

No. SKRIPSI : 055/S/PGSD-REG/6/AGUSTUS/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA “STANOPA” BERORIENTASI MODEL
CHALLENGE BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Pada Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Risa Nur Laila

1906208

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA “STANOPA” BERORIENTASI MODEL
CHALLENGE BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Oleh

Risa Nur Laila (1906208)

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan

©Risa Nur Laila

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

RISA NUR LAILA

1906208

**PENGEMBANGAN MEDIA “STANOPA” BERORIENTASI MODEL
CHALLENGE BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

Pembimbing I

Dra. Effy Mulyasari, M.Pd.

NIP 196801182008012003

Pembimbing II

Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd.

NIP 199104072019031010

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd.

NIP 198204262010121005

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA “STANOPA” BERORIENTASI MODEL *CHALLENGE BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2023

Risa Nur Laila

NIM 1906208

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirahim

Puji serta syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT karena atas ridho-Nya peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Shalawat berserta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini dirancang dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UPI. Adapun Pengembangan Media “STANOPA” Berorientasi Model *Challenge Based Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat menjadi referensi pengembangan media pembelajaran khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan kurikulum merdeka.

Segala usaha telah peneliti lakukan guna menyelesaikan skripsi ini, kritik dan saran yang membangun tentunya akan sangat berarti bagi peneliti. Semoga penelitian yang telah dilakukan tentunya memberikan banyak manfaat khususnya bagi peneliti dan umumnya bagi pembaca.

Bandung, Juli 2023

Risa Nur Laila

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini dapat selesai karena keterlibatan dari berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa skripsi yang dibuat ini jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang terlibat, khususnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan Ridho dan berkah-Nya untuk kelancaran penelitian ini.
2. Teristimewa untuk kedua orang tua peneliti yaitu Ibu Eli Rasmiati dan Ayah Rahmat Hidayat yang telah menjadi penyemangat utama dan yang paling berjasa dalam kehidupan peneliti.
3. Almarhumah Umi (Nenek) yang sangat ingin melihat cucunya ini di wisuda, Namun harus berpulang sebelum peneliti sidang dan wisuda.
4. Bapak Dwi Heryanto, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan.
5. Ibu Dra. Effy Mulyasari, M.Pd. selaku dosen pembimbing kesatu dan Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua yang telah sabar dan selalu meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan skripsi kepada peneliti.
6. Ibu Aprilia Eki Saputri, M.Pd. selaku validator ahli media pembelajaran dan Bapak Faisal Sadam Murrn, M.Pd. selaku validator ahli materi pembelajaran dari produk yang dikembangkan oleh peneliti.
7. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia yang telah memberikan ilmunya selama perkuliahan.
8. Keluarga Besar SDN 016 Dr. Cipto Pajajaran khususnya Ibu Lia Yulianti, S.Pd. yang telah berkenan untuk membantu peneliti dalam melangsungkan penelitian.
9. Rekan-rekan PGSD B 2019 yang telah berjuang bersama-sama selama empat tahun, serta memberikan pengalaman persahabatan yang luar biasa khususnya Siti Nur Laelatul Fadilah, Mayang Nur Cahya Dewi, Shifana Amelia, Maghfira Adha Nurunnisa, dan Kameela Munayya Tasneem.

10. Rekan-rekan yang sudah berjuang bersama-sama selama tiga periode di himpunan serta saling memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan skripsi ini khususnya M. Fikri Fakhruddin, Hilwa Zahira Nur Hanifah dan Natasha Andriani.
11. Rekan-rekan KKN +62 yang sama-sama berjuang menyelesaikan skripsinya dan selalu mendukung serta memberikan motivasi atas selesainya skripsi ini khususnya Sugi, Fikri, Aldy, Rizky, Hilmi, Andi, Nelsa, Ari, Mira dan Bulan.
12. Rekan-rekan PPL dan P3K di SDN 016 Dr. Cipto Pajajaran yang telah kebersamai PPLSP peneliti dan sangat banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan penelitian.
13. Rekan-rekan sepembimbing skripsi yang senantiasa menemani, mengingatkan dan memberikan semangat untuk bimbingan dan menyelesaikan skripsi khususnya Asyifa Suwandi Putri dan Haya Fathin Khoerani.
14. Jodoh peneliti kelak, meskipun peneliti tidak mengetahui siapa dan entah sedang berada di bumi bagian mana. Namun, peneliti yakin suatu saat pasti kita akan dipertemukan dan dipersatukan. Seperti kata BJ Habibie “kalau memang dia dilahirkan untuk saya, kamu jungkir balik pun saya yang dapat”.
15. Kepada seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu.

Semoga bentuk bantuan yang diberikan kepada peneliti, Allah SWT akan membalasnya dengan hal yang lebih baik di dunia serta menjadi ladang pahala di akhirat kelak *Aamiin Allahuma Aamiin*,

**PENGEMBANGAN MEDIA “STANOPA” BERORIENTASI MODEL
CHALLENGE BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Risa Nur Laila

1906208

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh beberapa permasalahan yang peneliti dapatkan di lapangan. Permasalahan tersebut di antaranya adalah media pembelajaran yang digunakan ketika menyampaikan materi Pancasila masih kurang bervariasi, pemahaman siswa mengenai makna simbol dan penerapan sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang masih kurang serta masih terdapat beberapa siswa yang hasil belajarnya rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media STANOPA berorientasi model *challenge based learning* yang layak serta dapat diimplementasikan pada pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa fase B kelas 4 sekolah dasar pada materi Pancasila. Kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media pembelajaran dan ahli materi Pancasila. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah Metode *Design and Development (D&D)* dengan menggunakan tahapan ADDIE (*analyze, design, development, implementation and evaluation*). Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa observasi, wawancara, Kuesioner dan soal evaluasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan Skala Guttman untuk mengukur hasil Kuesioner validasi. Selain itu, teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Selanjutnya media pembelajaran ini juga divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Untuk ahli media mendapatkan kategori layak pada saat tahap pertama dan mendapatkan kategori sangat layak pada tahap kedua, sedangkan dari ahli materi mendapatkan nilai dengan kategori sangat baik namun dengan beberapa catatan pada tahap pertama dan tahap kedua mendapatkan kategori sangat baik. Hasil dari media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar karena siswa senang ketika bermain hal tersebut dapat dilihat dari dokumentasi yang telah peneliti lampirkan berupa *link* video dan juga gambar ketika implementasi. Selain itu, melalui media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pre test* dan *post test* yang didapatkan oleh siswa.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Stacko Uno*, *Challenge Based Learning*, Materi Pancasila, Hasil Belajar

**DEVELOPMENT OF "STANOPA" MEDIA ORIENTED TO THE
CHALLENGE-BASED LEARNING MODEL TO IMPROVE LEARNING
OUTCOMES OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

Risa Nur Laila

1906208

ABSTRACT

This research is motivated by several problems that researchers get in the field. These problems include the learning media used when delivering Pancasila material which is still lacking in variety, students' understanding of the meaning of the symbols and the application of the Pancasila precepts in everyday life which is still lacking and there are still some students whose learning outcomes are low. This study aims to develop STANOPA media oriented to a challenge based learning model that is feasible and can be implemented in learning to improve student learning outcomes in phase B class 4 elementary schools on Pancasila material. The feasibility of the developed learning media was validated by learning media experts and Pancasila material experts. The research method used in this study is the Design and Development (D&D) method using the ADDIE stages (analyze, design, development, implementation and evaluation). Data collection techniques carried out in the form of observation, interviews, questionnaires and evaluation questions. In this study, researchers used the Guttman Scale to measure the results of validation questionnaires. In addition, data analysis techniques in this study used quantitative and qualitative data analysis. Furthermore, this learning media is also validated by media experts and material experts. Media experts get a decent category at the first stage and get a very decent category at the second stage, while material experts get a very good category but with a few notes in the first stage and the second stage get a very good category. The results of the developed learning media can increase student enthusiasm in learning because students are happy when playing. This can be seen from the documentation that the researchers have attached in the form of video links and also pictures when implementing. In addition, through the developed learning media it can improve student learning outcomes. This can be seen from the results of the pre-test and post-test obtained by students.

Keywords: *Learning Media, Stacko Uno, Challenge Based Learning, Pancasila Material, Learning Outcomes*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Sistematika Penulisan	9
BAB II	11
KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Hakikat Pembelajaran di Sekolah Dasar	11
2.1.1 Pengertian Pembelajaran di Sekolah Dasar	11
2.1.2 Tujuan Pendidikan Pancasila	12
2.2 Media Pembelajaran	13
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	13
2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
2.2.3 Pengembangan Media Pembelajaran	17
2.3 Model <i>Challenge Based Learning</i>	18
2.3.1 Pengertian Model <i>Challenge Based Learning</i>	18
2.3.2 Kerangka Pembelajaran <i>Challenge Based Learning</i>	19
2.3.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran CBL (<i>Challenge Based Learning</i>)	22

2.4 <i>Stacko Uno</i>	23
2.4.1 Pengertian <i>Stacko Uno</i>	23
2.4.2 Manfaat <i>Stacko Uno</i>	23
2.4.3 Cara Bermain <i>Stacko Uno</i>	24
2.5 Hasil Belajar	26
2.5.1 Pengertian Hasil Belajar	26
2.5.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	26
2.6 Penelitian Yang Relevan	26
2.7 Kerangka Berpikir	28
2.8 Definisi Operasional	30
BAB III	31
METODE PENELITIAN	31
3.1 Desain Penelitian	31
3.2 Prosedur Penelitian	31
3.2.1 <i>Analyze</i> (Analisis)	34
3.2.2 <i>Design</i> (Desain)	35
3.2.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	35
3.2.4 <i>Implementation</i> (Implementasi)	35
3.2.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	36
3.3 Partisipan Penelitian	36
3.4 Teknik Pengumpulan Data	36
3.5 Teknik Pengolahan Data	37
3.5.1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian Wawancara	38
3.5.2 Lembar Angket (validasi ahli)	40
3.5.3 Kisi-Kisi Soal Evaluasi	43
3.6 Teknik Analisis Data	46
3.6.1 Analisis Data Kualitatif	46
3.6.2 Analisis Data Kuantitatif	46
BAB IV	49
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Temuan	49
4.1.1 Proses Pengembangan Media STANOPA	49
4.1.2 Hasil Validasi Ahli	71
4.1.3 Hasil Implementasi	86

4.2 Pembahasan	100
4.2.1 Pembahasan Proses Pengembangan Media Pembelajaran STANOPA.....	100
4.2.2 Pembahasan Hasil Validasi Ahli	103
4.2.3 Pembahasan Hasil Implementasi	104
BAB V.....	111
SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	111
5.1 Simpulan.....	111
5.2 Rekomendasi.....	112
DAFTAR PUSTAKA.....	114
LAMPIRAN.....	120

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Fase Pembelajaran.....	14
Tabel 3. 1 Tahapan Penelitian ADDIE.....	32
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara	38
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	40
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media	41
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Soal Evaluasi	43
Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan Perangkat Pembelajaran	46
Tabel 3. 7 Kriteria Ketuntasan Hasil Belajar Kognitif.....	47
Tabel 3. 8 Kategorisasi Hasil Belajar Afektif.....	48
Tabel 4. 1 Desain Balok STANOPA	51
Tabel 4. 2 Desain Komponen STANOPA	54
Tabel 4. 3 Cara Bermain STANOPA	56
Tabel 4. 4 Desain Buku Panduan STANOPA.....	57
Tabel 4. 5 Desain Kemasan STANOPA	60
Tabel 4. 6 Desain Powerpoint Isi Materi	61
Tabel 4. 7 Desain Powerpoint Challenge STANOPA	64
Tabel 4. 8 Desain Modul Ajar (RPP) STANOPA.....	66
Tabel 4. 9 Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran	72
Tabel 4. 10 Hasil Validasi Media Pembelajaran Kedua Setelah Revisi.....	76
Tabel 4. 11 Hasil Validasi Pertama Ahli Materi Pancasila	80
Tabel 4. 12 Hasil Validasi Kedua Ahli Materi Pancasila Setelah Revisi.....	82
Tabel 4. 13 Nilai Pre Test Kognitif	87
Tabel 4. 14 Nilai Pre Test Afektif Sikap Spiritual.....	89
Tabel 4. 15 Nilai Pre Test Afektif Sikap Sosial.....	90
Tabel 4. 16 Perbandingan Hasil Pre Test Dan Post Test Kognitif.....	96
Tabel 4. 17 Perbandingan Hasil Pre Test Dan Post Test Afektif Sikap Spiritual.....	98
Tabel 4. 18 Perbandingan Hasil Pre Test Dan Post Test Afektif Sikap Sosial	99
Tabel 4. 19 Penilaian Keterampilan Siswa	107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pembelajaran <i>Challenge Based Learning</i>	20
Gambar 2. 2 Bagan Kerangka Berfikir.....	29
Gambar 4. 1 Hasil Akhir Media Pembelajaran STANOPA	85
Gambar 4. 2 Diagram Hasil Belajar Kognitif Siswa.....	105
Gambar 4. 3 Diagram Hasil Belajar Afektif Sikap Spiritual	105
Gambar 4. 4 Diagram Hasil Belajar Afektif Sikap Sosial	106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 (Surat Keterangan Pengangkatan Dosen Pembimbing)	121
Lampiran 2 (Surat Izin Penelitian)	122
Lampiran 3 (Kuesioner Validasi Ahli Materi).....	128
Lampiran 4 (Soal Pre Test dan Post Test).....	132
Lampiran 5 (Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Tahap Pertama)....	137
Lampiran 6 (Hasil Validasi Ahli Media Pembelajaran Tahap Kedua)	143
Lampiran 7 (Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua)	148
Lampiran 8 (Hasil Validasi Ahli Materi Tahap Kedua)	153
Lampiran 9 (Kartu Bimbingan Skripsi)	158
Lampiran 10 (Sampel Hasil Pre Test dan Post Test Kognitif)	161
Lampiran 11 (Sampel Hasil Pre Test dan Post Test Afektif)	163
Lampiran 12 (Rubrik Penilaian Psikomotor Siswa).....	165
Lampiran 13 (Hasil Wawancara)	167
Lampiran 14 (Dokumentasi)	170
Lampiran 15 (Lembar Perbaikan Skripsi).....	172
Lampiran 16 (Riwayat Hidup Peneliti).....	172

DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Angelina, M., & Hamdun, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ta'bir Berbasis Permainan *Uno Stacko* pada Siswa MA Ibnul Qoyyim Putra Yogyakarta. *Al Mahāra: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 5(2), 209–232.
<https://doi.org/10.14421/almahara.2019.052.04>
- Ariyana, Y. dkk. (2018). *Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi*. Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia (2022). *Capaian Pembelajaran 2022* (Issue 021). Jakarta : Kemendikbud
- Cunaya, C., & Apriyansyah, C. (2022). Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Asesment Wawancara di TK Cahaya Bintang. *Jurnal Cemerlang PAUD*, 1, 1–9.
- Dewi Tiara. (2021). Media pembelajaran untuk generasi milenial. In Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur (Vol. 000, Issue April).
- Dwitalia Sari, D. (2021). Permasalahan Guru Sekolah Dasar Selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 2(02), 27–35.
<https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.394>
- Fadila Hersita, A., Kusdiana, A., & Respati, R. (2020). Pengembangan Media Infografis sebagai Media Penunjang Pembelajaran IPS di SD. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 192–198.

Risa Nur Laila, 2023

**PENGEMBANGAN MEDIA "STANOPA" BERORIENTASI MODEL CHALLENGE BASED LEARNING
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>

- Fairazatunnisa, F., Dwirahayu, G., & Musyrifah, E. (2021). *Challenge Based Learning* Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 1942–1956. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/702>
- Fajar, I. (2020). *Pengaruh Media Permainan Uno Stacko Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia* (Doctoral Dissertasion). Universitas Siliwangi, Tasikmalaya
- Hajidi, M., Mulyasari, E., & Dyas, A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 19–30. <http://repository.upi.edu/id/eprint/37502>
- Hamidah, M., Darmayanti, M., & Kurniasih. (2022). Pengembangan Modul IPAS Untuk Meningkatkan Kesiapsiagaan Bencana Berbasis Model *Learning Cycle*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1230–1246.
- Hartanto, D. (2019). Pengaruh Kompetensi Guru, Motivasi Belajar, Metode Mengajar Dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa (Studi Pada MI Baitussalam Betiring Kec. Cerme). *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1, 1–16.
- Hasibuan, A. T., & Prastowo, A. (2019). Konsep Pendidikan Abad 21: Kepemimpinan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia SD/MI. *MAGISTRA: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman*, 10(1), 26–50. <https://doi.org/10.31942/mgs.v10i1.2714>
- Hendaryati, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Prakarya Dan Kewirausahaan Melalui *Team Games Tournament Learning (Uno Stacko Challenge)*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 8(5), 55.
- Hendrizar. (2019). Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di SD Dan Solusinya. *Jurnal PPKn & Hukum*, 14(2), 54–62.

Risa Nur Laila, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA “STANOPA” BERORIENTASI MODEL CHALLENGE BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

<https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/download/7869/6755>

Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65.

<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>

Husein Batubara, H., & Noor Ariani, D. (2019). Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif Di Sekolah Dasar Hamdan. Muallimuna : *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna>

Indartiwi, A., Wulandari, J., & Novela, T. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *KoPEN : Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 28–31.

Ismail, D. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Big Book Materi Semiotika Lambang Pancasila Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas 3 SD*. (Skripsi). Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung 29–37.

Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>

Juliani, A. J., & Bastian, A. (2021). Pendidikan Karakter Sebagai Upaya Wujudkan Pelajar Pancasila. 257–265.

Kumala, S. A., Sumarni, R. A., & Widiyatun, F.-. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Uno Stacko* Pada Materi Fisika Kelas X. *Navigation Physics : Journal of Physics Education*, 2(1), 14–20. <https://doi.org/10.30998/npjpe.v2i1.269>

Larasati, M. S., & Prihatnani, E. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran USH (Uno Stacko Hitung). *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 150–161. <https://doi.org/10.20527/edumat.v6i2.5679>

Risa Nur Laila, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA “STANOPA” BERORIENTASI MODEL CHALLENGE BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Latifah, N., & Supena, A. (2021). Analisis Attention Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1175–1182. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/887>
- Luh De Liska, L. P. S. A. (2020). Implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Membangun Karakter Bangsa. *Jurnal Widyadari*, 21(2), 676–687. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4049444>
- Mardhiyah, N. (2019). Pengaruh Model *Challenge Based Learning* Terhadap Kemampuan Literasi Matematis Siswa. In *Carbohydrate Polymers* (Vol. 6, Issue 1).
- Mukarromah, M., Budijanto, B., & Utomo, D. H. (2020). Pengaruh Model *Challenge Based Learning* terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMA pada Materi Perubahan Iklim. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 214. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13176>
- Musta'izzah, M. (2019). Penerapan Model Pembelajaran *Challenge Based Learning (CBL)* Untuk Melatih Kemampuan Pemecahan Masalah (pp. 8–9).
- Nasution, M. D., & Oktaviani, W. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SMP PAB 9 Klambir V T.P 2019/2020. *Journal Mathematics Education Sigma [JMES]*, 1(2), 46–55. <https://doi.org/10.30596/jmes.v1i1.4390>
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i2.22103>
- Nurhasanah, P. A., Nuryani, P., & Fitriani, A. D. (2018). Bahan Ajar Berbasis Tahap Berpikir Van Hiele Untuk Siswa Kelas III SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 44–53.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah*

Risa Nur Laila, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA “STANOPA” BERORIENTASI MODEL CHALLENGE BASED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Dan Tarbiyah, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar [*The Use of Video Learning Media on the Learning Outcomes of Elementary School Students*]. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354.
- Prakoso, P. S., & Santosa, A. B. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Menggunakan Permainan Uno Stacko Pada Mata Pelajaran Pemrograman , Mikroprosesor & Mikrokontroler Kelas XI Tav Smkn 1 Blitar Agus Budi Santosa. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 9(2), 301–306.
- Pratama, A. N., & Batubara, H. H. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 04(02), 157–168. <https://www.ejournal.iaisyarifuddin.ac.id/index.php/bidayatuna/article/view/1082>
- Priyandita, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Kemampuan Berpikir Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar Nesya Priyandita. 840–848.
- Pustikayasa, I. M. (2019). Grup Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran. *Widya Genitri : Jurnal Ilmiah Pendidikan, Agama Dan Kebudayaan Hindu*, 10(2), 53–62. <https://doi.org/10.36417/widyagenitri.v10i2.281>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, November, 289–302.
- Rahmaniyah, A., Kania, D., Ela, N., Nurhamidah, Deti, S., & Aeni, Nur, A. (2022). Pengembangan E- Book Cerita Bergambar “ Kino dan Kiya Anak Sholeh ” Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa SD Kelas 1. 6(3), 828–837. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1095>

- Ridla ‘Adawiyyah. (2021). Penerapan Nilai - Nilai Pancasila dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD. Universitas Pendidikan Indonesia, 5, 1–9.
- Rizqiyah, N., & Lestari, T. (2021). Pengaruh Metode *Reward* dan *Punishment* Terhadap Perkembangan Moral Siswa Sekolah Dasar. Edumaspul: *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 242–249. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i2.1361>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, 1–95.
- Sakti, B. P. (2018). Indikator Pengembangan Karakter Siswa. 101, 1–10.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113hl>