

567/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/14/Maret/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS *QR CODE* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Kelas IV Sekolah Dasar)

SKRIPSI

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



Oleh

Yuga Fibra Nurhakim

2006569

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2024**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Yuga Fibra Nurhakim

2006569

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS QR CODE PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS
IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian Design and Development Kelas IV Sekolah Dasar)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

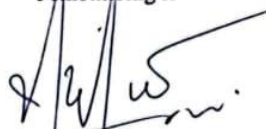
Pembimbing I



Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd.

NIP 196008011986032001

Pembimbing II



M. Ridwan Sutisna, S.Pd. M.Pd.

NIP 198705152019031015

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1- PGSD



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS *QR CODE* PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Oleh

Yuga Fibra Nurhakim

2006569

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

© Yuga Fibra Nurhakim

Universitas Pendidikan Indonesia

Maret, 2024

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 PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *QR Code* pada Materi Kenampakan Alam Kelas IV 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 resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Maret 2024

Yang membuat pernyataan,

Yuga Fibra Nurhakim

NIM 2006569

MOTTO HIDUP

**“TERUSLAH BERUSAHA DAN JANGAN PERNAH MENYERAH HINGGA
KAMU SAMPAI PADA TITIK YANG INGIN DICAPAI”**

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil alamin, puji syukur marilah kita panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan lancar. Sholawat beserta salam semoga selalu tercurah limpah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabat, *tabi'in*, dan kepada kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis *QR Code* pada Materi Kenampakan Alam Kelas IV Sekolah Dasar” ini dimaksud untuk untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Kampus Daerah Cibiru.

Dalam penulisan skripsi tidak sedikit penyusun mengalami hambatan. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, peneliti mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga karya ini dapat bermanfaat.

Bandung, Maret 2024

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur peneliti panjatkan kepada *illahi rabbi* Allah Swt. Atas ridha dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan semaksimal mungkin. Tak lupa sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw serta kepada keluarganya, sahabatnya, *tabi'in tabi'atnya* dan kepada kita umatnya di akhir zaman. Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari pihak-pihak yang bersangkutan. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan dorongan, arahan, motivasi, ilmu pengetahuan, dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
2. Bapak M. Ridwan Sutisna, S.Pd. M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan dorongan, arahan, motivasi, ilmu pengetahuan, dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
3. Ibu Yona Wahyuningsih, S.Pd. M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator ahli materi dan memberikan penilaian serta membantu memberikan arahan terhadap materi pada media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.
4. Bapak Uus Kusnadi, M.Pd., yang telah bersedia menjadi validator ahli media dan memberikan penilaian serta membantu memberikan arahan terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti.
5. Ibu Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku ketua Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia di Kampus Cibiru.
6. Bapak Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Si., M.Kom., MCE., selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang menjadi teladan bagi seluruh mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
7. Ibu Yayang Furi Furnamasari, M.Pd., selaku wali dosen peneliti yang selama ini sudah membantu peneliti di perkuliahan seperti IRS, PRS, dan hal lainnya.
8. Seluruh dosen dan staff PGSD Kampus UPI Daerah Cibiru yang telah memberikan banyak ilmu dan pelayanan yang baik selama perkuliahan.

9. Kepala sekolah, guru, dan para staf SDN Jelegong 01 Rancaekek yang telah mengizinkan dan menyambut kehadiran peneliti dengan ramah dalam melakukan penelitian.
10. Bapak Aman Rachman selaku wali kelas IV SDN Jelegong 01 Rancaekek yang telah mengizinkan dan membantu peneliti dalam melaksanakan penelitian serta memberikan saran juga penilaian yang membangun.
11. Siswa-siswi kelas IV SDN Jelegong 01 Rancaekek yang telah berpartisipasi aktif selama penelitian dan bersedia memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan oleh peneliti.
12. Bapak Dindin Zaenudin dan Ibu Euis Siti Nurhidayanti selaku orangtua dari peneliti yang senantiasa memberikan doa, motivasi, dan semangat kepada peneliti. Terima kasih atas segala yang ibu dan bapak telah berikan sehingga dapat mengantarkan peneliti sampai ke titik ini. Skripsi ini peneliti persembahkan untuk ibu dan bapak sebagai balasan atas semua yang telah ibu dan bapak berikan kepada peneliti yang mungkin tidak akan cukup untuk membalas semuanya.
13. Muhamad Raka Munggaran dan Muhamad Naufal En Ricko selaku kakak dan adik dari peneliti yang telah menjadi penyemangat peneliti untuk mengerjakan skripsi ini.
14. Ghina Kamilah Supriadi selaku sahabat peneliti dari SMP sampai saat ini yang senantiasa sabar mendengarkan keluhan peneliti, menemani telfon, dan juga berjuang bersama untuk mengerjakan mengerjakan skripsi. Semoga kita bisa wisuda bersama di bulan Juni.
15. Alesysa Sabina Setiawan dan Windi Putri selaku sahabat peneliti dari SMA sampai saat ini yang telah memberikan semangat kepada peneliti untuk mengerjakan skripsi ini.
16. Silvia Agustini dan Putri Indah Pertiwi selaku sahabat peneliti yang selalu membantu peneliti selama perkuliahan juga selama penelitian. Terima kasih karena telah menjadi penyemangat selama proses penelitian ini. Semoga kita bisa wisuda bersama di bulan Juni.
17. Dina Amaria Sembiring selaku sahabat peneliti yang selalu menemani dan mendengarkan keluhan peneliti saat proses pengerjaan skripsi ini. Terimakasih

sudah senantiasa menemani peneliti disaat suka maupun duka. Semoga kita bisa wisuda bersama di bulan Juni.

18. Salwa Siti Sa'adah selaku sahabat peneliti yang selalu mendengarkan keluhan peneliti saat mengerjakan skripsi, tentang perkuliahan, dan semua hal. Terimakasih sudah senantiasa menemani peneliti disaat suka maupun duka. Semangat skripsiannya dan semoga bisa wisuda tahun ini.
19. Sirkel Gemoy selaku penyemangat peneliti selama berkuliah. Terima kasih karena selalu ada, saling menguatkan, dan mendoakan. Semoga kita bisa wisuda bersama di bulan Juni.
20. Ghia Anugrah yang selalu menemani peneliti selama skripsi ini. Terimakasih sudah senantiasa mendengarkan keluhan, amarah, sedih, selalu menguatkan, mendoakan, dan memberi bahunya disaat peneliti membutuhkan teman curhat.
21. Seluruh teman-teman PGSD 2020 khususnya kelas C yang selalu menemani setiap langkah dalam menempuh ilmu di Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
22. BEM UPI Cibiru dan Dapur Seni Biru yang telah membantu peneliti tumbuh dan mempelajari berbagai hal di organisasi.
23. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri yang mampu untuk berjuang hingga ada di titik ini. Terimakasih telah mengajarkan peneliti arti kesabaran, pendewasaan, dan menerima semua hal yang terjadi selama pengerjaan skripsi ini.

Bandung, Maret 2024

Yuga Fibra Nurhakim

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ULAR TANGGA
BERBASIS QR CODE PADA MATERI KENAMPAKAN ALAM KELAS
IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Kelas IV Sekolah Dasar)

Yuga Fibra Nurhakim

2006569

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh berdasarkan fakta dilapangan bahwa banyak siswa merasa bosan karena saat pembelajaran IPS guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik, guru hanya menggunakan buku dan metode ceramah saja saat pembelajaran yang menyebabkan siswa merasa bahwa pembelajaran IPS membosankan, kurang menarik, dan monoton. Berdasarkan teori Jean Piaget menjelaskan bahwa, anak usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional kongkret, dimana mereka mampu menggunakan operasi dan logika untuk objek yang nyata saja sehingga peneliti memilih media ular tangga yang berbasis *QR Code* sebagai salah satu solusi dari permasalahan tersebut. Media ini dirancang dengan menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Rusdi (2018). Setelah media dikembangkan peneliti melakukan uji kelayakan produk dengan beberapa ahli yaitu ahli media dan ahli materi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dibuat. Untuk penilaian dari ahli media mendapatkan skor 92,8 % dengan kategori “Sangat Layak” dan ahli materi mendapatkan skor 100% dengan kategori “Sangat Layak”. Setelah melalui uji validasi, peneliti melakukan uji coba media kepada para pengguna yakni guru dan siswa kelas IV SDN Jelegong 01 Rancaekek dan mendapatkan skor 94,4% dari guru dan skor 88,3% dari siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media ular tangga berbasis *QR Code* ini sangat layak untuk digunakan pembelajaran IPS materi kenampakan alam.

Kata Kunci: Ular Tangga, *QR Code*, IPS, Kenampakan Alam

**DEVELOPMENT OF LEARNING MEDIA FOR SNAKES AND LADERS
BASED ON QR CODE ON NATURAL APPEARANCES MATERIAL FOR
CLASS IV PRIMARY SCHOOL**

(Design and Development Research Class IV Elementary School)

Yuga Fibra Nurhakim

2006569

ABSTRACT

This research is motivated based on facts in the field, many students feel bored because when learning social studies the teacher does not use interesting learning media, the teacher only uses books and lecture methods during learning which causes students to feel that learning social studies is boring, less interesting and monotonous. Based on Jean Piaget's theory, it explains that children aged 7-12 years are at the concrete operational stage, where they are able to use operations and logic for real objects only, so researchers chose QR Code-based snakes and ladders media as one solution to this problem. This media was designed using the Design and Development (D&D) method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model developed by Rusdi (2018). After the media was developed, the researcher carried out a product feasibility test with several experts, namely media experts and material experts to determine the feasibility of the product being created. For the assessment, media experts got a score of 92.8% in the "Very Decent" category and material experts got a score of 100% in the "Very Decent" category. After going through the validation test, the researchers conducted media trials on users, namely teachers and students of class IV SDN Jelegong 01 Rancaekek and got a score of 94.4% from teachers and score of 88.3% from students. So it can be concluded that this QR Code-based snake and ladders media is very suitable for use in social studies learning about natural appearance material.

Keywords: Snakes and Ladders, QR Code, Social Studies, Natural Appearance

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERNYATAAN	iii
MOTTO HIDUP	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Pembelajaran Abad 21.....	8
2.2 Pembelajaran <i>HOTS</i>	9
2.3 <i>TPACK</i>	10
2.4 Media Pembelajaran	11
2.5 Media Pembelajaran Visual.....	14
2.6 <i>Boardgame</i>	17

2.7	<i>QR Code</i>	18
2.8	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>QR Code</i>	18
2.9	Komponen Kelayakan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>QR Code</i>	20
2.10	Hakikat dan Karakteristik Peserta Didik Kelas IV SD.....	22
2.11	Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	22
2.12	Kenampakan Alam	26
2.13	Hasil Penelitian Yang Relevan.....	27
2.14	Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN.....		31
3.1	Desain Penelitian.....	31
3.2	Prosedur Penelitian.....	31
3.3	Instrumen Data	36
3.4	Teknik Pengumpulan data.....	37
3.5	Instrumen Penelitian.....	37
3.6	Teknik Analisis Data	46
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Temuan Penelitian.....	48
4.1.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	48
4.1.2	Tahap Desain (<i>Design</i>).....	58
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	76
4.1.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	89
4.1.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	93
4.2	Pembahasan Penelitian.....	94
4.2.1	Desain Perancangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>QR Code</i>	94
4.2.2	Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>QR Code</i> ..	98

4.2.3 Respon Pengguna terhadap Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis <i>QR Code</i>	100
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	102
5.1 Simpulan.....	102
5.2 Implikasi	103
5.3 Rekomendasi	103
DAFTAR PUSTAKA	104
LAMPIRAN A	111
LAMPIRAN B	117
LAMPIRAN C	162
LAMPIRAN D	170
RIWAYAT HIDUP	176

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Capaian Pembelajaran IPS Kelas IV	23
Tabel 3. 1	Jadwal Pengembangan.....	35
Tabel 3. 2	Instrumen Data.....	36
Tabel 3. 3	Lembar Wawancara Guru	37
Tabel 3. 4	Lembar Observasi	39
Tabel 3. 5	Kriteria Kelayakan Media.....	40
Tabel 3. 6	Angket Penilaian Kelayakan Media.....	40
Tabel 3. 7	Kriteria Kelayakan Materi	41
Tabel 3. 8	Angket Penilaian Kelayakan Materi	41
Tabel 3. 9	Kriteria Penilaian Respon Guru.....	43
Tabel 3. 10	Angket Respon Guru.....	43
Tabel 3. 11	Kriteria Penilaian Respon Siswa.....	44
Tabel 3. 12	Angket Respon Siswa.....	44
Tabel 3. 13	Angket Wawancara Kebutuhan Siswa.....	45
Tabel 3. 14	Skoring Skala Likert	46
Tabel 3. 15	Interpretasi Skor.....	47
Tabel 4. 1	Capaian Pembelajaran IPS Kelas IV.....	50
Tabel 4. 2	Jadwal Pengembangan	59
Tabel 4. 3	Garis Besar Program Media.....	60
Tabel 4. 4	Naskah Aturan Permainan Ular Tangga Berbasis <i>QR Code</i>	61
Tabel 4. 5	<i>Storyboard</i> Kartu Materi.....	65
Tabel 4. 6	<i>Storyboard</i> Kartu Soal	68
Tabel 4. 7	<i>Prototype</i> Papan Permainan Ular Tangga Berbasis <i>QR Code</i>	73
Tabel 4. 8	<i>Prototype</i> Naskah Aturan Permainan.....	74
Tabel 4. 9	<i>Prototype</i> Kartu Materi	74
Tabel 4. 10	<i>Prototype</i> Kartu Soal.....	75
Tabel 4. 11	Rekapitulasi Hasil Validasi Media.....	83
Tabel 4. 12	Revisi Ahli Media	84
Tabel 4. 13	Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Ke-1	86
Tabel 4. 14	Rekapitulasi Hasil Validasi Materi Ke-2	87

Tabel 4. 15 Revisi Ahli Materi.....	88
Tabel 4. 16 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Guru Kelas IV	90
Tabel 4. 17 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Kelas IV.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	29
Gambar 4. 1 Ilustrasi Analisis Kurikulum.....	53
Gambar 4. 2 Tahapan Perkembangan Kognitif Anak	54
Gambar 4. 3 Ilustrasi Analisis Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	54
Gambar 4. 4 Ilustrasi Analisis Lingkungan Belajar	56
Gambar 4. 5 Ilustrasi Analisis Materi	57
Gambar 4. 6 Platform Canva.....	72
Gambar 4. 7 Platfotm ME-QR	72
Gambar 4. 8 Animasi Gambar pada Papan Ular Tangga	72
Gambar 4. 9 Konten Materi	73
Gambar 4. 10 Tampilan Awal Platform Canva.....	76
Gambar 4. 11 Menentukan Ukuran Papan Ular Tangga	76
Gambar 4. 12 Membuat Kotak Papan Ular Tangga	77
Gambar 4. 13 Memilih Warna pada Papan Ular Tangga	77
Gambar 4. 14 Memasukkan Nomor pada Papan Ular Tangga.....	78
Gambar 4. 15 Menentukan Tulisan pada Papan Ular Tangga	78
Gambar 4. 16 Memilih Animasi Gambar pada papan Ular Tangga	79
Gambar 4. 17 Menentukan Pion pada Media Ular Tangga.....	79
Gambar 4. 18 Membuat Dadu.....	80
Gambar 4. 19 Membuat Isi pada Bagian Kartu <i>QR Code</i>	80
Gambar 4. 20 Memasukkan Link Materi dan Soal pada Platform <i>me.qr</i>	81
Gambar 4. 21 Memasukkan <i>QR Code</i> ke Canva.....	81
Gambar 4. 22 Menentukan Template pada Canva	82
Gambar 4. 23 Memasukkan Judul pada Template	82
Gambar 4. 24 Menentukan Animasi Gambar pada Naskah Aturan Permainan....	82
Gambar 4. 25 Memasukkan Isi Naskah Aturan Permainan ke Canva	83
Gambar 4. 26 Uji Coba Media	90

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., Tjalla, A., & Indrajit, R. E. (2021). HOTS (*High Order Thinking Skill*) dalam Paedagogik Kritis. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan)*, 5(3).
<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/2211>
- Afandi, R. (2015). Pengembangan media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 77-89.
<https://ejournal.umm.ac.id/index.php/jinop/article/view/2450>
- Amalia Fitri, dkk. (2021). Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Andrianto, S., Firman, F., & Desyandri, D. (2021). Pengembangan Media Ular Tangga Pintar Pada Pembelajaran IPA Kelas IV SDN 07 Koto Panai Air Haji. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(1), 50-53.
<http://www.jm.ejournal.id/index.php/mendidik/article/view/153>
- Aisyah, L., Rizqiqa, F. N. R., Putri, F. D., & Nulhaq, S. (2022). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Pemikiran Pendidikan Paulo Freire. *At-Ta'lim: Jurnal Pendidikan*, 8(2), 162-172.
<https://ejournal.unzah.ac.id/index.php/attalim/article/view/819>
- Ariyana, Y., Pudjiastuti, A., Bestary, R., & Zamroni, Z. (2018). Buku Pegangan Pembelajaran Berorientasi pada Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi. Jakarta : Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga kependidikan dan Kebudayaan.
- Asiah, N., Shawmi, A. N., Megantara, S., & Wibowo, D. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V pada Pembelajaran Tematik Terpadu di SD/MI. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 8(1), 9-18.
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/9130>
- Bachtiar, M. Y. (2016). *Pendidik Dan Tenaga Kependidikan*. Publikasi Pendidikan.
<https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/2275>
- Baroya, E. H. (2018). Strategi Pembelajaran Abad 21. *As-Salam: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(1), 101-115. <https://journal.stai-yamisa.ac.id/index.php/assalam/article/view/28>

- BNSP. (2017). Standar Buku Ajar dan Modul Ajar. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Erlitasari, D. (2016). Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Padamata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN Ngampelsari Candi Sidoarjo. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 7(1), 2-12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jmtp/article/view/15187>
- Hanik, E. U., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Inayah, R. N. (2022). Integrasi Pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar Sikl dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 15-27. <https://embada.com/index.php/jeid/article/view/97>
- Hari, Yudi, & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori Dan Praktek. *Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute*.
- Hasudungan, A. N., & Kurniawan, Y. (2018). Meningkatkan Kesadaran Generasi Emas Indonesia dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0 Melalui Inovasi Digital Platform [www. indonesia2045. org](http://www.indonesia2045.org). *In Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin*, (1), 51-58. <https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/snami/article/view/263>
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS dalam Pembelajaran IPS di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164-172. <https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/198>
- Hoperman, Teofilus Ardiman dkk. (2022). Hakikat, Tujuan, dan Karakteristik Pembelajaran IPS pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah*, 1(3), 141-149. <https://kpd.ejournal.unri.ac.id/index.php/kpd/article/download/25/37>
- Ibrahim, M. A., Raihan, P., Nurhadi, S. N., Setiawan, U., & Destiyani, Y. N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113. <https://ummaspul.e-journal.id/Al-Mirah/article/download/5287/2325>
- Ilahi, A., Maraguna, T., Nurbaiti, N., & Theresia, M. (2022). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Belajar Tematik Menggunakan Model Pembelajaran *Example Non Example* Kelas V SD Negeri 200302 Padangsidempuan. *Jurnal Ilmiah*

- Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 2(3), 7-16.
<https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/download/308/185>
- Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Sutabaya.
- Lestari, Nita Ayu. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Tema 5 Pahlawanku Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV. *Skripsi*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. <http://repository.radenintan.ac.id/29986/>
- Maharani, Dian. (2018). Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Peserta Didik Kelas IV di SDN Kepatihan 01 Jember. *Skripsi*. Universitas Jember. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian/pgsd/article/view/35321/31407>
- Manshur, A., & Rodhi, A. (2020). Pengembangan Media Grafis dalam Pembelajaran. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman*, 2(2), 1-13. <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/AL-AUFA/article/download/1188/799>
- Marcela, Ririn dkk. (2022). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga dalam Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri 138 Palembang. *Journal On The Teacher Education*. 4(1), 54-61. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jote/article/download/5680/4183>
- Maritsa, Ana dkk. (2021). Pengaruh Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Penelitian dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91-100. <https://ojs.diniyah.ac.id/index.php/Al-Mutharahah/article/download/303/214>
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420. <https://jurnal.arkainstitute.co.id/index.php/educenter/article/download/92/96>
- Mufarikha, W. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran UTANG BAPAK ALI (Ular Tangga Berbasis Kenampakan Alam Indonesia) pada Kelas V di Sekolah Dasar. *Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Gresik*. <http://eprints.umg.ac.id/4698/>

- Mutia. (2021). *Characteristics of Children Age of Basic Education*. *Fitrah: International Islamic Education Journal*, 3(1), 114-131. <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/fitrah/issue/view/68>
- Nastiti, Siti Hardika dkk. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga pada Materi Siklus Hidup Hewan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Tindakan Kelas*. 3(1), 48-57. <https://jurnal.ciptamediaharmoni.id/index.php/ptk/article/download/122/84>
- Nani R, Kristiyono, Irene M.J.A (2022). Buku Panduan Guru dan siswa IPAS Kelas 4. Erlangga.
- Ndraha, M. V. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning pada Materi Tema 7 Subtema 1 Perkembangan Teknologi Produksi Pangan Kelas III DI Sekolah Dasar Sei Blumai Tanjung Morawa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(9), 7765-7770. <https://stp-mataram.e-journal.id/JIP/article/download/2495/1962>
- Nurhadi, N. (2020). Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *EDISI*, 2 (1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/download/786/541>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187. <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf>
- Novitasari, Aulia & Kristin Firosalia. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran UTAPSI (Ular Tangga Pintar Edukasi) untuk Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. 5(2), 789-799. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/821/499>
- Parni, P. (2020). Pembelajaran IPS di Sekolah dasar. *Cross-border*, 3(2), 96-105. <http://www.journal.iaisambas.ac.id/index.php/CrossBorder/article/download/501/399>
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam kota Bengkulu. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(1), 49-55. <https://core.ac.uk/download/pdf/229579006.pdf>

- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/2082/1228>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. Routledge. <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203826034/desi-gn-development-research-rita-richey-james-klein>
- Rustini, T., Oktari, D., & Tobing, J. A. D. E. (2023). Problematika Penggunaan TPACK pada Pembelajaran IPS di SD Kelas Tinggi. *Journal on Education*, 5(2), 3073-3077. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/download/964/761>
- Saputra, I. M. M., & Manuaba, I. B. S. (2021). Media Video Animasi Berbasis Project dalam Muatan Materi Kenampakan Alam Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 10-16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/download/32843/18323>
- Sapriya., Istianti, Tuti., & Zulkifli, Effendi. (2007). Pengembangan Pendidikan IPS SD. Bahan Belajar Mandiri. Bandung: Fakultas Ilmu Pendidikan UPI. UPI Press.
- Sapriya. (2009). Pendidikan IPS: Konsep dan Pembelajaran. Bandung: Rosda Karya.
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(02), 162-175. <https://www.jurnal.stitmugu.ac.id/index.php/idaarotul/article/download/244/235>
- Setyowati, R., & Fimansyah, W. (2018). Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 3(1), 14-17. <https://journal.stkipsingkawang.ac.id/index.php/JurnalPIPSI/article/download/544/578>
- Sopian Ahmad. (2016). Tugas, Fungsi, dan Peran Guru dalam Pendidikan. *Jurnal Tarbiyah Islami*, 1(1), 88-97. <http://ejournal.stit-ru.ac.id/index.php/raudhah/article/download/10/7>

- Sutisna, M. R., Yuniarti, Y., Windayana, H., & Hendriyana, H. (2021). *Design of a Web-Based Digital Learning Resource Center to Assist Online Learning with Mathematics Content in Primary Schools. In Journal of Physics: Conference Series*, 1987(1), 1-6.
<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1987/1/012005/pdf>
- Syahputra, E. (2018). Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *In Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Humaniora dan Pendidikan (QSinastekmapan)*, (1).
https://www.researchgate.net/publication/331638425_PEMBELAJARAN_ABAD_21_DAN_PENERAPANNYA_DI_INDONESIA
- Trianto. (2012). Model Pembelajaran Terpadu : Konsep, strategi, dan Implementasinya dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)(1st ed.). Bumi Aksara.
- Utami, A. T., Mulyono, H., & Istiyati, S. Analisis Kesulitan Belajar dalam Mata Pelajaran IPS pada Peserta Didik Kelas IV di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(2). <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/download/48747/30621>
- Utami, Ira Kurnia & Abdullah, Mohammad Husni. (2020). Pengembangan Media Ular Tangga dalam Pembelajaran Tema Daerah Tempat Tinggalku Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Guru Sekolah Dasar*. 8(3).
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitianpgsd/article/view/35321/31407>
- Wahab, Gusnarib & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. Indramayu: CV. Adanu Abimata.
- Wena, I. M. (2020, July). Pembelajaran berorientasi *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* di era revolusi industri 4.0 untuk Mewujudkan Generasi Indonesia Emas 2045. *In Prosiding Mahasaraswati Seminar Nasional Pendidikan Matematika*.
<https://ejournal.unmas.ac.id/index.php/Prosempnaspmatematika/article/view/892>
- Wulandari, A. P. , Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
<https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/1074>

Zuhriyah, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Madrasah Ibtidaiyah. *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(2), 26-32. <https://jurnal.insida.ac.id/index.php/attadrib/article/view/110>