

445/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/21/AGUSTUS/2023

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI ASSEMBLR EDU PADA MATERI KEGIATAN
EKONOMI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Pembelajaran IPS Pada Siswa Kelas IV di
SDN 169 Pelita Kecamatan Cibiru)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Husnu Eka Wardhani

(1909523)

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

KAMPUS CIBIRU

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

HUSNU EKA WARDHANI

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS
APLIKASI ASSEMBLR EDU PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI
KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Design and Development Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV di SDN
169 Pelita Kecamatan Cibiru)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. H. Umar, M.Pd.
NIP. 195809131986031002

Pembimbing II



Muh. Husen Arifin, M.Pd
NIP. 920200419890128101

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD



Dr. Tita Mulvati, M.Pd
NIP. 198111082008012015

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI *ASSEMBLR EDU* PADA MATERI KEGIATAN
EKONOMI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Design and Development Pembelajaran IPS pada Siswa Kelas IV di
SDN 169 Pelita Kecamatan Cibiru)

Oleh:

Husnu Eka Wardhani

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Husnu Eka Wardhani

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-undang:

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

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Assemblr Edu Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV Sekolah Dasar” ini beserta seluruh isi yang ada di dalamnya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan plagiat atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku. Berdasarkan pernyataan tersebut, saya siap menanggung risiko yang dijatuhkan kepada saya apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika ilmiah yang berlaku atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,

Husnu Eka Wardhani

NIM 1909523

MOTTO HIDUP

“Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi. Tak ada mimpi yang patut diremehkan. Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang kau harapkan.”

Maudy Ayunda

“Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan?”

Ar-Rahman: 13

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan proposal penelitian ini dengan baik. Proposal ini merupakan proposal penelitian yang berjudul **“Rancang Bangun Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Assemblr Edu Pada Materi Kegiatan Ekonomi Kelas IV Sekolah Dasar”**.

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidika Strata 1 (S1) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) Kampus Cibiru. Dengan tersusunnya skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi penulis maupun pihak yang membacanya.

Penulis menyadari penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan sehingga belum mendekati sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari segi masukan dan evaluasi sehingga memberikan manfaat di bidang pendidikan kedepannya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah terlibat dalam memberikan bantuan dalam hal pemberian ilmu pengetahuan untuk menuntaskan penyusunan skripsi ini. Semoga apa yang telah diberikan dapat menjadi amal ibadah untuk kita semua.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Bandung, Agustus 2023

Penulis

Husnu Eka Wardhani

NIM 1909523

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya. Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya penelitian ini karena tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, do'a, inspirasi serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Yth. Drs. H. Umar, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang telah memberikan saran, inspirasi, dan bantuan pada saat penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu dan kesempatan yang telah diberikan untuk peneliti.
2. Yth. Muh. Husen Arifin, SE., M.Pd, selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan saran, inspirasi, dan bantuan pada saat penyusunan skripsi ini. Terima kasih atas waktu dan kesempatan yang telah diberikan untuk peneliti.
3. Yth. Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd., selaku pembimbing akademik yang telah memberikan saran, inspirasi, motivasi dan bantuan dari awal perkuliahan hingga saat penyusunan skripsi.
4. Yth. Prof. Dr. Deni darmawan, S.Pd., M.Si., MCE., selaku Direktur UPI Kampus Cibiru yang senantiasa memberikan inspirasi dan motivasi pada peneliti.
5. Yth. Dr. Jenuri, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya dan Administrasi Umum UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan inspirasi kepada peneliti.
6. Yth. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan yang telah memberikan inspirasi berharga kepada peneliti.
7. Yth. Yona Wahyuningsih, M.Pd., sebagai ahli materi yang telah membantu peneliti memberikan penilaian isi materi serta saran terhadap media pembelajaran interaktif berbasis *Assemblr Edu* yang dirancang oleh peneliti.
8. Yth. Intan Permata Sari, S.St., M.DS sebagai ahli media yang telah membantu peneliti memberikan penilaian serta saran mengenai kualitas media pada media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Assemblr Edu* yang dirancang oleh peneliti.

9. Yth. Dr. Kurniawati, M.Pd., sebagai ahli bahasa yang telah membantu peneliti memberikan penilaian serta saran mengenai kebahasaan pada media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *Assemblr Edu* yang dirancang oleh peneliti.
10. Kedua orang tua yang senantiasa mendo'akan dan memberikan dukungan, saran, motivasi yang sangat berharga bagi peneliti. Terima kasih telah memberikan kasih sayang yang begitu besar hingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi ini.
11. Desty Sopyani Sugiharti, S.Pd., sebagai guru kelas 4 di SDN 169 Pelita yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di kelasnya. Terima kasih atas bantuan, saran dan ilmu yang telah diberikan.
12. Nurita, Sally dan Shafira sebagai teman peneliti sejak awal perkuliahan yang selalu memberikan dukungan dan sara kepada peneliti. Terima kasih atas pengalaman berharga yang telah diberikan.
13. Teman-teman kelas 8E yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
14. Seluruh pihak terkait yang telah memberikan bantuan, saran, inspirasi dan motivasi kepada peneliti saat menyusun skripsi ini. Terima kasih atas segala waktu dan bantuan yang telah diberikan.

Bandung, Agustus 2023

Peneliti

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS APLIKASI ASSEMBLR EDU PADA MATERI KEGIATAN
EKONOMI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Husnu Eka Wardhani

NIM 1909523

ABSTRAK

Penelitian ini mengenai rancang bangun media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *assemblr edu* pada materi kegiatan ekonomi. Penelitian ini didasari karena kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik khususnya dalam materi kegiatan ekonomi, sehingga berdampak pada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut. Tujuan penelitian ini yaitu untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran IPS khususnya materi kegiatan ekonomi di kelas IV. Penelitian ini menggunakan metode *design and development* dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan: (1) *Analysis* (analisis); (2) *Design* (perancangan); (3) *Development* (pengembangan); (4) *Implementation* (implementasi); dan (5) *Evaluation* (evaluasi). Partisipan penelitian ini melibatkan para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa untuk validasi. Serta 1 orang pendidik dan 20 orang peserta didik untuk memberikan respon terhadap penggunaan media. Hasil penelitian berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 100% dengan kategori sangat layak, ahli media sebesar 84% dengan kategori sangat layak, dan ahli bahasa sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Selain itu mendapatkan penilaian dari pendidik sebesar 98% dengan kategori sangat layak dan respon pengguna oleh peserta didik sebesar 93% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *assemblr edu* pada materi kegiatan ekonomi kelas IV SD dapat dikatakan sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, *Assemblr Edu*, Desain dan Pengembangan, dan Kegiatan Ekonomi

**DESIGN OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA BASED ON
ASSEMBLR EDU APPLICATION ON ECONOMIC ACTIVITY
MATERIAL GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL**

Husnu Eka Wardhani

1909523

ABSTRACT

This research is about the design of interactive learning media based on assemblr edu application on economic activity material. This research is based in the lack of variety of learning media used by educator, especially in economic activity material, so that it has an impact on the lack of understanding of students of the material. The purpose of this study is to produce a learning media product that can be used to support the learning process of social studies, especially the material of economic activities in class IV. This research uses the design the design and development method with the ADDIE model which consists of 5 stages: (1) Analysis; (2) Design; (3) Development; (4) Implementation; and (5) Evaluation. The participants of this study involved experts, namely material experts, media experts and linguists for validation. As well as 1 educator and 20 students to respond to the use of media. The results of the study based on the assessment of material experts at 100% with a very feasible category, media experts at 84% with a very feasible category, and language experts at 100% with a very feasible category. In addition, getting an assessment from educators of 98% with a very feasible category and user response by students of 93% with a very feasible category. Based on these results, it can be concluded that interactive learning media based on assemblr edu application on the material of economic activities in class IV SD can be said to be very feasible to use in the learning process.

Keywords: Interactive Learning Media, Assemblr Edu, Design and Development, and Economic Activities

DAFTAR ISI

COVER

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
LAMPIRAN	x
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis.....	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Pendidikan IPS	9
2.1.1 Hakikat Pendidikan IPS	9
2.1.2 Tujuan Pendidikan IPS	10
2.1.3 Pendidikan IPS di SD	11
2.2 Media Pembelajaran.....	12
2.2.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	12
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	13
2.2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran	15
2.3 Media Pembelajaran Interaktif	16
2.4 Aplikasi Assemblr Edu	18
2.4.1 Pengertian Aplikasi Assemblr Edu	18
2.4.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Assemblr Edu	20
2.5 Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar.....	21
2.5.1 Pengertian Kegiatan Ekonomi	21
2.5.2 Macam-macam Kegiatan Ekonomi	22
2.6 Pembelajaran Inovatif	23
2.6.1 Pembelajaran Abad 21	23
2.6.2 TPACK	24
2.6.3 Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).....	25
2.6.4 <i>High Order Thinking Skills</i> (HOTS).....	26
2.6.5 Literasi Numerasi.....	27
2.7 Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar	27
2.8 Teori Belajar.....	29
2.9 Penelitian Relevan.....	31

2.10 Kerangka Berpikir	33
BAB III.....	35
METODE PENELITIAN	35
3.1 Metode Penelitian.....	35
3.2 Desain Penelitian.....	35
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	36
3.2.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	37
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	38
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	38
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	38
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian.....	38
3.3.1 Partisipan	38
3.3.2 Tempat Penelitian	39
3.4 Instrumen Pengumpulan Data	39
3.4.1 Wawancara	39
3.4.2 Angket.....	41
3.5 Analisis Data	46
BAB IV	48
TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Temuan.....	48
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	48
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	52
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	63
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	74
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	79
4.2 PEMBAHASAN	80
4.2.1 Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Assemblr Edu</i> Pada Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas IV SD	80
4.2.2 Hasil Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Assemblr Edu</i> pada Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas IV SD	82
4.2.3 Hasil Respon Pendidik dan Peserta Didik terhadap Rancangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi <i>Assemblr Edu</i> pada Materi Kegiatan Ekonomi di Kelas IV SD.....	83
BAB V.....	86
SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	86
5.1 Simpulan	86
5.2 Implikasi.....	88
5.3 Rekomendasi	88
DAFTAR PUSTAKA.....	90
LAMPIRAN.....	95
RIWAYAT PENULIS.....	192

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara	40
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	41
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	42
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa	44
Tabel 3.5 Angket Respon Guru.....	44
Tabel 3.6 Angket Respon Siswa	45
Tabel 3.7 Skoring Skala Likert	46
Tabel 3.8 Interpretasi Skor	47
Tabel 4.1 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran Kelas IV SD	51
Tabel 4.2 Garis Besar Program Media	55
Tabel 4.3 Storyboard.....	58
Tabel 4.4 Skor Validasi Ahli Materi I.....	69
Tabel 4.5 Skor Validasi Ahli Materi II	70
Tabel 4.6 Skor Validasi Ahli Media	70
Tabel 4.7 Skor Validasi Ahli bahasa.....	71
Tabel 4.8 Rekapitulasi skor para ahli	72
Tabel 4.9 Revisi Media Berdasarkan masukan ahli materi.....	73
Tabel 4.10 Tabel Revisi Media berdasarkan saran dan masukkan ahli media.....	73
Tabel 4.11 Revisi Media berdasarkan saran dai ahli bahasa.....	74
Tabel 4.12 Skor respon pendidik	75
Table 4.13 Rekapitulasi skor respon peserta didik	76
Tabel 4.14 Hasil Evaluasi Peserta Didik.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman Edgar Dale	15
Gambar 2.2 Tampilan Aplikasi Assemblr Edu	19
Gambar 2.3 Kerangka TPACK	25
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	34
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	36
Gambar 4.1 Modul Ajar (Terlampir secara lengkap pada lampiran B9)	57
Gambar 4.2 Pembuatan Aset Gambar 2D	64
Gambar 4.3 Pengumpulan Aset Gambar 2D	64
Gambar 4.4 Proses pembuatan video dan publikasi video pembelajaran	65
Gambar 4.5 Pembuatan Games Educandy	65
Gambar 4.6 Pembuatan Games Wordwall	66
Gambar 4.7 Pembuatan Soal di Google Forms	66
Gambar 4.8 Pembuatan media di aplikasi assemblr edu	66
Gambar 4.9 Marker pembuatan media di aplikasi assemblr edu	67
Gambar 4.10 Desain Produk	67
Gambar 4.11 Link Produk	68
Gambar 4.12 QR Code Media	68

LAMPIRAN

LAMPIRAN A	94
A1. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	95
A2. Surat Izin Penelitian	98
A3. Surat Telah Melaksanakan Penelitian	99
A4. Buku Bimbingan Skripsi	100
A5. Form Perbaikan Skripsi.....	106
LAMPIRAN B	109
B.1 Instrumen Penelitian.....	108
B2. Surat Keterangan Expert Judgment	116
B3. Hasil Angket Penilaian Materi oleh Validator	119
B4. Hasil Angket Penilaian Media oleh Validator	123
B5. Hasil Angket Penilaian Bahasa oleh Validator	125
B6. Hasil Wawancara Guru.....	127
B7. Hasil Angket Respon Guru.....	128
B8. Hasil Angket Respon Siswa	131
B9. Modul Ajar	169
B10. Hasil Evaluasi Peserta Didik	183
B11. Hasil Lembar Kerja Peserta Didik.....	185
LAMPIRAN C	188
C1. Dokumentasi Implementasi	189
C2. Link dan QR Code Media.....	191

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, W. W., Nurhayati, O. D., & Martono, K. T. (2015). Ensiklopedi Rumah Adat di Pulau Jawa Menggunakan Teknologi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran yang Interaktif. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Komputer*, 3(1), 13–19. <https://doi.org/10.14710/jtsiskom.3.1.2015.13-19>
- Alamsyah, N., Ahmad, I. I., Susilawati, A., & ... (2022). Pemanfaatan E-Book Interaktif" Kepemimpinan Khulafaur Rasyidin" Untuk Meningkatkan Pengetahuan Anak SD Kelas 6. *ULIL ALBAB: Jurnal ...*, 1(5), 1249–1272. <http://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/view/260%0Ahttps://ulilalbabinstitute.com/index.php/JIM/article/download/260/223>
- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). Instrumen Pengumpulan Data. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(August), 1–20.
- Angga, A., Suryana, C., Nurwahidah, I., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Komparasi Implementasi Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar Kabupaten Garut. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5877–5889. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3149>
- Barlian, E. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Sukabina Press. file:///C:/Users/sonic master/Downloads/Buku Kualitatif & Kuantitatif ok.pdf
- Baroya, E. H. (2018). Strategi Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(01), 101–115.
- Endayani, H. (2018). SEJARAH DAN KONSEP PENDIDIKAN IPS. *Ittihad*, II(2), 117–127.
- Hidayat, B. (2020). Tinjauan Historis Pendidikan Ips Di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 147–154. <https://doi.org/10.23887/pips.v4i2.3493>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Biarti Yesi*, 3(2), 164–172. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198>
- Huda, M. (2016). Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional. *Jurnal Penelitian Multimedia Pembelajaran*, 10(1), 125–146.
- Ibda, F. (2015). Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget. *Intelektualita*, 3(1), 242904.
- Jumriani, Syaharuddin, & Mutiani. (2021). Komponen Kurikulum IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum 2013. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1120–1129. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/896>
- Kamaruddin, I., Latuconsina, A., Pramono, S. A., Pattiasina, P. J., & Wahab, A. (2022). Urgensi Kemampuan Technological Pedagogical Content Knowledge

- Personality (Tpacak-P) Pendidik Di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 3680–3688.
- Kristiyono, A. (2018). Urgensi dan Penerapan Higher Order Thingking Skills. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 17(31), 36–46.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). *MODEL ADDIE UNTUK PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS KEMAMPUAN PEMECAHAN MASALAH BERBANTUAN 3D PAGEFLIP*. 516–525.
- Kurniawan, M. I. (2015). Mendidik Untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar: Studi Analisis Tugas Guru Dalam Mendidik Siswa Berkarakter Pribadi Yang Baik. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 4(2), 121–126. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i2.14>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16. https://www.researchgate.net/profile/Putu-Ekayani/publication/315105651_PENTINGNYA_PENGGUNAAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_UNTUK_MENINGKATKAN_PRESTASI_BELAJAR_SISWA/links/58ca607eaca272a5508880a2/PENTINGNYA-PENGGUNAAN-MEDIA-PEMBELAJARAN-UNTUK-MENINGKATKAN-PRESTASI-
- Magdalena, I., Asfari, A. I., Firstariza, A., & Rafiq, R. (2020). Analisis Karakter Dan Perkembangan Peserta Didik. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(3), 302–312. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maghfiroh, F. L., Amin, S. M., Ibrahim, M., & Hartatik, S. (2021). Keefektifan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3342–3351. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1341>
- Marifah, S., & Amaliyah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7563–7572. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3596>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105>
- Mustika, M., Rampengan, C. G., & Sanjaya, R. (2015). Implementasi Augmented Reality sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Citec Journal*, 2(4), 277–291. <http://citec.amikom.ac.id/main/index.php/citec/article/view/55%0Ahttp://citec.amikom.ac.id/main/index.php/citec/article/viewFile/55/55>
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita (ed.)). CV Jejak.
- Nurhasana, P. D., Aryaningrum, K., Kuswidyanarko, A., Fakhurdin, A., Pratama, A., Riyanti, H., Selegi, S. F., Anggraini, D., & Kalsum, U. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality (Ar) Melalui Aplikasi Assemblr Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar [Training on Learning Media Innovation Based on Augmented Reality (Ar) Through

- the Assemblr Application for Study Pr. *Jurnal Sinergitas PKM & CSR*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.19166/jspc.v6i1.4957>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Oktaviana, E., & Yudha, C. B. (2022). Tecnological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Dalam Pembelajaran Abad Ke-21. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(2), 57. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i2.58305>
- Perdana, R., & Suswandari, M. (2021). Numerical Literacy in Thematic Learning for Upper Grade Elementary School Students. *Absis: Mathematics Education Journal*, 3(1), 9–15.
- Perni, N. N. (2018). *PENERAPAN TEORI BELAJAR HUMANISTIK DALAM PEMBELAJARAN*.
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin dan Peck. *Positif*, 1(1), 18–28.
- Purnama, S. (2018). Pengasuhan Digital untuk Anak Generasi Alpha. *Institusional Repository UIN Sunan Kalijaga*.
- Putri, H. P., & Nurafni, N. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3538–3543. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rahayu, T. P. (2020). *Pelaku Kegiatan Ekonomi* (Ida (ed.)). ALPRIN.
- Ratnawati, E. (2016). Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu. *Eduksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 4(1), 88–100. <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design And Development Research*.
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., & Abdurachman, J. (2016). *Media Pembelajaran*. CV. Nurani.
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*.
- Rozie, F., & Pratikno, A. sudi. (2023). *Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran di Sekolah Dasar* (E. D. Widyawaty (ed.); 1st ed.). Penerbit Rena Cipta Mandiri. https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=PJCoEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=definisi+media+pembelajaran+digital&ots=cSgVDZYQbv&sig=PROMKJtrdm2_eWD3gXtQujZRQT0&redir_esc=y#v=onepage&q=definisi+media+pembelajaran+digital&f=false

- Rustandi, A. (2021). *Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda*. 11(2), 57–60.
- Safri, H. (2018). *Pengantar Ilmu Ekonomi* (D. Ilham (ed.)). Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo. <https://doi.org/10.21070/2018/978-602-5914-03-4>
- Sakinah, R. N., & Prihantini. (2022). Urgensi Penerapan Pembelajaran Berbasis HOTS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9350–9356.
- Saputra, T. A. (2009). Jurnal -Ips Berbasis Tematik.Pdf. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2).
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Shafira, D. A., & Minsih, M. (2022). Blanded Learning dengan Desain Pembelajaran TPACK pada Tatap Muka Terbatas di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4622–4628. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2914>
- Shahbana, E., Farizqi, F., & Satria, R. (2020). *Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran*. 9(1), 24–34.
- Sintawati, M., & Indriani, F. (2019). Pentingnya Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack) Guru Di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional (Ppdn)*, 417–422.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2011). *Media Pembelajaran : hakikat, pengembangan, pemanfaatan dan penilaian*. Bandung : Wacana Prima.
- Syukri, M. (2019). Pendidikan Berbasis Karakter Melalui Pembelajaran Kontekstual. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <http://download.garuda.ristekdikti.go.id/article.php?article=1531997&val=2335&title=PENDIDIKAN%2520BERBASIS%2520KARAKTER%2520MELALUI%252>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tiwan, & Tutuk Ningsih. (2022). Inovasi Pembelajaran Ips Melalui Technological Pedagogical Content Knowledge (Tpack). *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1385–1395. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3233>
- Trimantara, H. (2020). Urgensi Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Transformasi Pendidikan Dasar Di Era Disrupsi Dalam Pengembangan Karakter*, 409–420.
- Uno, H. B., & Lamatenggo, N. (2018). *Landasan Pendidikan* (Suryani (ed.); Cetakan Ke). PT Bumi Aksara.
- Wisman, Y. (2020). *Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran*. 11(1), 209–215.
- Wulandari, M. F., & Sudianto, M. (2016). Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Materi Kegiatan Ekonomi Dalam

Memfaatkan SDA SDN Kalianyar 1 Kertosono. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(2), 254262.