

No. Skripsi: 099/S/PGSD-REG/6/AGUSTUS/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA “PAKLAH” BERBASIS PERMAINAN
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPA MATERI
PENGELOMPOKAN HEWAN SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:
Nahniah Usbah
1909807

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA “PAKLAH” BERBASIS PERMAINAN
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPA MATERI
PENGELOMPOKAN HEWAN SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Oleh
Nahnia Usbah
1909807

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

© Nahnia Usbah
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotocopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

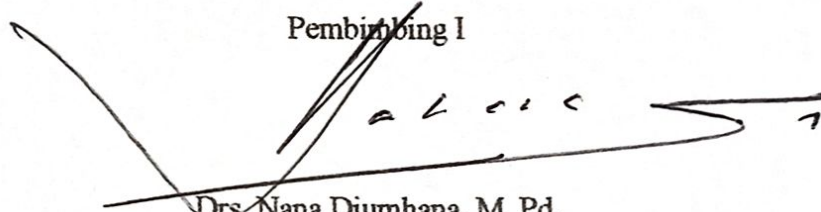
NAHNIA USBAH

1909807

**PENGEMBANGAN MEDIA “PAKLAH” BERBASIS PERMAINAN UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPA MATERI
PENGELOMPOKAN HEWAN SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

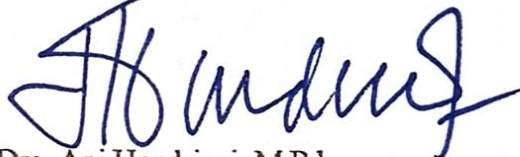
Pembimbing I



Drs. Nana Djumhana, M. Pd.

NIP. 195905091984031002

Pembimbing II

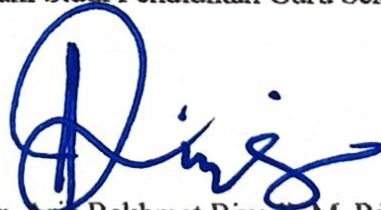


Dra. Ani Hendriani, M.Pd.

NIP. 199104072019031010

Disahkan,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arif Rakhmat Riyadi, M. Pd.

NIP. 198204262010121005

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Paklah Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Materi Pengelompokan Hewan Siswa Kelas III 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, Agustus 2023



Nahniah Usbah

1909807

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum, Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tak lupa, shalawat serta salam semoga tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada para sahabatnya yang mulia, keluarganya yang terpuji, serta seluruh umatnya hingga akhir zaman. Aamiin Yaa Robbal Alamin.

Skripsi penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Paklah Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Materi Pengelompokan Hewan Siswa Kelas III Sekolah Dasar." Dengan tujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Pendidikan Indonesia. Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis menghadapi berbagai hambatan dan tantangan yang tidak bisa diabaikan. Walaupun demikian, dengan izin dan ridho Allah SWT, serta bantuan dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi, akhirnya penelitian ini berhasil diselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidaklah sempurna, karena masih terdapat beberapa kekurangan di dalamnya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut.

Akhir kata, semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif bagi dunia pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya serta membimbing perjalanan hidup kita semua.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bandung, Agustus 2023



Nahnia Usbah

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat serta hidayah-Nya kepada penulis, sehingga senantiasa diberikan kekuatan, kesehatan, dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa selesainya penelitian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih atas bantuan, dukungan, dan bimbingan yang diberikan selama penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bagaimanapun usaha yang dilakukan tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak terkait, penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Penulis ucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Arie Rahmat Riyadi, M. Pd. selaku ketua Program Studi PGSD FIP UPI yang senantiasa membimbing dan menjadi teladan bagi seluruh mahasiswa PGSD FIP UPI.
2. Bapak Drs. Nana Djumhana, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing 1 yang telah membimbing dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Ani Hendriani, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing, memberi motivasi dan saran dalam penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Non Dwishiera CA, M.Pd. selaku ahli media yang telah berkenan untuk memberikan evaluasi terhadap produk media yang peneliti kembangkan dalam penelitian.
5. Ibu Aprilia Eki Saputri, M.Pd. selaku ahli materi yang telah berkenan untuk memberikan evaluasi terhadap produk media yang peneliti kembangkan dalam penelitian.
6. Ibu Rina Hamidah selaku ahli pembelajaran yang telah berkenan untuk memberikan evaluasi terhadap produk media yang peneliti kembangkan dalam penelitian.
7. Seluruh Dosen dan Staf Akademik PGSD FIP UPI yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang bermanfaat selama perkuliahan.

8. Keluarga tercinta, Ibu Lilis dan Ayah Udin selaku orang tua penulis, Puspa Puspitasari selaku saudara penulis yang selalu memberikan do'a dan dukungan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat Pemburu Surga (Dinda dan Intyas) yang saling membantu dalam memberikan saran dan masukan selama penulisan skripsi ini.
10. Sahabat *Discussion* (Resti, Lina, Syifa, dan Lian) yang saling mendukung dan menemani penulis.
11. Sahabat Aneh (Aula, Pasya, dan Chaca) yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
12. Sahabat lainnya (Adila, Atika, Ernest, Arin, Desi, dan Teh Yulia) yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
13. Sahabat saya Hasna, Resya, dan Risma yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
14. Sepupu saya Risma Dwi Ramadhani yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
15. Rekan seperjuangan di PGSD UPI Bumi Siliwangi Angkatan 2019, khususnya rekan-rekan PGSD Kelas C yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, semoga Allah selalu memberikan kemudahan dalam hal apapun.
16. Serta seluruh sahabat dan keluarga yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu dan memberi semangat kepada penulis, terima kasih atas do'a dan dukungannya.

Bandung, Agustus 2023



Nahniah Usbah

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA “PAKLAH” BERBASIS PERMAINAN UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP IPA MATERI PENGELOMPOKAN HEWAN SISWA KELAS III SEKOLAH DASAR

Nahnia Usbah
1909807

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman konsep IPA materi pengelompokan hewan pada siswa kelas III sekolah dasar. Beberapa faktor yang mempengaruhi situasi ini termasuk minimnya penggunaan media pembelajaran serta kecenderungan pembelajaran yang masih bersifat *teacher centered*, yang mengakibatkan partisipasi siswa dalam memahami materi menjadi kurang aktif. Hal ini menyebabkan siswa cenderung menghafal materi tanpa memahami konsep yang sebenarnya. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media PAKLAH berbasis permainan untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA materi pengelompokan hewan pada siswa kelas III sekolah dasar. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Design and Development (D&D)* dengan model *Planning, Production, and Evaluation (PPE)*, yang melibatkan tahapan perencanaan, produksi, dan evaluasi media. Hasil dari penelitian ini adalah: 1) desain awal pengembangan media PAKLAH berbasis permainan meliputi papan klasifikasi hewan, *flashcard*, bahan ajar sebagai panduan bagi guru dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai petunjuk permainan bagi siswa; 2) hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran karena mendapatkan persentase sebesar 97,9% yang artinya termasuk kategori “Sangat Baik”; 3) desain akhir pengembangan media PAKLAH berbasis permainan dibuat sesuai dengan saran dan masukan dari ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran; dan 4) setelah media ini dinyatakan layak untuk digunakan, selanjutnya didapatkan bahwa media ini mampu meningkatkan pemahaman konsep IPA materi pengelompokan hewan, terbukti dari hasil uji coba menggunakan *pre test* dan *post test* yang menunjukkan bahwa rata-rata skor *post test* yaitu 57,8 meningkat dari *pre test* yaitu dengan rata-rata 33,1.

Kata Kunci : media paklah berbasis permainan, pemahaman konsep, pengelompokan hewan

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF GAME-BASED “PAKLAH” MEDIA TO IMPROVE THE UNDERSTANDING OF SCIENCE CONCEPTS MATERIALS ON CLASS III ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Nahniah Usbah
1909807

This research was motivated by the low understanding of the concept of natural science material grouping animals in class III elementary school students. Several factors influenced this situation including the lack of use of instructional media and the tendency for learning to be teacher-centered, which resulted in student participation in understanding the material being less active. This causes students to tend to memorize material without understanding the actual concept. Based on this, this study aims to develop game-based PAKLAH media to increase understanding of the science concept of animal grouping material in class III elementary school students. The methodology used in this research is Design and Development (D&D) with the Planning, Production, and Evaluation (PPE) model, which involves the stages of planning, production, and media evaluation. The results of this study are: 1) the initial design of game-based PAKLAH media development includes animal classification boards, flashcards, teaching materials as a guide for teachers, and student worksheets (LKS) as game instructions for students; 2) the results of expert validation show that this media is declared suitable for use in learning because it gets a percentage of 97.9%, which means it is included in the "Very Good" category; 3) the final design of game-based PAKLAH media development is made following suggestions and input from media experts, material experts, and learning experts; and 4) after this media was declared fit for use, it was found that this media was able to improve the understanding of the science concept of animal grouping material, as evidenced by the results of trials using the pre-test and post-test which showed that the average post-test score was 57.8, which increased from the pre-test with an average of 33.1.

Keywords: game-based pack media, conceptual understanding, animal grouping

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran	8
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran.....	9
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	10
2.2 Media Papan.....	11
2.2.1 Definisi Media Papan	11
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Media Papan	11
2.3 Permainan.....	12
2.3.1 Definisi Permainan	12
2.3.2 Permainan <i>Flashcard</i>	14
2.4 Pemahaman Konsep IPA.....	14
2.4.1 Pemahaman Konsep	14

2.4.2 Pembelajaran IPA	15
2.4.3 Materi Pengelompokan Hewan	16
2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan	19
2.6 Kerangka Berpikir	21
2.7 Definisi Operasional.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1 Pendekatan Penelitian	23
3.2 Desain Penelitian.....	23
3.3 Prosedur Penelitian.....	24
3.4 Partisipan Penelitian.....	25
3.5 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	26
3.6 Teknik Analisis Data.....	34
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Desain Awal Pengembangan Media PAKLAH Berbasis Permainan	37
4.1.1 Temuan.....	37
4.1.2 Pembahasan.....	39
4.2 Hasil Validasi Ahli.....	67
4.2.1 Temuan.....	67
4.2.2 Pembahasan.....	76
4.3 Desain Akhir Pengembangan Media PAKLAH Berbasis Permainan.....	82
4.3.1 Temuan.....	82
4.3.2 Pembahasan.....	83
4.4 Peningkatan Pemahaman Konsep IPA Materi Pengelompokan Hewan	91
4.4.1 Temuan.....	91
4.4.2 Pembahasan.....	92
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI.....	94
5.1 Simpulan	94
5.2 Rekomendasi	95
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN.....	101

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Prosedur Penelitian	24
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media.....	28
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi	29
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Pembelajaran	31
Tabel 3.5 Kriteria Interpretasi Skala Likert	36
Tabel 4.1 Penentuan Tampilan Papan.....	43
Tabel 4.2 Penentuan Tampilan Depan dan Belakang <i>Flashcard</i>	46
Tabel 4.3 Tujuan dan Indikator Pembelajaran	60
Tabel 4.4 Kriteria Skor.....	67
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi	70
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	73
Tabel 4.8 Hasil Keseluruhan Validasi.....	81
Tabel 4.9 Perubahan Sebelum dan Sesudah Poin 1	83
Tabel 4.10 Perubahan Sebelum dan Sesudah Poin 2	83
Tabel 4.11 Perubahan Sebelum dan Sesudah Poin 3	84
Tabel 4.12 Hasil <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	21
Gambar 3.1 Tahapan Model PPE.....	24
Gambar 4.1 Penyusunan Bahan untuk Guru di <i>Microsoft Word</i>	40
Gambar 4.2 Tampilan Aplikasi Canva.....	41
Gambar 4.3 Papan Triplek	42
Gambar 4.4 Stiker	42
Gambar 4.5 Alumunium.....	43
Gambar 4.6 Media PAKLAH (Papan Klasifikasi Hewan)	45
Gambar 4.7 <i>Artpaper</i>	59
Gambar 4.8 Bahan Ajar bagi Guru	63
Gambar 4.9 LKS Kode A.....	65
Gambar 4.10 LKS Kode L	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	102
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian	103
Lampiran 3. Kartu Bimbingan	104
Lampiran 4. Lembar Pedoman Wawancara	105
Lampiran 5. Hasil Wawancara.....	106
Lampiran 6. Sumber Gambar dan Ilustrasi	107
Lampiran 7. Format Instrumen Validasi Ahli Media.....	119
Lampiran 8. Format Instrumen Validasi Ahli Materi	124
Lampiran 9. Format Instrumen Validasi Ahli Pembelajaran	130
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Media	136
Lampiran 11. Hasil Validasi Ahli Materi.....	140
Lampiran 12. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran.....	145
Lampiran 13. Soal <i>Pre Test</i>	150
Lampiran 14. Soal <i>Post Test</i>	152
Lampiran 15. Hasil <i>Pre Test</i>	154
Lampiran 16. Hasil <i>Post Test</i>	164
Lampiran 17. Hasil Rekapitulasi <i>Pre Test</i> dan <i>Post Test</i>	174
Lampiran 18. Dokumentasi Uji Coba	175
Lampiran 19. Format Perbaikan Skripsi	176
Lampiran 20. Riwayat Hidup Penulis	177

Daftar Pustaka

- Abdul Istiqlal. (2018). Manfaat Media Pembelajaran dalam Proses Belajar dan Mengajar. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Ahsanulkhq, M. (2019). Membentuk Karakter Religius Peserta Didik melalui Metode Pembiasaan. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2(1), 21–33.
- Aisah, S. (2020). Analisis Pemahaman Guru tentang Konsep Hakikat IPA dan Pengaruhnya terhadap Sikap Ilmiah Siswa Sekolah Dasar di Depok. In *Al-Mubin; Islamic Scientific Journal* (Vol. 3, Nomor 1, hal. 16–26). <https://doi.org/10.51192/almubin.v3i1.66>
- Andiani, N. S., Kosim, A., & Waluyo, K. E. (2022). Peran Pendidikan dalam Pembangunan Masyarakat di SDIT Miftahul Diniyah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(20), 405–415. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.7049738>.
- Aprilianto, A., & Mariana, W. (2018). Permainan Edukasi (Game) sebagai Strategi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 139–158.
- Batubara, H. (2022). *Media Pembelajaran Praktis* (1 ed.). CV Graha Edu.
- Cahyo, K. N., Martini, & Riana, E. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Kuesioner Pelatihan pada PT Brainmatics Cipta Informatika. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 1(1), 45–53. <http://ejurnal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/44>
- Dachliyani, L. (2020). Instrumen yang Shahih : Sebagai Alat Ukur Keberhasilan Suatu Evaluasi Program Diklat (Evaluasi Pembelajaran). *Media Informasi dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 57–65. <https://ejournal.perpusnas.go.id/md/article/view/721>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep IPA Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Educare*, 17(2), 90–97. <http://jurnal.fkip.unla.ac.id/index.php/educare/article/view/247>
- Elida, E. (2020). *Permainan Flashcard dalam Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini* (Vol. 21, Nomor 1). Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- Endriono, P. (2019). *Pengembangan Media Pagolbin (Papan Penggolongan*

Binatang) pada Pembelajaran IPA Kelas IV SD. Universitas Muhammadiyah Malang.

Fadhallah. (2021). *Wawancara.* UNJ Press.

Farhurohman, O. (2017). Hakikat Bermain dan Permainan Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta*, 2(1), 27–36.

Festiawan, R. (2020). Belajar dan Pendekatan Pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.

Gusmania, Y., & Wulandari, T. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Pythagoras*, 7(1), 61–67.
<https://doi.org/10.33373/PYTHAGORAS.V7I1.1196>

Hafidzoh Rahman, N., Mayasari, A., Arifudin, O., & Wahyu Ningsih, I. (2021). Pengaruh Media Flashcard dalam Meningkatkan Daya Ingat Siswa pada Materi Mufrodat Bahasa Arab. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 99–106.
<https://doi.org/10.57171/jt.v2i2.296>

Hafizatul, K. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Prosiding Seminar Nasional*, 43.

Halimah, I. S. (2020). *Pengembangan Buku Harian Interaktif Bumiku sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menganalisis Lingkungan Hidup pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V.* Universitas Pendidikan Indonesia.

Hamid, M. (2020). *Media Pembelajaran* (L. Tonni (ed.); 1 ed.). Yayasan Kita Menulis.

Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21.
<https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>

Hu, C.-P., & Chang, Y.-Y. (2017). John W, Creswell, Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. *Journal of Social and Administrative Sciences*, 4(June), 205–207.

Ibrahim, M., Mustanir, A., Astinah Adnan, A., & Alizah P, N. (2020). Pengaruh Manajemen Pengelolaan Badan Usaha Milik Desa Terhadap Peningkatan Partisipasi Masyarakat Di Desa Bila Riase Kecamatan Pitu Riase Kabupaten

- Sidenreng Rappang. *Movere Journal*, 2(2), 56–62.
<https://doi.org/10.53654/mv.v2i2.118>
- Imani, A. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi untuk Menumbuhkan Karakter Mandiri Belajar Siswa Kelas II Sekolah Dasar* (Vol. 5, Nomor 3). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kamaladini, K., Gani, A. A., & Sari, N. (2021). Pengembangan Media Papan Edukasi Pintar dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional ...*, 1(September), 93–100.
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/5693>
<http://journal.ummat.ac.id/index.php/snpaedagor/article/view/5693>
- Lindawati, Y. I. (2019). Faktor-Faktor Penyebab Eksistensi Permainan Tradisional di Desa Nyangkring. *Hermeneutika : Jurnal Hermeneutika*, 5(1), 13.
<https://doi.org/10.30870/hermeneutika.v5i1.7381>
- M. Anggrayni, & Ayu Mustika Sari. (2019). Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka dengan Menggunakan Media Papan Flanel. *Jurnal Pelita PAUD*, 4(1), 22–28. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v4i1.823>
- Masdul, M. R. (2018). Komunikasi Pembelajaran. *Iqra: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman*, 13(2), 1–9.
<https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/IQRA/article/view/259/135>
- Mizan, S., & Mutawariyah, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran MIBI (Miniatur Budaya Indonesia) Tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 1 Kelas IV di SD Negeri Tamanrejo Kabupaten Blora. *Prosiding SNasPPM*, 5(2), 613–617.
<http://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/469>
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri` : Jurnal Tarbiyah-Syari`ah-Islamiah*, 26(1), 21–32. <http://www.e-journal.stai-iu.ac.id/index.php/tasyri/article/view/66>
- Nahdi, D. S., Yonanda, D. A., & Agustin, N. F. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Penerapan Metode Demonstrasi pada Mata Pelajaran IPA. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 9–16.
- Nitia, A. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Discoveri Learning pada Pembelajaran IPA Materi Energi Kelas 3*

Sekolah Dasar. Universitas Pendidikan Indonesia.

- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 437–446.
- Patresiyah, M., Syarifah, S., Oktiansyah, R., & ... (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Microsoft Power Point Pada Materi Sistem Ekskresi Kelas XI Di SMA/MA. *Prosiding Seminar ...*, 63–68.
- Pikadila, A. (2022). *Pengembangan Media Kartu Bergambar Materi Keragaman di Indonesia untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Rahmat, F. L. A., Suwatno, S., & Rasto, R. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa melalui Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis. *Jurnal Manajerial*, 17(2), 239. <https://doi.org/10.17509/manajerial.v17i2.11783>
- Rahmayani, Ap., Siswanto, J., & Budiman, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Discovery Learning terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 7(1), 93–108. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v7i1.20>
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara*, 1–95.
- Rustamaji, E. (2021). Pengembangan Bahan Ajar IPA Materi Rantai Makanan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Research Journal*, 9(1), 135–150. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/4xwck>
- Rustandi, A., Asyiril, & Hikma, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android di SMK Teknologi Informasi Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 10(3), 297–300. <https://ejournal.umri.ac.id/index.php/JIK/article/download/2274/1333>
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: JJurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Supriatna, J., Nurjaman, W., & Fierza, N. M. (2022). Bahan Ajar Pengelompokan

- Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya Multimedia di Kelas 5 SDN MEKARMUKTI 1. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 8(1), 68–76.
- Sururiyah. (2019). *Ayo Mengenal Klasifikasi pada Hewan*. PT. Mediantara Semesta.
- Taufikurrahman, T., & Nurhaswinda, N. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Papan Pecahan untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i2.1335>
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Wardhani, S. W. (2018). Pengembangan Media Scrapbook pada Materi Pengelompokan Hewan untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Js (Jurnal Sekolah)*, 2(2), 124–130. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/js/article/view/9934>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berorientasi Pendidikan Karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(3), 399–408. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i3.4366>
- Yusuf, M. (2021). Pendidikan Holistik Menurut Para Ahli. *OSF Preprints*. <https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/5scqb>
- Yusup, F. (2018). Tingkat Pengetahuan Pelatih Bola Voli tentang Program Latihan Mental di Kabupaten Sleman Yogyakarta. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 17–23. <https://doi.org/10.21831/jorpres.v13i1.12884>
- Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). Pengaruh Motivasi Terhadap Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 244–250. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.34>