

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembangunan Sosial Budaya

a. Pengertian Pembangunan Sosial

Sosial merupakan suatu hal yang berkaitan dengan manusia, yang dimana ini menentukan mengenai tindakan sehari-hari pada kehidupan manusia yang ada di sekitar lingkungan. Manusia merupakan individu yang tidak mampu hidup tanpa orang lain atau tanpa bersosialisasi dengan sesamanya, melainkan saling berafiliasi satu dengan yang lain (Lorentius, 2017). Pada korelasi dengan orang lain tentu saja tidak semudah yang dibayangkan. Sebab setiap individu tentu saja mempunyai watak atau katakter yang tidak selaras, sebagai akibatnya kerap muncul silang pendapat atau salah paham. Siagian (dalam Digidowiseiso, 2019) menyatakan mengenai pengertian pembangunan merupakan suatu usaha pertumbuhan dan perubahan yang telah direncanakan dan dilakukan oleh suatu bangsa, negara serta pemerintahan.

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 bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan pada masyarakat. Pendekatan pembangunan sosial berfokus pada pendidikan, kesehatan, ketenagakerjaan dan kemiskinan. Sebagai akibatnya pemerintah membentuk program yang dapat memberikan manfaat bagi masyarakat.

Adanya pembangunan sosial mengakibatkan terjadinya perubahan yang terjadi di masyarakat. Wilbert Moore mendefinisikan bahwa perubahan sosial menjadi perubahan yang

krusial dari struktur sosial, serta yang dimaksud dengan struktur sosial merupakan pola-pola sikap dan interaksi sosial, termasuk di dalamnya perubahan pada norma, nilai, dan fenomena kultural (Umanailo, 2018). Perubahan sosial merupakan perubahan pada hubungan interaksi antara individu, organisasi atau komunitas yang berkaitan dengan struktur sosial atau pola nilai dan norma. Kajian utama dari perubahan sosial juga menyangkut keseluruhan aspek kehidupan masyarakat atau harus meliputi semua fenomena sosial yang menjadi kajian sosiologi. Menurut Narwoko dan Suyanto menyatakan bahwa perubahan sosial mengandung perubahan dalam tiga dimensi yaitu struktural, kultural, serta interaksional (Sunarni & Hidayat, 2021).

Dimensi struktural mengkaji mengenai suatu yang mengalami perubahan pada status (kekuasaan) dan peranan, dimensi kultural membahas sesuatu yang dapat diperhatikan tentang perubahan dalam budaya material (teknologi) dan non material (ide, nilai, norma), dimensi interaksional mengkaji mengenai suatu perubahan yang terkait perubahan dimensi struktural dan kultural. Menurut Kingsley Davis berpendapat bahwa perubahan sosial merupakan perubahan yang akan terjadi di struktur serta fungsi pada masyarakat (Tafnao, 2022). Dapat disimpulkan bahwa perubahan sosial artinya perubahan yang terjadi pada struktur, unsur sosial, budaya, fungsi dan forum dalam suatu masyarakat dan perubahan itu terjadi karena adanya perubahan modernisasi atau perubahan zaman.

Perubahan sosial yang terjadi disebabkan masyarakat adalah sesuatu yang berproses evolusi dan perkembangan. Perubahan sosial yang terjadi pada masyarakat tidak boleh dilihat dari satu sisi saja, karena perubahan ini akan menyebabkan pergeseran pada banyak sektor dalam masyarakat. Perubahan sosial yang terjadi pada masyarakat disebabkan oleh adanya

beberapa faktor yakni faktor internal/faktor dari dalam masyarakat dan faktor eksternal/faktor dari luar masyarakat (Suryono, 2019). Perubahan sosial mempunyai karakteristik yang sangat berpengaruh terhadap masyarakat. Pengaruh perubahan sosial ini dapat diketahui oleh seseorang yang telah melakukan suatu penelitian mengenai susunan kehidupan suatu masyarakat pada saat tertentu. Perubahan sosial dapat berupa suatu kemajuan (progress) atau kebalikannya berupa suatu kemunduran (regress).

1) Karakteristik Perubahan Sosial

Menurut Istiani & Islamy, (2020) menyatakan bahwa perubahan sosial memiliki beberapa karakteristik diantaranya :

- a) Dampak yang besar dari unsur kebudayaan material terhadap unsur kebudayaan non-material. Kebudayaan material artinya kebudayaan yang sifatnya konkret dan dapat dirasakan fisiknya, sedangkan kebudayaan non-material artinya kebudayaan yang sifatnya abstrak dan dapat diwariskan dari generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya begitu seterusnya ;
- b) Perubahan yang terjadi pada struktur serta fungsi pada masyarakat ;
- c) Perubahan yang terjadi dalam hubungan sosial (sosial relationship) atau perubahan terhadap keseimbangan (equilibrium) hubungan sosial ;
- d) Suatu variasi pada cara hidup yang sudah diterima, baik sebab perubahan kondisi, geografis, kebudayaan, material, komposisi penduduk, ideologi, serta sebab adanya difusi atau inovasi baru pada masyarakat dan

- e) Perubahan yang terjadi dalam pola kehidupan manusia, serta perubahan pada lembaga kemasyarakatan.

2) Tahap perubahan sosial

Proses pada perubahan sosial terdiri dari tiga tahap, diantaranya :

- a) Inovasi adalah suatu proses dimana pandangan baru atau inovasi diciptakan serta dikembangkan ;
- b) Difusi adalah proses terjadinya inspirasi baru itu dikomunikasikan ke dalam sistem sosial ; dan
- c) Konsekuensi adalah perubahan yang terjadi pada sistem sosial yang menjadi akibat penolakan inovasi.

b. Pengertian Pembangunan Budaya

Dalam kehidupan sehari-hari budaya atau kebudayaan sering dikaitkan dengan pengertian ras, bangsa, dan etnis. Menurut Dewantara mengungkapkan bahwa '*budaya*' atau '*kebudayaan*' dalam bahasa Jawa artinya *kabudayan* memiliki persamaan terminology dengan istilah '*culture*' dalam bahasa Inggris memiliki arti hasil yang berasal dari peradaban insan, istilah *culture* ini terambil dari istilah yang digunakan oleh Cicero atau Orator Romawi Kuno (Rohmawati, 2019). Kata budaya dapat menyentuh berbagai aspek kehidupan baik aspek material, seperti makanan, pakaian, aspek sosial kemasyarakatan berupa organisasi pemerintahan, aspek perilaku manusia, dan aspek yang lainnya. Secara etimologis kata '*budaya*' atau '*culture*' dalam bahasa Inggris berasal dari bahasa Latin yakni '*coltere*' yang berarti mengolah atau mengerjakan sesuatu yang berkaitan dengan alam. Menurut Wibowo bahwa budaya merupakan suatu pola dasar yang

dikembangkan oleh suatu kelompok tertentu karena mempelajari serta menguasai persoalan adaptasi eksternal dan integrasi internal (Sulfemi, 2019).

Budaya artinya warisan leluhur secara turun menurun yang menjadi suatu tindakan yang dilakukan pada kehidupan sehari-hari. Pada dasarnya 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). Kebudayaan sangat bermakna pada suatu negara, dimana kebudayaan inilah hasil dari keseluruhan total yang sudah dihasilkan oleh manusia berupa sesuatu hal-hal yang nantinya harus dilestarikan. Dapat disimpulkan bahwa kebudayaan merupakan suatu dari keseluruhan gagasan atau opini karya insan yang harus dibiasakan dengan belajar, beserta keseluruhan akibat dari budi karyanya tersebut (Koentjaraningrat dalam Wahyudi & Subrata, 2021).

Budaya mempengaruhi banyak aspek kehidupan di antaranya aspek agama, adat istiadat, politik, bahasa, pakaian, bangunan, sampai karya seni. Menurut Linton menyatakan bahwa budaya mencakup semua perilaku serta pengetahuan yang sudah menjadi kebiasaan yang dimiliki oleh anggota masyarakat tertentu (Eptiana & Amir, 2021). Suatu kebudayaan ini akan mempengaruhi suatu tingkat pengetahuan dan meliputi gagasan dalam pikiran manusia di kehidupan sehari-hari, sehingga kebudayaan ini bersifat abstrak. Kebudayaan menempati posisi yang sentral dalam seluruh tatanan hidup manusia.

Kebudayaan juga mengalami perkembangan seiring dengan perkembangan zaman dan insan itu sendiri, oleh karena itu tidak ada kebudayaan itu sifatnya statis (tidak aktif) melainkan kebudayaan itu bersifat dinamis (aktif). Maksud dari sifat statis (tidak aktif) yakni suatu budaya tersebut kedepannya tidak ada

perubahan atau tidak ada kemajuan melainkan kebalikan bahwa budaya bersifat dimanis (aktif) yakni budaya akan mengalami perubahan dengan seiring berjalannya waktu sehingga diperlukannya pelestarian dalam budaya agar tidak punah atau terkikis dengan perubahan zaman. Menurut Edward Tylor Hall menyatakan bahwa budaya sesuatu hal yang sebagai bagian dari setiap interaksi dan komunikasi begitu juga sebaliknya (Liliweri, 2019). Pada abad sekarang kebudayaan merupakan suatu peradaban insan yang simbolik (tidak menyeluruh) dan holistik (keseluruhan). Kebudayaan merupakan setiap hal usaha untuk memanusiakan manusia sesungguhnya. Kebudayaan juga sebagai suatu pernyataan mengenai sikap, perasaan, nilai-nilai, dan perilaku yang menjadi ciri khas dan dapat diinformasikan kepada semua insan secara keseluruhan ataupun kelompok sosial tertentu.

1) Makna Kebudayaan

Menurut Clyde Kulchohn (dalam Ningtias, 2022) mengemukakan bahwa terdapat beberapa makna dari kebudayaan yakni :

- a) Pola perilaku setiap insan dari berbagai kelompok. Pada dasarnya setiap insan mempunyai perilaku yang berbeda-beda sehingga dengan adanya budaya ini dapat meminimalisir atau menertibkan perilaku insan yang berbeda jauh dari suatu kelompok ;
- b) Cara hidup pada setiap insan ;
- c) Warisan sosial yang diterima dari semua keturunan ;
- d) Pola berfikir, serta pola keyakinan pada setiap diri insan masing-masing ; dan
- e) Hakikat setiap insan dengan alam.

Menurut Jenks (dalam Ningtias, 2022) bahwa kebudayaan mempunyai beberapa fungsi, diantaranya berfungsi sebagai suatu media yang memungkinkan terjadinya sebuah hubungan antara insan yang satu dengan insan yang lainnya serta hubungan antara insan dengan seluruh alam. Selain itu, kebudayaan mempunyai beberapa nilai-nilai budaya yang harus dipenuhi oleh semua masyarakat, karena nilai budaya adalah salah satu hal yang berhubungan dengan semua pola konsep dalam suatu bagian adat pada masyarakat. Adanya nilai budaya diharapkan bisa memberikan nilai yang positif dalam menghasilkan peran serta menunjukkan tata cara bagi seseorang untuk hidup dalam suatu masyarakat. Suatu hal yang membahas terkait budaya, setiap insan harus membuka pikiran untuk dapat menerima suatu kritikan dan banyak hal-hal yang baru.

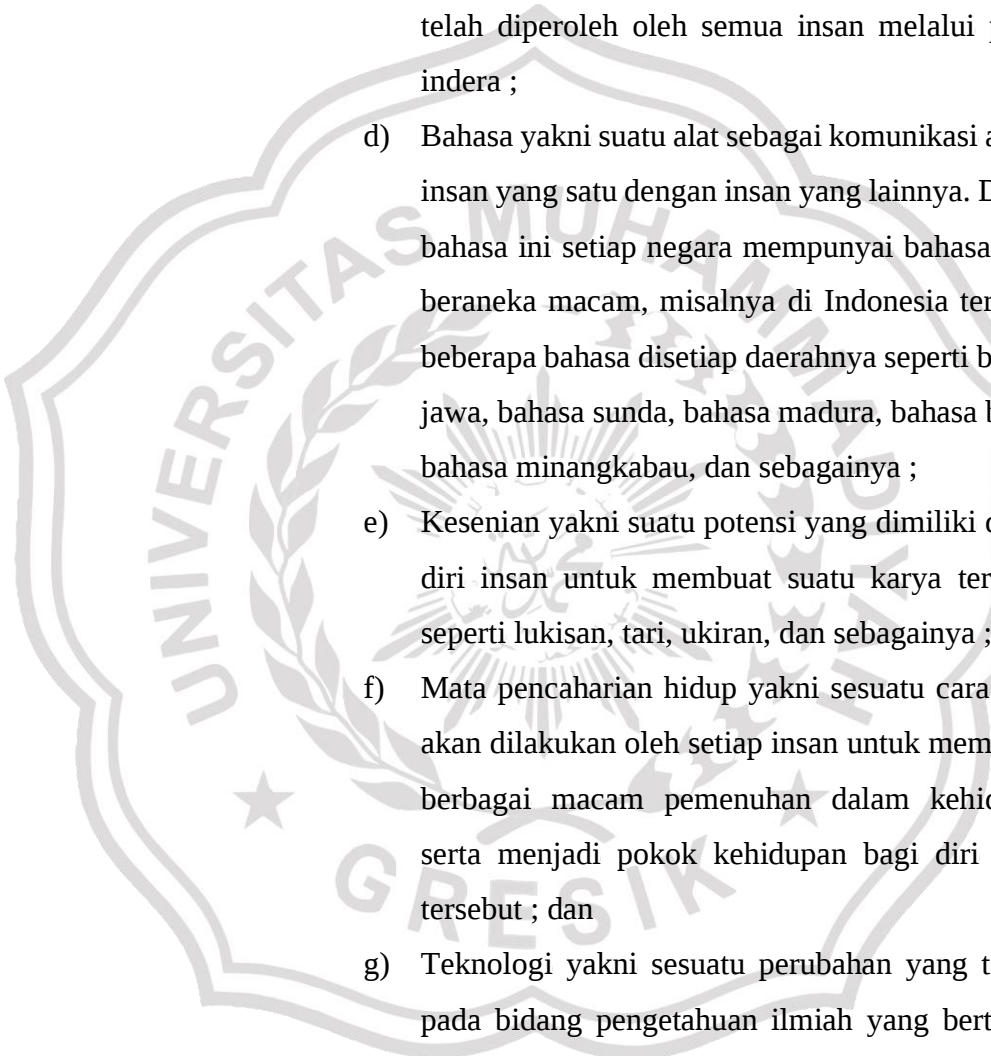
2) Wujud Budaya

Menurut Koentjaraningrat (dalam Mattulada, Bahar & Teng, 2017) bahwa suatu budaya mempunyai wujud budaya. Wujud budaya ini terdapat tiga macam di antaranya, sebagai berikut :

- a) Menjadikan suatu kompleks dalam pandangan baru, suatu gagasan, nilai-nilai, adat istiadat, peraturan ;
- b) Sebagai suatu kompleks kegiatan pada kelakuan berpola dari insan dalam masyarakat ; dan
- c) Menjadikan suatu benda-benda hasil karya setiap insan.

3) Unsur-unsur Budaya

Budaya juga mempunyai unsur-unsur di dalamnya secara universal atau menyeluruh di antaranya :

- 
- a) Suatu sistem yang universal atau menyeluruh mengenai religi (agama) serta dalam hal upacara keagamaan ;
 - b) Suatu organisasi dalam kemasyarakatan, seperti roda malam, karang taruna, dan sebagainya ;
 - c) Pengetahuan yakni berbagai macam hal-hal yang telah diperoleh oleh semua insan melalui panca indera ;
 - d) Bahasa yakni suatu alat sebagai komunikasi antara insan yang satu dengan insan yang lainnya. Dalam bahasa ini setiap negara mempunyai bahasa yang beraneka macam, misalnya di Indonesia terdapat beberapa bahasa disetiap daerahnya seperti bahasa jawa, bahasa sunda, bahasa madura, bahasa bugis, bahasa minangkabau, dan sebagainya ;
 - e) Kesenian yakni suatu potensi yang dimiliki dalam diri insan untuk membuat suatu karya tertentu, seperti lukisan, tari, ukiran, dan sebagainya ;
 - f) Mata pencaharian hidup yakni sesuatu cara yang akan dilakukan oleh setiap insan untuk memenuhi berbagai macam pemenuhan dalam kehidupan serta menjadi pokok kehidupan bagi diri insan tersebut ; dan
 - g) Teknologi yakni sesuatu perubahan yang terjadi pada bidang pengetahuan ilmiah yang bertujuan praktis dalam kehidupan insan atau pada lingkungan insan, seperti teknologi pada bidang pendidikan (alat laboratorium sekolah, laboratorium komputer), medis atau kesehatan (tensimeter, termometer tubuh, USG atau ultrasonografi, stetoskop, alat X-Ray, alat suntik),

transportasi (kereta api, kereta listrik, mobil listrik, kapal laut, pesawat, bus), komunikasi (smartphone, email) dan sebagainya.

Menurut Peter L. Berge (dalam Elly M. Setiadi & Wulandari et al., 2018) menyebutkan bahwa setiap insan mempunyai kemampuan daya antara lain logika, inteligensia, serta intuisi, dengan kemampuan daya itulah manusia dapat membangun kebudayaan. Kebudayaan merupakan produk insan, akan tetapi insan itu sendiri ialah produk kebudayaan. Kebudayaan akan selalu hidup manakala ada setiap insan yang menjadi pendukungnya. Maka demikian, kebudayaan tidak dapat dipisahkan dengan setiap insan atau manusia. Berdasarkan beberapa pandangan tersebut maka Geertz dalam Liliweri, 2019 memetakan beberapa definisi kebudayaan pada sebuah tabel berikut ini :

Tabel 1.2 Beragam Definisi Kebudayaan

Sesuai Topik	Kebudayaan terdiri dari seluruh yang terdapat di daftar topik atau kategori seperti organisasi sosial, kepercayaan, atau ekonomi.
Historis	Kebudayaan merupakan sesuatu bawaan sosial, atau tradisi, yang melewati generasi yang lalu ke generasi masa depan.
Perilaku	Kebudayaan artinya sesuatu yang dibagikan, suatu sikap insan yang dipelajari atau cara pandang insan perihal kehidupan.
Normatif	Kebudayaan ialah suatu ide-ide, nilai-nilai atau aturan mengenai kehidupan.

c. Pengertian Pembangunan Sosial Budaya

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 perubahan yang terjadi pada unsur-unsur sosial dan unsur-unsur budaya dalam kehidupan di masyarakat. Akan tetapi secara singkat dapat diartikan bahwa pembangunan sosial budaya adalah perubahan yang meliputi hampir semua aspek kehidupan dalam masyarakat. Dalam hal ini bahwa, pembangunan sosial budaya merupakan proses perubahan yang terjadi dalam bidang sosial dan budaya, yang telah direncanakan untuk dapat meningkatkan kualitas hidup dalam masyarakat. Persamaan antara pembangunan sosial dan pembangunan budaya, keduanya saling berhubungan dengan adanya persoalan dalam penerimaan teknik atau cara yang baru dalam hidup pada diri insan untuk memenuhi kebutuhan hidup. 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).

2. Pengembangan Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “*media*” berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti “tengah, perantara atau pengantar”, AECT (*Association for Educational Communication and Technology*) sebuah organisasi yang bergerak dalam teknologi pendidikan dan komunikasi yang mengartikan bahwa media adalah suatu bentuk saluran untuk proses transmisi informasi. Menurut Wina Sanjaya (dalam Nurrita, 2018) bahwa media artinya segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi pada berbagai aktivitas atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik. Peran media inilah sangat bermanfaat bagi pengajar dan peserta didik yakni media sebagai pemberi informasi atau pembawa pesan yang melibatkan indera siswa. Melalui informasi yang telah diberikan nantinya akan diserap oleh indera mereka, menyebabkan materi pelajaran akan lebih baik dalam mengkomunikasikannya kepada siswa.

Menurut Sukiman (dalam Moto, 2019) menyatakan bahwa media merupakan suatu alat yang berfungsi sebagai penghubung yang dapat meneruskan pesan dari sumbernya kepada penerima pesan. Media pembelajaran artinya seluruh alat dan bahan yang dipergunakan dalam menyampaikan suatu materi oleh pendidik kepada siswa untuk tujuan pendidikan. Dalam hal ini diharapkan peserta didik dapat merespon dengan cepat akan suatu materi yang disampaikan oleh pendidik. Pemanfaatan media diharapkan dapat memberikan keuntungan bagi pengajar atau para peserta didik.

Media pembelajaran adalah salah satu faktor yang turut dalam menentukan keberhasilan pengajaran sebab dapat membantu peserta didik dan pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran yang sehubungan dengan tujuan pengajaran yang sudah dirumuskan pada perencanaan pengajaran. Dalam kondisi ini

penggunaan media pembelajaran dapat menaikkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar-mengajar. Beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ialah alat bantu yang dipergunakan dalam pembelajaran sehingga bisa merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, dan terjadinya proses belajar yang efektif dan efisien dengan mengharapkan hasil optimal.

b. Aspek Media Pembelajaran

Bidang media pembelajaran dapat ditinjau dari enam aspek kegunaannya dalam rangka proses belajar dan mengajar sebagai berikut:

- 1) Verbalisme ;
- 2) Kekacauan penafsiran ;
- 3) Perhatian anak didik yang bercabang ;
- 4) Kurangnya respon anak ;
- 5) Kurang perhatian ; dan
- 6) Keadaan fisik lingkungan belajar.

Aspek tersebut merupakan hambatan-hambatan dalam proses belajar mengajar yang perlu di atasi, dalam hal itu kegunaan media tampak jelas hambatan-hambatannya.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Seiring berkembangnya zaman, teknologi di dunia semakin berkembang. Dalam dunia pendidikan teknologi memiliki peran yang sangat penting dimana dengan adanya suatu teknologi dapat memberikan manfaat dalam proses pembelajaran. Hal inilah yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran semakin inovatif. Menurut Rudi Bretas (dalam Fatikh, 2019) terdapat tujuh klasifikasi media, diantaranya :

- 1) Media audio visual gerak

Media audio visual gerak merupakan suatu media yang dapat menampilkan unsur suara dan

gambar yang bergerak, contoh film, video cassette, VCD, youtube, televisi, dan sebagainya.



Gambar 1.1 Media Audio Visual Gerak (Youtube - Tata Cara Sholat)
(Sumber : <https://www.youtube.com/watch?v=riaIJgzXEy0>)

2) Media audio visual diam

Media audio visual diam merupakan suatu media yang dapat menampilkan suara dan gambar diam, contoh cetak suara, film bingkai suara (sound slides), film rangkaian suara dan sebagainya.



Gambar 1.2 Media Audio Visual Diam (Cetak Suara - Pemilu)
(Sumber : <https://www.bbc.com/indonesia/indonesia-47879833>)

3) Media audio semi gerak

Media audio semi gerak merupakan suatu media yang dapat menampilkan suara disertai gerakan titik secara linier sehingga tidak dapat menampilkan gerakan yang nyata secara utuh, contoh rekaman suara seperti lagu, cerita dan sebagainya.



Gambar 1.3 Media Audio Semi Gerak (Rekaman Suara)

(Sumber : <https://glints.com/id/lowongan/rekomendasi-aplikasi-perekam-suara/#.ZDI1kXZBzIU>)

4) Media visual diam

Media visual diam merupakan suatu media yang menampilkan gambar akan tetapi tidak dapat bergerak, contoh gambar, diagram, bagan, grafik, poster, media cetak, buku, dan sebagainya.



Gambar 1.4 Media Visual Diam (Poster - Isra Mi'raj)

(Sumber : <https://www.detik.com/jateng/berita/d-6571685/15-poster-isra-miraj-2023-dengan-beragam-desain-menarik>)

5) Media audio

Media audio merupakan suatu media yang berkaitan dengan indera pendengaran. Pada media ini pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif atau baik secara verbal (suatu komunikasi dalam bentuk lisan atau tulisan) atau non-verbal (komunikasi dalam bahasa tubuh), contoh radio, perekam pita magnetik, piringan hitam, dan sebagainya.



Gambar 1.5 Media Audio (Radio)

(Sumber : https://www.philips.co.id/c-p/AE1850_00/portable-radio)

6) Media Cetak

Media dengan bahan cetak merupakan suatu media visual yang prosesnya melalui pencetakan atau printing atau offset. Media bahan cetak ini menyajikan pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disajikan, contoh buku teks, modul, dan sebagainya.



Gambar 1.6 Media Cetak (Buku Pembelajaran)

(Sumber : <https://www.bungfei.com/2019/04/buku-teks-pelajaran.html>)

7) Media visual gerak

Media visual gerak merupakan suatu media yang menampilkan gambar atau bayangan yang dapat bergerak di layer, contoh gambar yang ditampilkan oleh motion picture film, loopfilm (film pendek animasi) dan sebagainya.



Gambar 1.7 Media Visual Gerak (loopfilm)

(Sumber : <https://www.liputan6.com/disabilitas/read/4598331/kala-pixar-ajak-penonton-lebih-memahami-komunikasi-dari-sisi-penyandang-autisme>)

Dari berbagai jenis media yang ada, penelitian ini menggunakan suatu media visual diam dan cetak berupa *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan suatu kegiatan-kegiatan yang terkait dalam sosial dan budaya di lingkungan sekitar. Kegunaan media ini adalah untuk memudahkan siswa dalam menggali setiap informasi kepada para peserta didik. Media ini terbuat dari *banner* sehingga dinilai cukup efisien dalam segi biaya. Peran aktif dan kreatif pada guru sangat diperlukan agar dapat menghasilkan suatu media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) yang dapat menarik perhatian siswa.

d. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media yang digunakan oleh guru mempunyai fungsi sebagai pembawa informasi dari guru menuju kepada peserta didik. Sehingga komunikasi antara guru dan siswa pada saat proses pembelajaran adalah sesuatu yang sangat penting dalam keberhasilan pada penyampaian suatu materi yang dapat dipahami oleh siswa. Menurut Benni Agus (dalam Umar, 2017) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat berfungsi diantaranya :

- 1) Membantu untuk memudahkan belajar bagi peserta didik dan juga memudahkan pengajar dalam penyampaian dalam suatu materi ;
- 2) Memberikan pengalaman yang awalnya abstrak (belum nyata atau tidak dapat disentuh melalui indera) menjadi konkret (nyata atau dapat disentuh melalui indera) ;
- 3) Menarik perhatian peserta didik supaya tidak bosan dalam pembelajaran ;
- 4) Seluruh indera pada peserta didik dapat diaktifkan dalam proses pembelajaran ;
- 5) Menarik perhatian serta minat siswa dalam pembelajaran dan
- 6) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realita.

Selain fungsi dari pembelajaran, terdapat beberapa manfaat media pembelajaran, diantaranya :

- 1) Memperjelas pesan yang akan disampaikan ;
- 2) Membangkitkan gairah belajar, dapat berinteraksi secara langsung antara peserta didik dan sumber belajar ;

- 3) Proses dalam pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, yakni guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, peserta didik (komunikan), dan tujuan pembelajaran ; dan
- 4) Dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

e. Pengertian Pengembangan Media

Penelitian pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji teori, akan tetapi untuk menghasilkan suatu produk serta produk tersebut dapat dikembangkan, pada penelitian ini menggunakan suatu pengembangan media yakni berupa media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas). Dalam kamus besar bahasa Indonesia, pengembangan secara etimologi berasal dari kata kembang yang berarti menjadi tambah sempurna (perihal pribadi, fikiran, pengetahuan serta sebagainya). Pengembangan berarti proses, cara, perbuatan, serta secara istilah pengembangan artinya suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk, dan rancangan. Pengembangan merupakan sesuatu yang berproses atau langkah-langkah untuk membuat atau menyempurnakan suatu produk yang akan dibuat sesuai dengan acuan kriteria produk tersebut (Rahmawati et al., 2022).

Menurut Goopper dan Ross bahwa istilah pengembangan dimaksudkan sebagai suatu usaha sistematis, yang berkala, metodologis, serta komprehensif yang bertujuan untuk mengkritik, memperbaharui, serta menyempurnakan sesuatu yang telah ada sebelumnya (dalam Hamalik & Mansyur, 2017). Pengembangan merupakan suatu usaha dalam meningkatkan kemampuan secara

teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui bidang pendidikan. Pengembangan pembelajaran merupakan salah satu usaha dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di kelas, baik dalam materi, metode, atau substitusinya. Penelitian pengembangan merupakan suatu langkah-langkah dalam membuat sebuah produk baru atau menyempurnakan suatu produk yang sudah ada serta dapat dipertanggung jawabkan. Tujuannya yaitu untuk menghasilkan suatu produk baru melalui pengembangan.

3. Media Wallchart

a. Pengertian Media Wallchart

Media *Wallchart* adalah media pembelajaran visual diam dan media cetak yang berupa gambar, denah, bagan, atau skema, yang dapat digantungkan di dinding kelas. *Wallchart* ini suatu media yang berupa gambar serta terdapat penjelasan yang sinkron terkait gambar tersebut. Media *wallchart* berasal dari bahasa Inggris yang mempunyai dua suku kata yakni '*wall*' berarti dinding dan '*chart*' berarti sebuah bagan. Menurut Soeparno (dalam Budiharto et al., 2018) menyatakan bahwa salah satu bentuk media *wallchart* yang berupa gambar yakni carta gambar yang hampir sama dengan gambar seri, perbedaannya jika carta gambar adalah gambar-gambar yang tidak menggambarkan suatu rangkaian cerita, misalnya gambar yang dikelompokkan menurut jenis seperti kelompok gambar benda bernyawa, kelompok benda tidak bernyawa, kelompok gambar perbuatan dan sebagainya, jika gambar seri adalah gambar yang merupakan rangkaian cerita yang dikumpulkan menjadi satu kesatuan.

Menurut Saadie (dalam Anna & Suparman, 2018) menyampaikan bahwa *wallchart* dapat berbentuk bagan dengan digambarkan pada bentuk yang bervariasi sebagai berikut :

1) Bagan organisasi atau bagan aliran.

Bagan organisasi (bagan aliran) adalah bagan yang menjelaskan tentang hubungan fungsional antara bagian-bagian dalam suatu organisasi ;

2) Bagan bergambar atau bagan lukis.

Bagan bergambar (bagan lukis) adalah bagan yang disampaikan dengan gambar atau lukisan, misalnya pada suatu peta di cantumkan suatu gambar terkait hasil yang di dapatkan pada daerah tersebut ;

3) Bagan perbandingan atau bagan perbedaan .

Bagan perbandingan (bagan perbedaan) adalah bagan yang menunjukkan perbandingan atau perbedaan dimana yang di tunjukkan dengan lukisan dan kata-kata tersebut ;

4) Bagan pandang tembus.

Bagan pandang tembus adalah bagan yang menunjukkan keadaan dalam suatu benda ;

5) Bagan keadaan.

Bagan keadaan adalah bagan yang menerangkan keadaan suatu benda dengan berbagai macam-macam ukuran ; dan

6) Bagan terurai.

Bagan terurai adalah suatu bagan yang menyampaikan ilustrasi terkait sesuatu yang ingin diuraikan, namun tetap dalam posisi semula.

Media *wallchart* adalah salah satu media pandang nonproyeksi, dimana tidak membutuhkan alat proyektor dalam menampilkannya. Media *wallchart* sering disebut bagan dinding karena media ini dapat digantungkan di papan tulis atau di dinding kelas. Terdapat beberapa faktor media *wallchart* ini lebih banyak di gunakan oleh pendidik karena praktis dan sederhana seperti tidak

tersedia dengan cukup dana maupun peralatan, daerah terpencil, kelompok kelas kecil, dan tidak adanya listrik.

b. Fungsi Media Wallchart

Proses pembelajaran dengan media *wallchart* dapat memberikan nilai positif pada siswa, karena media ini merupakan media yang sederhana, mudah dalam pembuatannya maupun penggunaannya, dan praktis. Media visual yang tidak diproyeksikan adalah media yang sederhana tidak memerlukan proyektor dan layar untuk memproyeksikan ke perangkat lunak terlebih dahulu. Media *wallchart* ini sangat digemari oleh para pendidik karena media ini praktis dan sederhana, serta dapat meningkatkan gairah belajar pada peserta didik dengan menggunakan media ini. Terdapat beberapa faktor media *wallchart* ini lebih banyak digunakan oleh pendidik seperti tidak tersedia dengan cukup dana maupun peralatan, daerah terpencil, kelompok kelas kecil, dan tidak adanya listrik. Pembelajaran dengan penggunaan suatu media ini diharapkan dapat menarik perhatian siswa. Dalam hal ini peneliti mengembangkan suatu media *wallchart* berupa *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas). Selain itu diharapkan media ini dapat mempermudah siswa dalam mengenalkan suatu kegiatan-kegiatan yang terkait dalam sosial dan budaya di lingkungan sekitar, serta dapat memudahkan siswa dalam menggali setiap informasi yang masih belum diketahui oleh para peserta didik.

c. Penerapan Media Wallchart

Media *Wallchart* adalah media pembelajaran visual diam dan media cetak yang berupa gambar, denah, bagan, atau skema, yang dapat digantungkan di dinding kelas. *Wallchart* ini suatu media yang berupa gambar serta terdapat penjelasan yang sinkron

terkait gambar tersebut. Mengenai cara dalam menggunakan sebuah media pembelajaran haruslah dengan benar supaya proses belajar dapat berlangsung dengan lancar dan terhindar dari resiko kerusakan media, serta dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang di harapkan oleh pendidik dan peserta didik. Langkah-langkah penerapan media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) dalam pembelajaran sebagai berikut :

1) Persiapan

Sebelum memulai pembelajaran hendaknya mengikuti langkah-langkah sebagai berikut ini ;

- a) Guru mengecek media yang akan digunakan dan
- b) Guru meletakkan media *wallchart* pada posisi yang tepat supaya dapat dijangkau oleh semua peserta didik.

2) Pelaksanaan

Hal yang perlu diperhatikan pada saat penyajian media sebagai berikut ;

- a) Peserta didik mengamati suatu media *wallchart* yang akan disampaikan oleh guru di dalam kelas;
- b) Peserta didik harus memahami bagan gambar yang terkandung didalam media *wallchart* tersebut ;
- c) Peserta didik kemudian memilah suatu gambar dan mencocokkan dengan media *wallchart* tersebut sesuai dengan bidang dalam kegiatan pada bidang tertentu terkait lingkungan sekitar dan
- d) Peserta didik dapat menjabarkan kerangka berfikir agar dapat memahami kegiatan

yang berada dalam bidang tertentu terkait lingkungan sekitar.

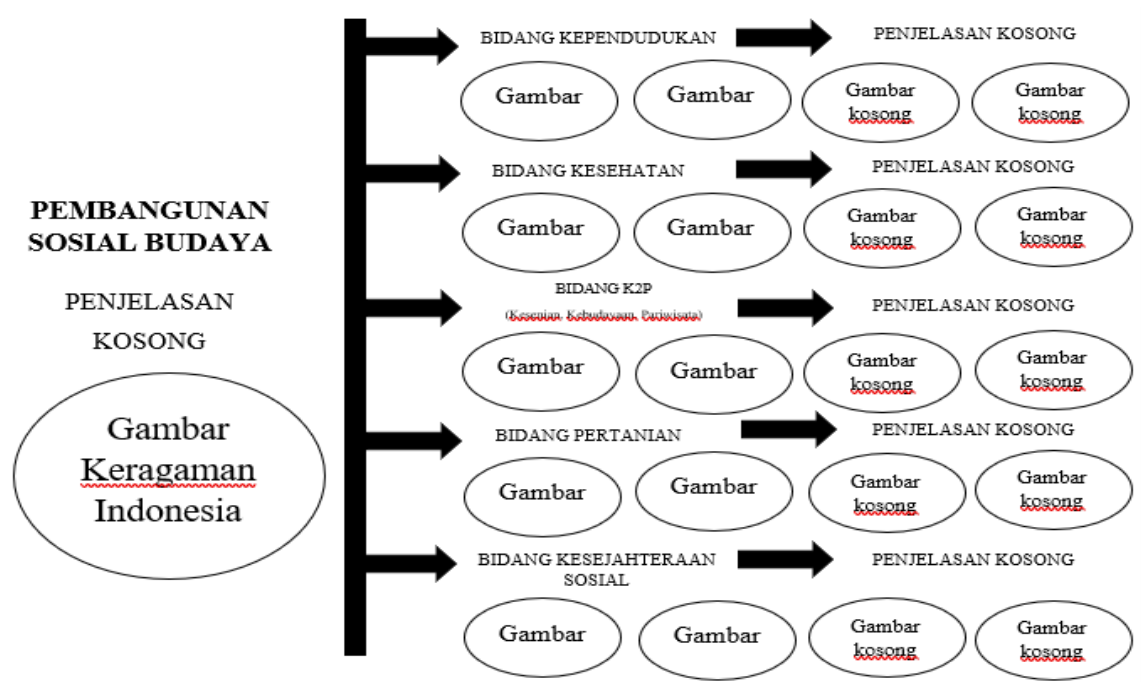
3) Langkah Akhir

Setelah selesai mempelajari media *wallchart* yang sudah ditampilkan dan peserta didik sudah selesai mendeskripsikan beberapa kegiatan yang sudah diketahui terkait lingkungan sekitar, dilanjutkan dengan menyusun pengertian dan gambar oleh peserta didik.

d. Kriteria Media *Wallchart*

Prosedur yang disarankan dalam membuat *wallchart* sebagai berikut :

- 1) Letakkan suatu rencana bagan dengan ukuran 150x100 cm/lebih ;
- 2) Usahakan bagan yang dibuat sederhana, menarik ;
- 3) Buatlah bagan yang cukup besar supaya dapat mudah dilihat dengan jelas ;
- 4) Buatlah suatu bagan semenarik mungkin, gunakan warna secara kontras dan isilah ruangan kosongnya ;
- 5) Mengutamakan kontras dengan cara menggunakan huruf dan gambar yang jelas atau gelap pada latar belakang terang ataupun sebaliknya ;
- 6) Gunakanlah warna jika perlu, walaupun warna itu bagus untuk dilihat namun janganlah dipergunakan secara berlebihan ; dan
- 7) Ingatlah ruangan penting dalam peranannya.



Gambar 1.8 Prototipe Media Wallchart Bagan Masyarakat (Bamas)



Gambar 1.9 Desain Media Wallchart Bagan Masyarakat (Bamas)

Menurut Arsyad (dalam Nofasari & Beru Ginting, 2021) menyatakan bahwa semakin tinggi tingkat keabstrakan suatu pesan yang ingin disampaikan dengan menggunakan seperti chart, grafik, bagan, gambar, dan kata dapat membuat indera yang dilibatkan untuk menafsirkannya semakin terbatas, yakni hanya indera penglihatan dan pendengaran. Meskipun tingkat partisipasi fisik kurang keterlibatan dalam imajinatif semakin bertambah dan berkembang. Media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) menyajikan gambar, bagan, dan kata sebagai inti dari penyampaian pesan. Media *wallchart* memiliki tingkat keabstrakan yang cukup tinggi karena hanya mengandung sedikit informasi dan pesan berupa gambar, bagan, dan kata-kata. Hal inilah yang menjadi keunggulan dalam media *wallchart* sebagai suatu media pencocokan dalam mendeskripsikan kegiatan pada bidang tertentu di lingkungan sekitar.

Penggunaan media *wallchart* ini sangat bergantung kepada kreatifitas seorang guru. Guru yang berkreasi dalam memanfaatkan suatu media tersebut dapat melatih berbagai keterampilan dengan variasi tertentu. Peran media *wallchart* dalam keseluruhan menuntut persiapan yang matang karena dibutuhkan keterampilan guru untuk berkreasi dalam membuat media *wallchart* yang menarik supaya pesan yang akan disampaikan oleh guru dapat merangsang siswa untuk mendapatkan pengetahuan yang sebanyak-banyaknya dalam kegiatan yang bermanfaat bagi masyarakat di lingkungan sekitar. Bahan yang digunakan untuk membuat media *wallchart* adalah banner. Pemilihan banner ini sebagai bahan dasar pembuatan media *wallchart* yakni agar media mudah didapat, digunakan, dan tidak cepat rusak.

Penggunaan suatu media yang baik, pesan yang akan disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran tentunya akan mudah diterima oleh peserta didik. Dalam pembelajaran

menggunakan media peserta didik akan lebih antusias jika media yang digunakan oleh guru tidak monoton. Oleh karena itu, rancangan dalam media hendaknya diarahkan dan difokuskan sesuai dengan materi pembangunan sosial dan budaya. Penggunaan media pembelajaran ini haruslah tepat agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar dan terhindar dari resiko kerusakan pada media.

e. Indikator Media

Indikator media merupakan suatu hal yang menekankan digunakan dalam pembelajaran dengan tujuan yang diharapkan untuk dapat merangsang siswa dalam proses pembelajaran. Indikator media disusun sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran di dalam kelas ataupun di luar kelas. Menurut Wotruba dkk (dalam Yusuf, 2017) menyatakan bahwa terdapat tujuh indikator pembelajaran yang dapat dikatakan efektif dalam pembelajaran diantaranya :

- 1) Pengorganisasian suatu materi ;
- 2) Komunikasi secara efektif ;
- 3) Penguasaan terhadap materi pembelajaran ;
- 4) Respon positif terhadap siswa ;
- 5) Pemberian nilai yang adil ;
- 6) Keluwesan dalam pendekatan materi pembelajaran ;
- 7) Hasil belajar siswa yang baik.

Sedangkan menurut Rivai (dalam Pratiwi & Meilani, 2018) terdapat beberapa indikator media pembelajaran yang dipergunakan dalam mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas diantaranya relevansi, kemampuan guru, kemudahan dalam penggunaan, ketersediaan, dan kebermanfaatan. Berdasarkan paparan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa

indikator media pembelajaran ini meliputi hubungan antara suatu media pembelajaran yang akan digunakan dengan kemampuan guru dalam penggunaan suatu media pembelajaran, respon siswa terkait media pembelajaran, dan manfaat dari penggunaan media pembelajaran yang diperoleh siswa sehingga dapat meningkatkan minat siswa serta mendorong siswa untuk mencapai hasil belajar secara maksimal selama proses pembelajaran berlangsung.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang diteliti oleh Aida Jannatuk Khulud, 2019 mahasiswi Universitas Muhammadiyah Malang, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan judul ***Pengembangan Bahan Ajar Wallchart pada Pembelajaran Tematik Tema Pahlawanku Subtema Perjuangan Para Pahlawan Kelas IV***, yang dilakukan pada tahun 2019. Hasil penelitian dan pengembangan menunjukkan penggunaan bahan ajar *wallchart* layak digunakan dalam pembelajaran tematik tema pahlawanku subtema perjuangan para pahlawan hal tersebut dibuktikan dengan hasil validasi beberapa ahli dengan nilai ahli bahan ajar 88%, validasi ahli materi 91% dan hasil angket respon guru 93%, serta peneliti mengimplementasikan di dalam kelas IV respon peserta didik terhadap bahan ajar menjadi lebih aktif, inovatif dan tertarik di dalam pembelajaran dibandingkan sebelum menggunakan bahan ajar pembelajaran terbukti dengan didukung dengan hasil angket respon dari kelas IV rata-rata menunjukkan hasil persentase dengan nilai 96%. Penggunaan bahan ajar *wallchart* mendapat respon positif dari peserta didik dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran tematik tema pahlawanku subtema perjuangan para pahlawan
2. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang diteliti oleh Candra Kusumaning Tyas, 2018 mahasiswi Universitas Muhammadiyah Malang, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan

dan Ilmu Pendidikan dengan judul ***Pengembangan Media Pembelajaran Wallchart Mata Pelajaran Matematika Berbasis Open-Ended Materi KPK dan FPB Kelas IV SD*** yang dilakukan pada tahun 2018. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *wallchart* efektif digunakan dalam pembelajaran matematika. Hasil penelitian dan pengembangan diperoleh dari para ahli validasi. Ahli media memperoleh 84,21%, ahli materi memperoleh 81,80%, dan ahli pembelajaran memperoleh 89,00%. Hasil uji coba keefektifan siswa pengguna media wall chart memperoleh 80,80%. Sedangkan angket untuk mengetahui respon guru terhadap pengguna media *Wallchart* memperoleh 95,00%. Media *wallchart* dapat dijadikan media alternatif oleh guru untuk mengetahui mengenai materi KPK dan FPB pada pelajaran Matematika. Penelitian ini menarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh positif antara keaktifan siswa kelas IV dalam materi KPK dan FPB dan dapat meningkatkan belajar siswa di kelas IV mengenai materi tersebut.

3. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yang diteliti oleh Sri Wahyuni, 2022 mahasiswi Universitas Muhammadiyah Malang, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan judul ***Pengembangan Media Wallchart Menggunakan Permainan Menyusun Kata untuk Keterampilan Membaca pada Sekolah Dasar Kelas III***, yang dilakukan pada tahun 2022. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *wallchart* efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh hasil validasi media *wallchart* memperoleh presentase kelayakan dari validasi ahli materi 82,5% validasi media 75% dan validasi dari ahli pembelajaran sebesar 87,5% keefektifan media *wallchart* ini diperoleh dari nilai soal evaluasi dengan presentase kelayakan 8,96% dan hasil respon siswa 91,1%. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *wallchart* menggunakan permainan menyusun kata untuk keterampilan membaca

pada sekolah dasar kelas III layak untuk dihunakan dalam proses pembelajaran.

4. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian karya Fitri Apriliani et al., 2019 mahasiswi Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja Indonesia, jurusan Teknologi Pendidikan dengan judul ***Pengembangan Media Wallchart untuk Menstimulasi Perkembangan Kognitif Anak RA Ath-Thoriq Kelompok B***, yang dilakukan pada tahun 2018. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *wallchart* efektif digunakan dalam menstimulasi perkembangan kognitif anak RA Ath-Thooriq kelompok B. Persentase tingkat pencapaian dari review ahli isi, desain pembelajaran, dan media pembelajaran yaitu 92,30%, 94,28%, dan 97,33%. Berdasarkan dari hasil uji coba produk dikualifikasikan sangat baik. Persentase tingkat pencapaian dari uji coba perorangan, kelompok kecil, dan lapangan yaitu 92,66%, 95% dan 98,81%. Efektivitas *wallchart* menunjukkan rata-rata nilai pre-test 33,52 dan nilai post-test 40,69. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan uji-t diperoleh hasil hitung $(9,521) > \text{tabel } (2,015)$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Terdapat perbedaan yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media wall chart (bagan dinding) tema “Negaraku”. Media *wallchart* dapat dijadikan media alternatif guru untuk mengetahui mengenai perkembangan kognitif anak RA Ath-Thoriq kelompok B.
5. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian karya Yulianti, 2018 mahasiswa Universitas Islma Negeri Sultan Hasanuddin Banten dengan judul ***Pengembangan Media Bagas Garis Waktu (Time Line Chart) dalam Proses Pembelajaran IPS (R&D Di Kelas V SDN Gowok Kota Serang)***. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media pembelajaran dalam ketercapaian tujuan pembelajaran IPS pokok bahasan Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan di kelas V SDN Gowok

Kota Serang. Metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan Research and Development. Berdasarkan hasil penelitian, bahwa media pembelajaran media bagan garis waktu (time line chart) dinyatakan layak dengan presentase penilaian ahli media 82,5% dan presentase validasi dari ahli materi 87,5% yang menunjukkan klasifikasi hasil penelitian uji coba produk yang dilakukan kepada siswa melalui angket mendapat butir pernyataan presentase 99,8% termasuk kategori sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran

6. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian karya Agus Samsul Hidayat & Nafi, 2017 mahasiswa Universitas Merdeka Malang, jurusan Ekonomi dan Bisnis Fakultas Ekonomi dan Bisnis dengan judul ***Pengembangan Model Transmigrasi Berbasis Pembangunan Sosial Ekonomi pada Masyarakat Miskin dan Daerah Padat Penduduk di Kabupaten Malang***, yang dilakukan pada tahun 2017. Strategi dalam rangka peningkatan kualitas penyelenggaraan sistim transmigrasi dalam rangka pembangunan sosial ekonomi masyarakat daerah potensial transmigrasi di Jatim. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan “Penelitian Pengembangan” (Research and Development). Kompetensi untuk mendukung pengembangan usaha pekerjaan sebagian besar masyarakat Jawa Timur adalah bidang pertanian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model transmigrasi efektif digunakan dalam pelaksanaan kebijakan penyelenggaraan pembangunan sosial ekonomi masyarakat daerah potensi transmigrasi di Jawa Timur.

C. Kerangka Berfikir

Pengembangan media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) dijabarkan dalam kerangka berfikir dalam bentuk bagan sebagai berikut :

Bagan 2.1

Bagan Kerangka Berfikir

Kondisi di lapangan :

1. Tersedianya sarana pendukung di sekolah, berupa buku paket, buku lembar kerja siswa dan lainnya.
2. Belum adanya media berbentuk wallchart dalam pembelajaran.

Kondisi Ideal :

1. Tersedianya sarana pendukung di sekolah berbentuk media di kelas.
2. Tumbuhnya literasi terhadap lingkungan disekitarnya melalui lingkungan belajar.

Solusi :

Pengembangan Media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas)

Harapan :

Terciptanya media *Wallchart* Bagan Masyarakat (Bamas) agar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mampu memahami lingkungan sekitar di Indonesia.

Jenis Penelitian	: Penelitian dan Pengembangan
Lokasi	: UPT SD Negeri 214 Gresik
Sumber Data	: Ahli Materi, Ahli Media, Respon Guru, Respon Siswa,

Model Penelitian :

ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation).

Teknik Pengumpulan Data :

- | | |
|--------------|-------------------------------|
| 1. Observasi | 3. Dokumentasi |
| 2. Wawancara | 4. Lembar Validasi dan Angket |

Judul :

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