrepreneurial skills”*. Jadi dapat disimpulkan bahwa teknopreneur adalah kegiatan usaha yang dilakukan oleh seorang pebisnis atau entrepreneur dengan memanfaatkan teknologi dan kecakapan berbisnisnya dalam berbagai aspek kegiatan dan pengembangan usahanya.

Berdasarkan penjelasan diatas dalam penelitian ini yang akan dilaksanakan di sekolah dasar yang akan menjadi sasaran penelitian adalah kegiatan pengembangan media pembelajaran audio visual dengan harapan dapat meningkatkan pengetahuan, kreativitas, keterampilan, jiwa pengusaha dan wirausaha yang mandiri, sukses, menjunjung budaya lokal serta memiliki wawasan global dengan memanfaatkan teknologi dalam kegiatan produksi dan pemasaran usaha yang dijalankan, sedangkan kegiatan penelitian dilaksanakan pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SD kelas VI pada tema wirausaha dan Subtema 3 Ayo Belajar Berwirausaha.

2.2. Pembelajaran IPS

IPS sebagai bidang studi memiliki garapan yang dipelajari cukup luas. Bidang garapannya itu meliputi gejala-gejala dan masalah kehidupan manusia di masyarakat. Tekanan yang dipelajari IPS berkenaan dengan gejala dan masalah kehidupan masyarakat bukan pada teori dan keilmuannya, melainkan pada kenyataan kehidupan kemasyarakatan. Dari gejala dan masalah sosial tadi ditelaah, dianalisis faktor-faktornya

sehingga dapat dirumuskan jalan pemecahannya. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah ilmu yang mempelajari tentang segala bentuk aktivitas yang dilakukan oleh manusia dalam interaksinya dengan manusia lainnya atau dengan lingkungan sekitarnya.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD/MI/SDLB. IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. (Kurikulum, 2006).

Edy Surahman dkk.(2017) Mengemukakan bahwa, Pada dasarnya tujuan dari pendidikan IPS secara umum adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta berbagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi. Gunawan (2011) menyatakan bahwa “Tujuan Pendidikan IPS adalah membina anak didik menjadi warga negara yang baik, yang memiliki pengetahuan, dan kepedulian sosial”. Secara rinci Gunawan (2011) merumuskan “tujuan Pendidikan IPS adalah berorientasi pada tingkah laku para siswa, yaitu (1) pengetahuan dan pemahaman (2) sikap hidup belajar, (3) nilai-nilai sosial dan sikap (4) keterampilan”

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Penelitian ini di dilaksanakan pada bulan November 2021-September 2022. Lokasi penelitian dilaksanakan di SDN 09 Manggarai Jakarta Selatan.

3.2 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran berupa audio visual berbasis Teknososiopreneur pada mata pelajaran IPS di Kelas IV Sekolah Dasar
2. Mengetahui respon siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual.
3. Menerapkan Jiwateknososiopreneur dalam pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual.

3.3 Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif, hal ini didasarkan kepada rumusan-rumusan yang muncul dalam penelitian ini yang menuntut peneliti untuk melakukan eksplorasi dalam rangka memahami dan menjelaskan masalah-masalah yang menjadi fokus masalah penelitian ini, kemudian melakukan pengumpulan berbagai data dan informasi melalui observasi, penyebaran angket dan studi dokumentasi terhadap sumber-sumber data yang diperlukan. Metode yang dilakukan oleh peneliti adalah metode *research and development* (R & D) dengan kerangka penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*).

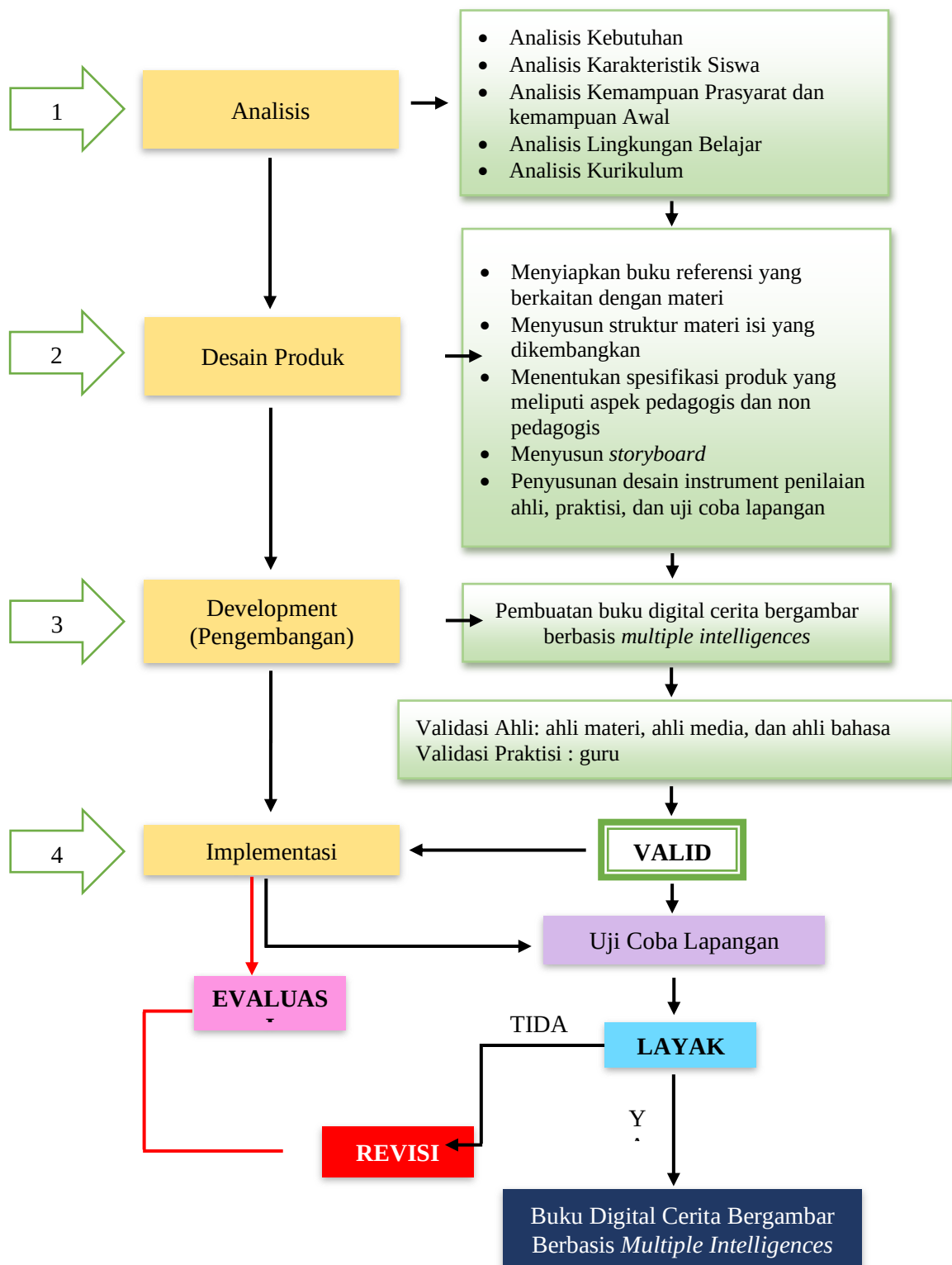
Model pengembangan ADDIE selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah melalui proses perbaikan atau revisi sehingga hasil akhirnya dapat diperoleh produk media pembelajaran yang efektif.

3.4 Langkah-langkah Pengembangan Model

Pola dasar mendesain dan mengembangkan produk yang paling populer untuk aliran berpikir analitis atau berpikir ilmiah menurut Rusdi (2018) adalah menggunakan kerangka *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation* (ADDIE).

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Model ADDIE adalah sebagai berikut:

1. **Analysis (Analisis)** , Tahapan Analisis memiliki beberapa kategori menurut Rusdi (2018) yaitu analisis kebutuhan, analisis karakteristik siswa, analisis kemampuan prasyarat dan kemampuan awal, analisis lingkungan belajar, dan analisis kurikulum. Berikut paparan dalam tahapan analisis:
2. **Design (Perencanaan)**, berdasarkan analisis yang telah dilakukan pada tahap awal, peneliti selanjutnya melakukan desain produk.
3. **Development (Pengembangan)**, pada tahapan ini, peneliti membuat rancangan desain yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya seperti materi pembelajaran, gambar, dan soal.
4. **Implementation (Uji Coba/Penerapan)**, dalam menghasilkan produk media pembelajaran yang baik maka diperlukan uji coba terhadap produk tersebut. Hal ini dikarenakan hasil produk yang dikembangkan dapat dianggap baik oleh peneliti, namun belum tentu efektif diterapkan dalam proses pembelajaran. Maka dari itu uji coba perlu dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui setiap detail kekurangan dan kelemahan dari produk yang dikembangkan oleh peneliti agar melihat efektivitas produk yang akan diterapkan kepada siswa.
5. **Evaluation (Perbaikan)**, pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan dengan tujuan untuk memperbaiki atau menyempurnakan produk yang dikembangkan. Peneliti melakukan klarifikasi data yang didapat dari angket tanggapan siswa kelas IV yang diperoleh pada tahap implementasi. Hal ini dilakukan karena peneliti hanya berfokus pada kelayakan produk yang dikembangkan.



Gambar 3.1
Prosedur Pengembangan Produk

3.5 Teknik Analisis Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: wawancara tidak terstruktur, angket dan dokumentasi.

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Teknik pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini : wawancara tidak terstruktur, angket dan dokumentasi. Adapun kriteria interpretasi skor persentase yang didapatkan dari uji kelayakan penilaian ahli pada tabel berikut ini :

Tabel 1. Skor Kriteria Uji Kelayakan Ahli

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

Tabel 2. Skor Kriteria Respon Siswa

Persentase	Kategori
0%-20%	Sangat Kurang
21%-40%	Kurang
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik
81%-100%	Sangat Baik

Peneliti melakukan klarifikasi data yang didapat dari angket tanggapan siswa kelas IV yang diperoleh pada tahap implementasi. Hal ini dilakukan karena peneliti hanya berfokus pada kelayakan produk yang dikembangkan. Hasil uji coba yang telah dilakukan selanjutnya digunakan untuk melihat sejauh mana media pembelajaran berbasis teknososiopreneur yang telah dikembangkan memenuhi kriteria valid dan praktis. Hasil validasi pada media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

- 1) Ahli media berperan untuk memvalidasi media dari segi tampilan, penyajian, dan efek dari media tersebut. Berikut adalah hasil dari validasi ahli media.

Tabel 3. Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Ahli Media	
		Skor	Persentase
1	Kualitas isi dan Tujuan	50	82%
2	Kualitas Media	47	84%
Total		97	83%
Kategori		Sangat Layak	

2) Ali Materi berperan untuk memvalidasi media dari segi isi dan penyajian materi.

Tabel 4. Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Ahli Materi	
		Skor	Persentase
1	Penilaian Isi	53	86%
2	Kelayakan Penyajian	34	87%
Total		96	86%
Kategori		Sangat Layak	

Berdasarkan tabel data hasil respon siswa Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Teknososiopreneur pada mata pelajaran IPS didapatkan nilai akhir rata-rata sebesar 82,67 %, yang berarti masuk pada kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil penilaian rata-rata persentase dari uji kelayakan media secara keseluruhan didapatkan nilai uji kelayakan yang cukup tinggi dengan perolehan angka rata-rata sebesar 83,00%. Menurut pendapat Ananda & Rafida, (2019) hasil persentase rata-rata yang diperoleh melalui uji validitas ahli termasuk dalam kategori “sangat layak” sehingga Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Teknososiopreneur Pada Mata Pelajaran IPS ini layak di uji cobakan.

Hal tersebut sesuai dengan penelitian sebelumnya oleh Sadin, (2019) pembelajaran ini dapat membantu proses kegiatan pembelajaran dilakukan guru kepada siswa. Selain

dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran media pembelajaran juga dapat menambah motivasi siswa dalam belajar dan menjadikan siswa lebih semangat sehingga hasil belajar yang diperoleh dapat mencapai hasil yang optimal.

Senada dengan, Hariyadi et al., (2021) pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk mengajarkan materi kepada siswa secara lebih efektif. Hal ini, dikarenakan melalui media video siswa dapat menyaksikan dan membayangkan apa yang disajikan pada saat pemutaran video pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dengan adanya video dalam pembelajaran dapat membuat siswa dengan mudah memahami tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Setelah melaksanakan proses video pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran audio visual siswa diminta untuk mengisi angket yang telah dibagikan sebelumnya.. Siswa diharuskan mengisi angket respon siswa mengenai media pembelajaran audio visual berbasis Audio visual yang terdapat tiga aspek penilaian yang telah ditentukan diantaranya aspek ketertarikan pada media, penyajian materi pembelajaran dan manfaat media. Hasil penilaian yang didapatkan dari angket respon peserta didik memperoleh persentase sebesar 81,46 % dengan kriteria “sangat layak” (Ananda & Rafida, 2019)

Berdasarkan penjabaran di atas penelitian pengembangan media pembelajaran Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Teknososiopreneur Pada Mata Pelajaran IPS, maka media tersebut layak digunakan berdasarkan validasi ahli dan respon siswa.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Teknososiopreneur Pada Mata Pelajaran IPS telah dikembangkan berdasarkan hasil kritik dan saran dari para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi yang kemudian direvisi sesuai dengan kritik dan saran yang telah diberikan sehingga dapat diujicobakan dikelas IV SD. Hasil validasi oleh para ahli memperoleh skor rata-rata dengan presentase sebesar 86,00% yang termasuk dalam kategori “sangat layak”. Selain itu, hasil respon siswa memperoleh skor rata-rata dengan presentase sebesar 82,67% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”. Dengan demikian media pembelajaran audio visual Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Teknososiopreneur Pada Mata Pelajaran IPS.

Adapun saran yang diberikan dari peneliti ini adalah sebagai berikut: Bagi Sekolah Produk hasil pengembangan media berupa media pembelajaran audio visual berbabsis tekunosiprenuer hendaknya dapat diimplementasikan di sekolah dasar dengan tujuan agar proses pembelajaran lebih bermakna dan fasilitas di sekolah dapat dimanfaatkan secara optimal.

Bagi Guru sebagai fasilitator hendaknya dapat melakukan inovasi dalam pembelajaran terutama dalam pembelajaran yang memerlukan contoh yang sulit untuk dijangkau di lingkungan sekitar siswa. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran audio visual agar siswa lebih mudah dalam memahami materi tersebut.

BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN

4.1 Anggaran Biaya Penelitian

No	Jenis Pengeluaran	Biaya Yang Diusulkan (Rp=
1	Bahan habis pakai dan peralatan	1.500.000
2	Pengembangan Media	2.000.000
3	Perjalanan	500.000
	Jumlah	4.000.000

4.2 Jadwal Penelitian

No	Jenis Kegiatan	November 2021				Desember 2021				Januari 2022				Februari 2022			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
I.	Persiapan dan koordinasi																
1	Prasurvei																
2	Analisis Kebutuhan																
II.	Desain Produk																
1	Menyiapkan buku referensi yang berkaitan dengan materi																
2	Menyusun struktur materi isi yang dikembangkan																
3	Menentukan spesifikasi produk yang meliputi aspek pedagogis dan non pedagogis																
4	Penyusunan desain instrument penilaian ahli, praktisi, dan uji coba lapangan																
III.	Pengembangan																
IV.	Implementasi																
V.	Publikasi																
VI.	Laporan																

DAFTAR PUSTAKA

- Alannasir, W. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Ips Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri Mannuruki. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(2), 81. <https://doi.org/10.26858/est.v2i2.2561>
- Ananda, R., & Rafida, T. (2019). Pengantar Evaluasi Program Pendidikan. In *Perdana Publishing* (1st ed.).
- Benson, Abuko and Florence Odera. 2013. Selection and use of media in teaching Kiswahili language in secondary schools in Kenya. *International Journal of information and communication technology research*. Vol. 3, No. 1.
- Hariyadi, A., Matin, F., & Putri, A. (2021). Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Media Audio Visual Pada Mata Kuliah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 12(1), 110–116. <https://doi.org/10.24176/re.v12i1.6891>
- Ma'tsaroh, Z. H. (2018). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS AUDIO VISUAL CANDI SARI, CANDI RATU BOKO DAN CANDI SAMBISARI UNTUK MENINGKATKAN RASA KESADARAN SEJARAH SISWA KELAS XI IPS DI SMA N 1 PRAMBANAN SLEMAN YOGYAKARTA*. 11(2), 28–46. <https://journal.uny.ac.id/index.php/istoria/article/view/9542>
- Ritonga, R., & Ramadhani, S. P. (2017). *Penerapan Jiwa Teknopreneur Sejak Usia Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran SBK (Seni Budaya Dan Keterampilan) Sebagai Solusi Ekonomi Masa Depan*. 1(1), 422–432. <https://publikasiilmiah.ums.ac.id/xmlui/handle/11617/9136>
- Sadin, S. (2019). Penggunaan Media Audio-Visual Sebagai Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Ips. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 56. <https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.34508>
- Setyowati, Endah, dkk. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran Discovery Learning untuk Meningkatkan Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Negeri Mangunsari 07. *Jurnal Sains dan Teknologi*.
- Wiyani, W., Siswanto, B., & Mochtar, D. A. (2019). Program Kemitraan Masyarakat Workshop Entrepreneurship Menuju Kemandirian Siswa Pondok Pesantren Al-Hayatul Islamiyah Dan Al Azhar Kelurahan Kedungkandang Kecamatan Kedungkandang Kota Malang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Merdeka Malang*, 3(2), 44–49. <https://doi.org/10.26905/abdimas.v3i2.2591>
- Worowirastri E., D., Wahyu P.U, I., & Ika K., D. (2018). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran tematik Di Sd Muhammadiyah 9 Kota Malang. *JINoP (Jurnal*

Inovasi Pembelajaran), 4(1), 17. <https://doi.org/10.22219/jinop.v4i1.4906>
Yudha Pratomo 2010. Technopreneur, Jakarta : PT Alex Media Komputindo.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Susunan Organisasi Tim Peneliti dan Pembagian Tugas

No	Nama/ NIDN	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (jam/ minggu)	Uraian Tugas
1	Dr. Rudi Ritonga,M.M., M.Pd	PGSD	Pendidikan Dasar	6	Ketua Tim : 1. Mengkoordinasikan dan bertanggung jawab terhadap seluruh aktivitas Penelitian 2. Memberikan keputusan, merencanakan, mengarahkan, melaksanakan, memonitor, dan mengevaluasi pelaksanaan penelitian 3. Bertanggung jawab dalam pelaporan kemajuan penelitian kepada LPPM dan menyusun laporan akhir dan laporan pertanggungjawaban bersama anggota tim.
2	Myviani Christin Ananda Palit	PGSD	Pendidikan Guru Sekolah Dasar	6	1. Bertanggung jawab kepada ketua peneliti 2. Bertanggung jawab dalam mengelola penelitian. 3. Bertanggung jawab dalam mendesain Penelitian. 4. Melaksanakan, memonitor, dan mengevaluasi pelaksanaan penelitian. 5. Melaporkan kemajuan penelitian kepada ketua peneliti secara periodik 6. Menyusun laporan akhir dan laporan pertanggungjawaban bersama ketua peneliti

Lampiran 2. Susuna Anggota Tim Biodata Ketua Peneliti

Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Dr. Rudi Ritonga,M.M.,M.Pd
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Jabatan Fungsional	-
4	NIP	150803
5	NIDN	0306068902
6	Tempat, Tanggal Lahir	Pekanbaru, 06 Juni 1989
7	E-mail	rudi_ritonga@trilogi.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	085265868613
9	Alamat Kantor	Jl. TMP Kalibata No. 1, Jakarta Selatan
10	Nomor Telepon/Faks	021-7980011
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1= 0 orang; S2= 0 orang; S3 =0 orang
12	Nomor Telepon/Faks	021-7980011
13	Mata Kuliah yang Diampu	Konsep Dasar IPS
		Pembelajaran IPS SD
		Pengantar Pendidikan

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Siap Mas

Jakarta, 17 Oktober 2021

Ketua Tim Pengusul,



Dr. Rudi Ritonga, M.M.,M.Pd

Biodata Anggota Peneliti 2 Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Myviani Christin Ananda Palit
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Mahasiswa
4	NIM	20117004
5	NIDN	-
6	Tempat, Tanggal Lahir	-
7	E-mail	myvianianandapalit@gmail.com
8	Nomor Telepon/HP	081318627565
9	Alamat Kantor	Jl. TMP Kalibata No. 1, Jakarta Selatan
10	Nomor Telepon/Faks	021-7980011
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	1
12	Nomor Telepon/Faks	-
13	Mata Kuliah yang sudah diselesaikan	Konsep Dasar IPS
		Pengantar Pendidikan
		Psikologi Pendidikan

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Penelitian Siap Mas

Jakarta, 17 Oktober 2021

Anggota Tim Pengusul,

Myviani Christin Ananda Palit

DOKUMENTASI KEGIATAN



Uji Coba Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Audiovisual
Berdasarkan Teknososiopreneur



Siswa mengikuti Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Audiovisual



Siswa mengikuti Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Audiovisual

SURAT IZIN PENELITIAN



UNIVERSITAS TRILOGI
TEKNOPRENEUR - KOLABORASI - KEMANDIRIAN

No : 05/TRILOGI/PGSD/Srt-Umum/VI/2022

Jakarta, 14 Juni 2022

Lamp : -

Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.

Bapak/Ibu Kepala Sekolah SDN Manggarai 09
di Tempat

Dengan hormat,

Berdasarkan ketentuan Universitas dalam rangka memenuhi kewajiban kurikulum dan peningkatan keterampilan mahasiswa S1 PGSD pada semester akhir mahasiswa diwajibkan melakukan penelitian, kami bermaksud menugaskan nama mahasiswa di bawah ini :

No	Nama	Nomor Induk
1	Dr. Rudi Ritonga., M.M., M.Pd	0306068902
2	Myviani Christin Ananda Palit	20117004
3	Putri Arisyani Assifa	20117011

Untuk melakukan Penelitian dengan judul: **"Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Berbasis Teknososiopreneur pada Mata Pelajaran IPS di SD"**, yang akan dilaksanakan pada Mei sd. selesai.

Demikian surat permohonan izin ini kami buat. Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

Hormat kami,



Rossi Iskandar, S.Pd., M.Pd.
Ketua Program Studi PGSD

LOA PUBLISH PENELITIAN



EDUKASI ISLAMI: JURNAL PENDIDIKAN ISLAM SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM (STAI) AL HIDAYAH BOGOR

Jl. Raya Dramaga KM 7 Kel. Margajaya Kec. Bogor Barat Kota Bogor
Telp/Fax 0251 8625187 Email: staia.bogor@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENERIMAAN NASKAH/ARTIKEL

EDUKASI ISLAMI: Jurnal Pendidikan Islam

Terakreditasi Sinta 2

Dewan Editorial *EDUKASI ISLAMI: Jurnal Pendidikan Islam* telah menerima artikel/naskah jurnal terkait:

Nama Penulis : Rudi Ritonga, Sulistyani Puteri Ramadhani, Myviani Christin Ananda Palit

Judul : DEVELOPMENT OF AUDIOVISUAL LEARNING MEDIA TECHNOSOCIOPRENEUR BASED ON SOCIAL STUDIES SUBJECTS IN ELEMENTARY SCHOOLS

Menyatakan bahwa artikel tersebut telah diterima dan akan diproses sesuai prosedur penulisan *EDUKASI ISLAMI: Jurnal Pendidikan Islam* STAI Al Hidayah Bogor dan akan diterbitkan pada jurnal elektronik *EDUKASI ISLAMI: Jurnal Pendidikan Islam Special Issue 2022*. Demikian surat keterangan ini dibuat dan agar dipergunakan dengan sebaik-baiknya.

Bogor, 7 Desember 2022

Ketua Dewan Editor



Muhamad Privatna