

Studi Komparatif: Analisis Implementasi Media Audiovisual dalam Pembelajaran IPS di Amerika Serikat dan Turki

Gandung Wirawan¹, Ibnu Hurri², Ernandia Pandikar³

¹gandungwirawan@gmail.com

¹IKIP PGRI Jember, ²Universitas Muhammadiyah Sukabumi, ³STKIP Pasundan Cimahi

ABSTRACT

This study presents the results of literature analysis on the application of audiovisual media in IPS learning in the United States and Turkey. The analysis is done so that the differences and advantages of audiovisual media used by each country can be known. This research uses literature method by tracing the sources of journals, scientific magazines, books, and internet sources. The results show that the United States and Turkey are concentrated in the development of Social Study learning media-based audiovisual. In addition, the use of audiovisual media in Social Study in the United States and Turkey can create a more active, innovative, creative, and fun learning atmosphere for learners.

Keywords: Audiovisual Media, Social Study Learning, USA, Turkey.

ABSTRAK

Penelitian ini menyajikan hasil analisis literatur tentang penerapan media audiovisual dalam pembelajaran IPS di Amerika Serikat dan Turki. Analisis tersebut dilakukan agar perbedaan dan keunggulan media audiovisual yang digunakan oleh masing-masing negara dapat diketahui. Penelitian ini menggunakan metode kepustakaan dengan menelusuri sumber jurnal, majalah ilmiah, buku, dan sumber internet. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Amerika Serikat dan Turki konsen dalam pengembangan media pembelajaran IPS berbasis audiovisual. Selain itu, penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran IPS di Amerika Serikat dan Turki dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik.

Kata Kunci: Media Audiovisual, Pembelajaran IPS, Amerika Serikat, Turki.

PENDAHULUAN

Saat ini masyarakat tengah menghadapi gaya hidup modern dengan tingkat penggunaan teknologi yang tinggi. Dunia pendidikan pun mengalami tantangan yang sama. *In response to pedagogical challenges in higher education, blended learning has become a prevalent practice in colleges and universities* [1]. Sebagai mata pelajaran yang bersifat kontekstual, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berkewajiban untuk menjawab tantangan tersebut. Guru IPS harus

mampu mempersiapkan peserta didik melalui pengembangan pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai [2]. Penggunaan media audiovisual telah menjadi kebutuhan yang tidak dapat dihindari lagi, karena perkembangan zaman yang cepat membuat peserta didik pun harus belajar secara cerdas dan efektif [3]. *National Council for the Social Studies* (NCSS) menetapkan bahwa materi audiovisual Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) perlu dikembangkan oleh guru melalui kolaborasi bersama organisasi nirlaba,

maka guru IPS dituntut untuk mengakomodir kebutuhan belajar peserta didik generasi masa kini dengan menerapkan media audiovisual dalam pembelajaran di sekolah [4].

Peserta didik di era teknologi digital membutuhkan akses informasi yang cepat, akurat dan mudah untuk diakses. Remaja rentang usia 12-18 tahun di Amerika Serikat 97% teridentifikasi sebagai pengguna internet aktif dan sebagai pemain *video game online* [5]. Melihat fenomena yang terjadi pada kalangan remaja di Amerika Serikat, elaborasi media audiovisual dengan menggunakan koneksi internet dan game online dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan sebuah solusi dalam menghadapi tuntutan zaman guna menempatkan pembelajaran secara kontekstual dalam diri peserta didik.

Menggunakan media audiovisual berbantuan internet dalam pembelajaran IPS juga telah dilakukan di Negara Turki dengan dukungan pemerintah memberikan layanan akses internet untuk 10 juta peserta didik di sekolah dasar dan bantuan 300.000 komputer yang didistribusikan ke berbagai sekolah [6]. Pendidikan IPS adalah sarana paling tepat yang digunakan oleh berbagai negara untuk melatih konsep wawasan global, keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah-masalah sosial dan membentuk peserta didik menjadi warganegara yang baik dan cerdas sesuai falsafah negaranya.

Di negara Amerika Serikat dan Turki media audiovisual telah dikembangkan mengikuti perkembangan paradigma pembelajaran modern, bahkan pemerintah secara khusus memberikan dana pendidikan untuk menciptakan media audiovisual

yang tepat bagi peserta didik. Guna mengetahui lebih lanjut penerapan pembelajaran IPS dengan menggunakan media audiovisual di Negara Amerika Serikat dan Turki, penulis tertarik untuk melakukan studi komparatif penerapan media audiovisual di masing-masing negara.

METODE PENELITIAN

Penulisan ini menggunakan metode penelitian kepustakaan dengan menelusuri sumber buku, jurnal dan sumber internet yang relevan untuk mendapatkan pemahaman awal penulis dalam memahami implementasi media audiovisual dalam pembelajaran IPS di Amerika Serikat dan Turki. Serangkaian pengumpulan data dengan mencatat, mereview dari berbagai pustaka dan diolah sebagai sumber penelitian adalah ciri utama studi kepustakaan [7].

Penulis mulai mengumpulkan data dengan menganotasi jurnal internasional bereputasi dari berbagai sumber seperti: *The Social Studies*, *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, *Learning, Media and Technology*, *Journal of Social Studies Education Research*, *Educational Research and Reviews*, hasil penelitian dan pemikiran dari jurnal dianalisis untuk kepentingan penulisan terkait implementasi media audiovisual dalam pembelajaran IPS di negara Amerika Serikat dan negara Turki.

Sumber buku terkait media pembelajaran juga dijadikan sebagai bahan acuan untuk memperkuat analisa dan memberikan keterangan dalam penulisan. Adapun majalah ilmiah dari *OAH Magazine of History* yang khusus mengkaji tentang media film sejarah dijadikan landasan untuk mengetahui sejarah perfilman di Amerika Serikat. Sumber internet digunakan sebagai pendukung untuk menguatkan

beberapa hasil temuan yang belum dipublikasikan secara ilmiah. Dalam menentukan sumber internet sebagai bahan kajian, penulis memverifikasi terlebih dahulu latar belakang dari pemilik blog, makalah, dan artikel untuk menguatkan bahwa sumber dari internet tersebut layak digunakan sebagai sumber data.

Langkah terakhir yang penulis lakukan adalah berusaha mencari referensi terbaru guna memberikan informasi yang *up to date* bagi khalayak pembaca, namun ada beberapa keterbatasan yang dimiliki, salah satunya adalah penulis hanya berupaya menelaah sumber yang berhasil dikumpulkan dan belum pernah studi banding di Negara Amerika Serikat maupun Turki untuk melihat secara langsung pelaksanaan penerapan media audiovisual dalam pembelajaran IPS di kedua negara tersebut, sehingga hasil penulisan ini perlu dikaji lebih lanjut sesuai dengan prinsip studi perbandingan, bahwasanya data akan selalu berubah mengikuti perkembangan yang terjadi di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti akan memaparkan hasil studi kepustakaan dengan membandingkan implementasi media audiovisual dalam pembelajaran IPS di Amerika Serikat dan Turki. Hasil dan pembahasan yang dilakukan meliputi 3 (tiga) aspek, yaitu: 1) Implementasi media audiovisual film; 2) Implementasi multimedia audiovisual; dan 3) Keunggulan media audiovisual Amerika Serikat di banding negara Turki.

Implementasi Media Audiovisual Film di Amerika Serikat dan Turki

Amerika Serikat merupakan negara adidaya dalam semua lini dan menjadi pusat rujukan dunia.

Menggunakan media audiovisual untuk pembelajaran IPS telah dilakukan mulai tahun 1960an dengan diproduksi film-film Hollywood bergenre sejarah dan permasalahan sosial. Implementasi penggunaan film dalam pembelajaran IPS dapat ditelusuri dari artikel Gary R. Edgerton [8] yang mengupas karya Ken Burns sebagai seorang sejarawan, produser, sekaligus sutradara ternama yang sukses dalam memproduksi film-film sejarah yang laku dipasaran dan juga digunakan dalam berbagai proses pembelajaran ilmu sosial di Amerika.

Film dokumenter tentang presiden Amerika ke-3 Thomas Jefferson, mini seri Perang Saudara, dan masih banyak yang lainnya digunakan untuk materi pembelajaran IPS, bahkan Universitas di Indiana sebagai pusat audiovisual menyediakan lebih dari 1500 film yang sesuai untuk anak-anak dan remaja hingga umur 16 tahun, sekitar 1000 dari film tersebut berdurasi 40 menit lebih dan sisanya merupakan jenis film hiburan yang lebih pendek dan sudah dilengkapi katalog bagi siapapun yang ingin melihat. Adapun media audiovisual berjenis film yang diproduksi oleh pemerintah Amerika Serikat sudah tersedia untuk umum lebih dari 3.300 Film dan 1.200 Filmstrip yang meliputi berbagai bidang ilmu [9]

Beberapa sekolah di Amerika menggunakan film dokumenter, docudramas, video untuk memudahkan pemahaman materi yang utuh tentang rekonstruksi peristiwa sejarah. Guru di sekolah dasar Amerika Serikat menggunakan media audiovisual film dokumenter dalam pembelajaran dengan tema studi sosial untuk membina kemampuan berpikir kritis peserta didik [10]. Penggunaan media audiovisual film juga memiliki efek positif, seperti yang dikemukakan oleh Jeremy D.

Stoddard [11] di sebuah sekolah di Amerika Serikat di kelas 9 (Sembilan) dengan melakukan penelitian bahwa penggunaan media audiovisual film harus dibarengi dengan metode pembelajaran yang baik untuk mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Adapun pelaksanaan media audiovisual bentuk film telah dilakukan dan berguna efektif merekatkan multikulturalisme di Amerika Serikat [12].

Penggunaan media pembelajaran audiovisual berbentuk film juga dilakukan di Negara Turki, namun sumber media film yang berada di Turki tidak selengkap yang dimiliki oleh Amerika Serikat. Dimana melalui pemerintahnya Turki sedang berusaha mengejar ketertinggalan dengan meningkatkan produksi film sebagai media audiovisual dalam pembelajaran IPS. Film sebagai media pembelajaran IPS telah dilakukan diberbagai jenjang pendidikan, hal ini bisa diamati dalam pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar di Turki. Genc Osman Ilhan dan Sahin Oruc [13] menguraikan bahwa peserta didik lebih mudah memahai tentang sejarah Turki setelah pembelajaran menggunakan film berbasis teknologi informasi. Lebih lanjut diungkapkan bahwa penggunaan media audiovisual untuk pembelajaran IPS di Turki masih belum menjadi tradisi di sekolah karena fasilitas pendidikan belum tersedia secara merata.

Upaya Amerika Serikat dan Turki dalam mengorganisasikan materi sosial studies dengan mengaplikasikan berbagai ilmu sosial yang luas kedalam media audiovisual film efektif membina generasi muda memahami sejarah, multikulturalisme dan mampu melatih berpikir kritis terhadap permasalahan sesuai dengan yang dikemukakan Sariyatun bahwa pemilihan dan seleksi

materi pendidikan IPS di sekolah akan berpengaruh terhadap kualitas proses pembelajaran IPS itu sendiri.

Menggunakan media audiovisual dengan film di Amerika Serikat untuk pembelajaran IPS sudah menjadi kebiasaan umum yang dilakukan oleh guru untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari konten yang abstrak menjadi suatu yang lebih kongkrit, disini kita dapat melihat bahwa kerucut pengalaman Edgar Dale dipercaya oleh berbagai praktisi pendidikan di Amerika. Pelaksanaan media audiovisual berbentuk film dilaksanakan mulai tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi, karena keunggulan yang dapat diberikan dengan menggunakan pembelajaran melalui film adalah dapat memberikan makna pengalaman belajar, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, serta dapat membantu memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memahami rekonstruksi peristiwa yang terjadi.

Implementasi Multimedia Audio Visual di Amerika Serikat dan Turki

Era teknologi informasi yang bergerak cepat membutuhkan ketrampilan khusus guru untuk mengikuti perkembangan zaman dengan menggunakan fasilitas komputer dan internet sebagai pembelajaran IPS. Masyarakat Amerika Serikat sangat familiar dengan penggunaan Internet, sehingga penerapan media audiovisual dengan menggunakan jaringan internet telah merata digunakan disekolah. Penerapan media audiovisual dengan menggunakan internet telah dilakukan di kelas 8 (delapan) setara dengan Sekolah Menengah Pertama di Missouri, Amerika Serikat yang mengemukakan bahwa penggunaan internet sebagai sumber belajar dapat mempermudah

guru untuk menyampaikan pemahaman materi secara komprehensif kepada peserta didik dengan memberikan tautan yang dapat diakses oleh peserta didik untuk mencari solusi pemecahannya [14]. Penggunaan internet sebagai media audiovisual juga telah dilakukan di level K-12 di Amerika Serikat dengan memberikan gambaran kondisi riil bahwa peserta didik telah memanfaatkan berbagai multimedia, seperti video, film yang menggunakan jaringan internet untuk pembelajaran IPS [15]. Keunggulan teknologi dengan mengandalkan jaringan internet juga telah diaplikasikan melalui alat bantu Ipod produksi ternama Apple dan memberikan hasil peningkatan prestasi belajar peserta didik yang lebih tinggi [16]. Baru-baru ini, Amerika juga mengembangkan media audiovisual dengan aplikasi program 3 Dimensi (3D) yang menggunakan jaringan internet dan telah dilakukan di empat sekolah menengah pada mata pelajaran Geografi, Sejarah, dan Kewarganegaraan di Amerika Serikat [17].

Implementasi media audiovisual yang telah dilakukan di Amerika Serikat terkait penggunaan multimedia audiovisual dengan bantuan jaringan internet terlihat sangat maju, dimana para pendidik Ilmu Pengetahuan Sosial sangat serius melakukan berbagai pengembangan terkait media audiovisual berjaringan internet dengan mengaplikasikan teknologi terbaru. Dimana internet yang memberikan segudang informasi dimanfaatkan secara efektif untuk mentransformasi tujuan pendidikan IPS yang telah ditetapkan. Beberapa penerapan media audiovisual yang telah dilakukan di tingkat sekolah menengah dan atas adalah video online (YouTube), menggunakan gadget produksi terbaru (Ipod) dan menggunakan program

animasi 3 Dimensi.

Berbeda dengan penggunaan media audiovisual yang telah dikembangkan di Amerika Serikat, aplikasi pengembangan media audiovisual di Negara Turki masih terkendala masalah fasilitas di sekolah, karena baru 45% sekolah yang memiliki akses jaringan internet, sedangkan di Amerika Serikat fasilitas internet sudah dimiliki oleh 99% sekolah yang ada [6]. Meskipun demikian, beberapa penerapan media audiovisual berbasis internet juga terus dikembangkan di Negara Turki.

Implementasi media audiovisual di Negara Turki telah dilakukan di sekolah dasar dengan penggunaan multimedia berbasis jaringan internet, seperti CD Room, video, internet, sound slide film dari youtube memiliki efek positif terhadap prestasi belajar peserta didik dalam memahami Ilmu Pengetahuan Sosial [18]. Senada dengan implementasi media audiovisual pembelajaran yang dikemukakan diatas, penelitian Genc Osman Ilhan and Sahin Oruc [13] dengan menggunakan audio, video, visual, grafik, teks dan animasi yang dilakukan di 67 sekolah dasar di Turki dapat meningkatkan prestasi belajar IPS peserta didik. Pengembangan media audiovisual cerita digital untuk pembelajaran IPS telah dikembangkan di Negara Turki untuk merespon perkembangan zaman. Cerita digital yang dikembangkan dilakukan dengan merekam audio dan gambar yang dapat dilihat melalui jaringan internet [19]. Penerapan teknologi komputer dan internet dengan program Hypercard, Hyperstudio, atau Linkway juga telah dikembangkan di Negara Turki [20]. Melalui integrasi teknologi multimedia dalam studi sosial memungkinkan peserta didik untuk menjadi lebih terlibat aktif didalam pembelajaran IPS dan dampak yang dirasakan oleh

peserta didik ketika menggunakan media audiovisual berbantuan komputer menimbulkan kesan yang mendalam dan efektif dalam meningkatkan motivasi pembelajaran studi sosial. Guru dan peserta didik di Turki sepakat bahwa komputer dan Internet adalah alat yang hebat untuk membuat pekerjaan lebih cepat dan mudah.

Melihat aplikasi penggunaan media audiovisual antara negara Amerika Serikat dan Turki dapat disimpulkan bahwa Negara Amerika Serikat dan Turki terus berupaya mengkolaborasikan perkembangan teknologi informasi kedalam pembelajaran IPS. Penggunaan media audiovisual dalam bentuk video, film dengan bantuan komputer dan jaringan internet telah dilakukan oleh kedua negara. Bila ditinjau dari inoasi yang telah dikembangkan, Negara Amerika lebih unggul dibandingkan Negara Turki dengan memanfaatkan Ipod, 3D dan Video Games yang ternyata digemari oleh peserta didik dan dapat memenuhi tujuan pembelajaran IPS yang menuntut peserta didik dapat memecahkan masalah di sekitar lingkungannya.

Keunggulan Media Audiovisual Amerika Serikat di Banding Negara Turki

Amerika Serikat memiliki keunggulan yang tidak dimiliki oleh Negara Turki dalam penerapan media audiovisual pembelajaran IPS, dimana Amerika telah menerapkan kebutuhan peserta didik di zaman digital dengan mengintegrasikan Video Game dalam pembelajaran. Terobosan baru dalam penggunaan video game sebagai media audiovisual dilakukan oleh Brad M. Maguth, Jonathan S. List & Matthew Wunderle [5] dengan memanfaatkan *Age of Empire II* sebagai permainan strategi untuk memanfaatkan sumber

daya alam untuk membangun sebuah kerajaan, menciptakan tentara, dan mengalahkan musuh mereka. Permainan ini menggunakan empat peradaban sesuai dengan zamannya yaitu, *Dark Age, Feudal Age, Castle Age, dan Imperial Age*. Peradaban yang bisa dimainkan oleh peserta didik adalah peradaban orang Inggris, Bizantium, Celt, Cina, Frank, Goth, Jepang, Mongol, Persia, Saracen, Teuton, Turki, dan Viking. Permainan video memberi peserta didik sebuah dunia yang relevan secara digital untuk mengeksplorasi konsep dan teori abstrak yang terlalu umum dalam studi sosial. Hasil yang didapat dari penggunaan video games bahwa ternyata peserta didik lebih memahami karakter, budaya dan sejarah peradaban kuno serta lebih mampu untuk memecahkan masalah dalam pembelajaran studi sosial.

Aplikasi game untuk pembelajaran IPS terus dilakukan di Amerika Serikat, Holly McBride [21] memanfaatkan game *Law Craft* yang memungkinkan peserta didik untuk mengambil peran sebagai seorang anggota kongres dan membantu peserta didik belajar bagaimana aturan veto bekerja untuk Senat dan permainan komputer *Rise of Nations* untuk mempermudah peserta didik memahami tentang materi perpajakan di Amerika Serikat. Penggunaan video game dalam pembelajaran IPS merupakan keunggulan penggunaan media audiovisual negara Amerika yang belum dilakukan oleh negara Turki. Pembelajaran dengan menggunakan video game membawa efek positif, dimana peserta didik merasa tertantang untuk menerapkan strategi permainan dan proses pembelajaran IPS lebih inovatif dan kreatif.

Tabel 1. Perbandingan Implementasi Media Audiovisual di Amerika dan Turki

NO	JENIS MEDIA AUDIOVISUAL	AMERIKA SERIKAT	TURKI
1	Film	V	V
2.	Video	V	V
3.	Internet	V	V
4.	Animasi 3D	V	-
5.	Video Game	V	-
7.	Gadget (Ipod)	V	-

Sumber: Kajian Peneliti

Hal ini menunjukkan bahwa konsep media pembelajaran yang diutarakan oleh Smaldino tentang media adalah benar adanya, bahwasanya apapun dapat dijadikan sebagai media termasuk videogame asalkan membawa pesan belajar yang dapat diterima oleh peserta didik.

Guna meringkas hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, penulis mencoba merangkum seperti dapat dilihat pada tabel 1.

Pada tabel 1 dapat diketahui bahwa penggunaan media audiovisual Amerika Serikat lebih beragam dibandingkan dengan negara Turki. Dari jenis penggunaan media audio visual film dan internet, meskipun kedua negara sama-sama telah menggunakannya, namun frekuensi penggunaan Internet di Amerika lebih dibanding Turki. Demikian juga dengan penggunaan film, sekolah-sekolah di Amerika telah memiliki sumber yang lebih banyak dibanding negara Turki. Negara Amerika memiliki langkah yang lebih maju dalam penggunaan media audiovisual dengan mengaplikasikan berbagai teknologi informasi seperti Gadget, Video Game dan Animasi 3D yang belum digunakan oleh negara Turki.

SIMPULAN

Negara Amerika Serikat dan Turki mempercayai bahwa dengan menggunakan media audiovisual dalam

pembelajaran IPS dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan, sehingga kedua negara tersebut terus melakukan inovasi-inovasi terkini terkait media audiovisual yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi. Negara Amerika dapat dikatakan sebagai pusat pengembangan media pembelajaran audiovisual di dunia, dimana telah menggunakan berbagai aplikasi teknologi untuk mendukung pembelajaran IPS, seperti Ipod, Aplikasi 3D, Game Online yang digemari oleh remaja.

REKOMENDASI

Bagi negara-negara berkembang di seluruh Dunia dapat mengacu pengembangan media audiovisual yang dilakukan oleh Amerika Serikat untuk kemajuan mata pelajaran IPS. Mengintegrasikan teknologi informasi ke dalam media audiovisual untuk mata pelajaran IPS harus dilaksanakan oleh praktisi, pendidik, peneliti dan siapapun yang terlibat dalam permasalahan yang dialami oleh IPS sebagai bidang kajian dalam pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lee, J., Lim, C., Kim, H. (2017). *Development of An Instructional Design Model for Flipped Learning in Higher Education*. Education Technology, Research and Development, Volume 65, Issue 2,

- April 2017, 427-453. DOI: 10.1007/s11423-016-9502-1
- [2] Zakaria, Acep Fitriana. (2016). Studi tentang Upaya Guru IPS dalam Mengembangkan Perilaku Prosocial dan Mengurangi Perilaku Bullying Peserta didik di SMP (Studi Kasus pada Guru IPS SMP PGRI 1 Jatinangor Kab. Sumedang Jawa Barat). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, Volume 25, Nomor 1, Juni 2016. DOI: 10.17509/jpis.v25i1.3675
- [3] Luetkemeyer, J. R. (2017). Are School Librarians Ready to Lead Mandated Digital Integration? A Survey of Florida's K-12 School Library Professionals. *School Libraries Worldwide*, 23 (1), 56-83. DOI: 10.14265.23.1.005
- [4] National Council for the Social Studies. *National Curriculum Standards for Social Studies: Executive Summary*. Diambil dari <https://www.socialstudies.org/standards/execsummary>, pada tanggal 10 November 2017, pukul 19.00 WIB.
- [5] Brad, M. M., List, J. S., & Wunderle, M. (2015) *Teaching Social Studies with Video Games*. *The Social Studies*, Volume 106, Issue 1, 32-36, DOI: 10.1080/00377996.2014.961996.
- [6] Acikalin, Mehmet. (2009). Pre-service elementary teachers' beliefs about use of the Internet in the social studies classroom. *European Journal of Teacher Education*, Volume 32, Issue 3, 305-320, DOI: 10.1080/02619760802553030.
- [7] Zed, Mustika. (2004). *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Obor.
- [8] Gary R. Edgerton. (2002). *Chalk, Talk, and Videotape: Utilizing Ken Burns's Television Histories in the Classroom*. *OAH Magazine of History*, Voluem 16, Issue 4, 16-22, DOI: 10.1093/maghis/16.4.16.
- [9] Gene Faris. (1963). *Sources of Information on Audio-Visual Materials for Use by Social Studies Teachers*. *The Social Studies*, Volume 54, Issue 5, 177-181, DOI: 10.1080/00220973.1941.11018558.
- [10] Buchanan, Lisa Brown. (2015). *Fostering Historical Thinking toward Civil Rights Movement Counter-Narratives: Documentary Film in Elementary Social Studies*. *The Social Studies*, Volume 106, Issue 2, 47-56, DOI: 10.1080/00377996.2014.973012.
- [11] Stoddard, Jeremy D. (2012). *Film as A 'Thoughtful' Medium for Teaching History*. *Learning, Media and Technology*, 37:3, 271-288, DOI: 10.1080/17439884.2011.572976.
- [12] Hillary Parkhouse. (2015). *Presenting Precious Knowledge: Using Film to Model Culturally Sustaining Pedagogy and Youth Civic Activism for Social Studies Teachers*. *The New Educator*, Volume 11, Issue 3, 204-226, DOI: 10.1080/1547688X.2014.964431.
- [13] Ilhan, Genc Osman & Oruc, Sahin. (2016). *Effect of The Use of Multimedia on Students' Performance: A Case Study of Social Studies Class*. *Educational Research and Reviews*, Voluem 11, Issue 8, 877-882, DOI: 10.5897/ERR2016.2741.
- [14] Ulusoy, Mustafa. (2005). *Computer Based Social Studies Instruction: A Qualitative Case Study*. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 4:4, 37-46.
- [15] Friedman, A. (2014). *Computer as Data Gatherer for A New*

- Generation: Martorella's Predictions, *The Past, The Present, and The Future of Technology in Social Studies*. Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, Volume 14, Issue 2, 10-24.
- [16] Lennex, L. (2008) *Digital Natives and The Use of Video Ipods: A Lewis and Clark Expedition*. In C. Crawford Et. Al. (Eds.). Proceedings of Society for Information Technology and Teacher Education International Conference 2008, 4913-4915.
- [17] Maloy, R., Trust, T., Kommers, S., Malinowski, A., & LaRoche, I. (2017). *3D Modeling and Printing in History/Social Studies Classrooms: Initial Lessons and Insights*. Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, Volume 17, Issue 2, 229-249.
- [18] Cener, E., Acun, I. & Demirhan, G. (2015). *The Impact of ICT on Pupils' Achievement and Attitudes in Social Studies*. Journal of Social Studies Education Research, Volume 6, Issue 1, 190-207.
- [19] ŞekerAn, Burcu Sezginsoy. (2016). *Evaluation of Digital Stories Created for Social Studies Teaching*. Journal of Education and Practice, Volume 7, Issue 29, 18-29.
- [20] Acıkalın, Mehmet. (2005). *The Use of Computer Technologies in The Social Studies Classroom*. The Turkish Online Journal of Educational Technology, Volume 4, Issue 2, 18-26.
- [21] McBride, Holly. (2014). *Defragging Computer/Videogame Implementation and Assessment in the Social Studies*. The Social Studies, Volume 105, Issue 3, 132-137, DOI: 10.1080/00377996.2013.850057.