

565/S/PGSD-KCBR/PK/03.08/13/Maret/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ECOTIVY*
BERBASIS *WEBSITE* DALAM MATA PELAJARAN IPS MATERI
KEGIATAN EKONOMI**

(Penelitian Pengembangan pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV
Sekolah Dasar)

SKRIPSI

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



Oleh

Patricia Bunga Juwita Galand

2003227

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS DAERAH CIBIRU

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ECOTIVY*
BERBASIS *WEBSITE* DALAM MATA PELAJARAN IPS MATERI
KEGIATAN EKONOMI**

(Penelitian Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV
Sekolah Dasar)

Oleh

Patricia Bunga Juwita Galand

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

© Patricia Bunga Juwita Galand

Universitas Pendidikan Indonesia

Maret 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak,
Difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
PATRICIA BUNGA JUWITA GALAND

2003227

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ECOTIVY*
BERBASIS *WEBSITE* DALAM MATA PELAJARAN IPS MATERI
KEGIATAN EKONOMI

Disetujui dan disahkan oleh:

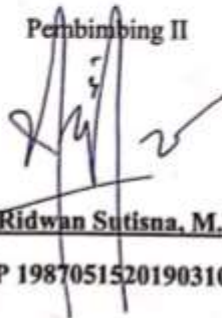
Pembimbing I



Dra. Hj Tin Rustini, M.Pd.

NIP 196008011986032001

Pembimbing II



M. Ridwan Sutisna, M.Pd.

NIP 198705152019031015

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD

Kampus UPI di Cibiru



Dr. Tita Mulvati, M.Pd.

NIP 198111082008012015

MOTTO HIDUP

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kemampuannya”

(Q.S Al-Baqarah: 286)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses. Nikmati saja Lelah-lelah itu. Lebarakan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadi dirimu serupa yang kau impikan. Mungkin tidak akan selalu berjalan lancar, tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan”

(Boy Chandra)

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Ecotivy* Berbasis *Website* dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi” ini beserta seluruh isinya 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 resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila terdapat tindakan melanggar etika ilmiah yang berlaku atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Maret 2024

Yang membuat pernyataan,

Patricia Bunga Juwita Galand

NIM 2003227

KATA PENGHANTAR

Alhamdulillah, Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Ecotivy* Berbasis *Website* dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi”. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna baik dari segi isi maupun penulisan. Maka dari itu, peneliti mengharapkan saran dan kritik yang membangun.

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini karena kelancaran dalam penyusunan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca dan dalam ranah dunia pendidikan.

Bandung, Maret 2024

Peneliti

UCAPAN TERIMAKASIH

Segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat yang sangat luar biasa, memberikan penulis kekuatan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Ecotivy* Berbasis *Website* dalam Mata Pelajaran IPS Materi Kegiatan Ekonomi”. Tentunya, dalam proses penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang mendukung oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj Tin Rustini, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang senantiasa memberikan bimbingan, masukan, arahan dengan penuh kesabaran dan juga selalu memberikan semangat serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Bapak M. Ridwan Sutisna, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang senantiasa memberikan bimbingan, masukan, arahan dengan penuh kesabaran dan juga selalu memberikan semangat serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Ibu Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Deni Dermawan, S.Pd., M.Si., M.CE., selaku Direktur UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Dr. Jenuri, M.Ag., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Wakil Direktu Bidang Akademik dan Kemahasiswaan UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Seluruh dosen dan staff akademik program studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, bimbingan dan bantuan kepada penulis selama menempuh studi S-1 PGSD.
9. Guru-guru SD Negeri Percobaan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri Percobaan sehingga penulis mendapatkan data yang mendukung pada temuan penelitian,
10. Siswa kelas IV SD Negeri percobaan yang telah bersedia membantu penulis untuk menjadi partisipan penelitian
11. Kepada Ibu Dian Wulandari dan Bapak Asep Abdul Gani selaku Orangtua yang sangat penulis cintai. Terima kasih sudah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh cinta, selalu berjuang untuk kehidupan penulis hingga saat ini. Terima kasih untuk semua doa, dukungan dan selalu memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada adik-adik Muhammad Farel Ramadhani Galand dan Sissy Kaamila Sabrina Galand. Terimakasih karena telah menjadi salah satu alasan penulis harus menyelesaikan skripsi ini, mendapatkan gelar S.Pd., dan melanjutkan kehidupan agar bisa menghadirkan masa depan yang terjamin untuk kalian.
13. Kepada “Gongpin” yang telah menemani penulis sejak berada di Madrasah Aliyah sampai saat ini. Terimakasih telah bersedia menjadi teman cerita penulis selama menyelesaikan skripsi ini yaitu Novita Nurlela, Anisa Itriya, Zachra Kotta, Rihlati Sabiq, Ishmah Nailah, Raden Tia, Nabilla Sanghita.
14. Kepada “Hiya-Hiya” yang menemani penulis dari awal perkuliahan sampai saat ini. Terimakasih untuk semua canda, tawa, dan keluh kesah akan menjadi cerita penulis selama berada di bangku perkuliahan yaitu Wenny Yolandha, Maharani Sartika Dewi, Daniar Asyari, Ratih Setiawati, Veshia Nuriefer, Hasna Salsabila, Kaamilah, Salsa Berliana, Lara Sati, dan Yunita.
15. Kepada Syahla Rizkia Putri Nur’Insyani dan Iman Nurrohman yang selalu menemani penulis selama pengerjaan skripsi, selalu membantu segala hal yang sulit, mendengarkan keluh kesah, serta memberikan semangat kepada penulis selama penyelesaian skripsi ini.
16. Kepada teman-teman kelas A PGSD 2020 yang tidak bisa disebutkan satu per satu, terima kasih telah berjuang bersama selama perkuliahan.

17. Kepada Hendrawan Kusumawardana, seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, telah kebersamaian penulis sejak 2017 sampai saat ini. Terimakasih selalu menjadi penenang bagi penulis, meluangkan tenaga, waktu, pikiran, maupun materi kepada penulis selama penyusunan skripsi ini.
18. Kepada diri sendiri, selaku penulis. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini, sudah kuat dan pantang menyerah hingga skripsi ini selesai. Terimakasih untuh segalanya, semoga setelah ini akan banyak hal yang luar biasa dan membahagiakan.

Semoga segala dukungan dan bimbingan yang diberikan kepada penulis dapat menjadi amal kebaikan yang mendatangkan manfaat luas. Aamiin.

Bandung, Maret 2024
Patricia Bunga Juwita Galand

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF *ECOTIVY*
BERBASIS *WEBSITE* DALAM MATA PELAJARAN IPS MATERI
KEGIATAN EKONOMI**

Patricia Bunga Juwita Galand

2003227

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurang variatifnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada kegiatan pembelajaran terkhususnya pada pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi di kelas IV Sekolah Dasar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk membuat atau menghasilkan suatu produk media pembelajaran berbasis digital atau *website*. Produk yang dibuat adalah media pembelajaran interaktif *ecotivy*. Penelitian ini menggunakan metode *Desain & Development* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: (1) *Analyze* (analisis), (2) *Design* (desain), (3) *Development* (pengembangan), (4) *Implementation* (implementasi), dan (5) *Evaluation* (evaluasi). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket dan wawancara. Partisipan penelitian ini diantaranya yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap kelayakan media, materi, dan bahasa pada penelitian ini. Selain itu partisipan dalam penelitian ini yaitu guru kelas IV SD Negeri Percobaan dan peserta didik kelas IV SD Negeri Percobaan. Berdasarkan penilaian validasi media bahwa media pembelajaran interaktif *ecotivy* mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 98,16% yang termasuk pada kategori “sangat layak”, kemudian berdasarkan penilaian validasi materi bahwa media pembelajaran interaktif *ecotivy* mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 93,40% yang termasuk pada kategori “sangat layak”, sedangkan berdasarkan penilaian validasi bahasa bahwa media pembelajaran interaktif *ecotivy* mendapatkan rata-rata penilaian sebesar 82,14% yang termasuk pada kategori “sangat layak”. Selain itu media pembelajaran interaktif *ecotivy* mendapatkan penilaian dari guru dengan rata-rata penilaian sebesar 96,33% yang termasuk ke dalam kategori “sangat layak” dan mendapatkan penilaian dari peserta didik dengan rata-rata penilaian sebesar 91,40% yang termasuk ke dalam kategori “sangat layak”. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *ecotivy* pada mata pelajaran IPS materi kegiatan ekonomi sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Interaktif, *Ecotivy*, Mata Pelajaran IPS, Kegiatan Ekonomi.

DEVELOPMENT OF WEBSITE-BASED ECOTIVY INTERACTIVE LEARNING MEDIA IN THE SUBJECT OF IPS MATERIAL ON ECONOMIC ACTIVITIES

Patricia Bunga Juwita Galand

2003227

ABSTRACT

This research was motivated by the lack of variety in learning media used by teachers in learning activities, especially in social studies learning material on economic activities in class IV elementary school. The aim of this research is to create or produce a digital-based learning media product or website. The product created is ecotivy interactive learning media. This research uses the Design & Development method using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely: (1) Analyze (analysis), (2) Design (design), (3) Development (development), (4) Implementation (implementation), and (5) Evaluation (evaluation). Data collection in this research used questionnaires and interviews. Participants in this research include media experts, material experts and language experts whose aim is to provide an assessment of the appropriateness of the media, material and language in this research. Apart from that, the participants in this research were fourth grade teachers at Experimental Elementary School and fourth grade students at Experimental Elementary School. Based on the media validation assessment, Ecotivy interactive learning media received an average assessment of 98.16% which was included in the "very feasible" category, then based on the material validation assessment, Ecotivy interactive learning media received an average assessment of 93.40% which was included in the "very feasible" category, while based on the language validation assessment, ecotivy interactive learning media received an average rating of 82.14% which was included in the "very feasible" category. Apart from that, ecotivy interactive learning media received an assessment from teachers with an average assessment of 96.33% which was included in the "very feasible" category and received an assessment from students with an average assessment of 91.40% which was included in the category "very worthy". So it can be concluded that ecotivy interactive learning media in social studies subjects, material on economic activities, is very suitable for use in learning.

Keywords: Interactive Learning Media, Ecotivy, Social Sciences Subjects, Economic Activities.

DAFTAR ISI

KATA PENGHANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH	ii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Pembelajaran Inovatif	9
2.1.1 <i>Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)</i>	9
2.1.2 Pembelajaran Abad 21	9
2.1.3 Penguatan Pendidikan Karakter (PPK)	10
2.1.4 <i>Hight Order Thinking Skill (HOTS)</i>	11
2.1.5 Literasi dan Numerasi	12
2.2 Media Pembelajaran.....	13
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	13
2.2.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	13
2.2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran	14
2.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	16
2.4 Media Pembelajaran Interaktif <i>Ecotivy</i>	17
2.4.1 Konsep Pengembangan Media Aplikasi <i>FlutterFlow</i>	18
2.4.2 Konsep Pengembangan Media Aplikasi <i>Web Wordwall</i>	20
2.4.3 Konsep Pengembangan Media Aplikasi <i>EdPuzzle</i>	22
2.4.4 Komponen Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif <i>Ecotivy</i>	23
2.5 Hakekat dan Karakteristik Peserta Didik kelas IV.....	26
2.6 Mata Pelajaran IPS.....	26
2.6.1 Hakekat Mata Pelajaran IPS	26
2.6.2 Tujuan Pendidikan IPS.....	27
2.6.3 Mata Pelajaran IPS di Kelas IV	28
2.7 Materi Kegiatan Ekonomi	29
2.8 Penelitian yang Relevan	30
2.9 Kerangka Berpikir	32

BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Desain Penelitian.....	34
3.2 Prosedur Penelitian.....	34
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	35
3.2.2 Tahap Desain (<i>Design</i>).....	36
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>).....	39
3.3 Teknik Pengumpulan Data	39
3.4 Instrument Penelitian	40
3.4.1 Pedoman Wawancara	41
3.4.2 Angket Validasi Ahli	44
3.4.3 Angket Respon Pengguna	52
3.5 Teknik Analisis Data.....	55
3.6 Penarikan Kesimpulan	56
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	57
4.1 Temuan Penelitian.....	57
4.1.1 Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Ecotivy</i>	57
4.1.1.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>)	57
4.1.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>).....	65
4.1.2 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Ecotivy</i>	87
4.1.2.1 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	87
4.1.2.2 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	121
4.1.2.3 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	124
4.2 Pembahasan Penelitian.....	126
4.2.1 Rancangan Desain Media Pembelajaran Interaktif <i>Ecotivy</i>	126
4.2.2 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Ecotivy</i>	129
4.2.3 Respon Pengguna Terhadap Media Pembelajaran Interaktif <i>Ecotivy</i>	131
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	133
5.1 Kesimpulan	133
5.2 Implikasi.....	134
5.3 Rekomendasi	134
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN.....	142

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data dan Teknik Pengumpulan	40
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrument Wawancara kepada Peserta Didik	41
Tabel 3.3 Instrument Wawancara kepada Peserta Didik	42
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrument Wawancara kepada Guru	42
Tabel 3.5 Instrument Wawancara kepada Guru	43
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan Media	44
Tabel 3.7 Angket Penilaian Kelayakan Media	45
Tabel 3.8 Kriteria Kelayakan Isi/Materi	47
Tabel 3.9 Angket Penilaian Isi/Materi	48
Tabel 3.10 Kriteria Kelayakan Bahasa	50
Tabel 3.11 Angket Penilaian Bahasa	51
Tabel 3.12 Kriteria Penilaian Responsi Peserta Didik	53
Tabel 3.13 Angket Responsi Peserta Didik	53
Tabel 3.14 Kriteria Responsi Guru	54
Tabel 3.15 Angket Responsi Guru	54
Tabel 3.16 Kriteria Interpretasi Skor	56
Tabel 4.1 Jadwal Pengembangan	66
Tabel 4.2 Modul Ajar	67
Tabel 4.3 Garis Besar Program Media	80
Tabel 4.4 Identitas Validator	111
Tabel 4.5 Saran Perbaikan Media oleh Validator	111
Tabel 4.6 Hasil Angket Penilaian Media oleh Validator	112
Tabel 4.7 Saran Perbaikan Materi oleh Validator	114
Tabel 4.8 Hasil Angket Penilaian Materi 1 oleh Validator	117
Tabel 4.9 Hasil Angket Penilaian Materi 2 oleh Validator	118
Tabel 4.10 Saran Perbaikan Bahasa oleh Validator	119
Tabel 4.11 Hasil Angket Penilaian Bahasa oleh Validator	120
Tabel 4.12 Rekapitulasi Persentase Uji Kelayakan	121
Tabel 4.13 Hasil Angket Respon Guru	123
Tabel 4.14 Hasil Angket Respon Peserta Didik	123
Tabel 4.15 Rekapitulasi Hasil Respon Pengguna	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	33
Gambar 4.1 Analisis Kurikulum	58
Gambar 4.2 Analisis Karakteristik Pengguna	61
Gambar 4.3 Analisis Karakteristik Pengguna	61
Gambar 4.4 Analisis Karakteristik Pengguna	61
Gambar 4.5 Analisis Muatan Materi	63
Gambar 4.6 Tampilan Elemen Klip Video	85
Gambar 4.7 Tampilan Edit Video Pembelajaran	85
Gambar 4.8 Tampilan Awal Aplikasi <i>EdPuzzle</i>	85
Gambar 4.9 Tampilan Awal <i>Web Wordwall</i>	86
Gambar 4.10 Tampilan Awal Aplikasi <i>FlutterFlow</i>	86
Gambar 4.11 Proses Shooting Video Pembelajaran	88
Gambar 4.12 Tampilan Proses Edit Capcut	88
Gambar 4.13 Tampilan Awal <i>EdPuzzle</i>	89
Gambar 4.14 Tampilan <i>Add Content</i>	89
Gambar 4.15 Tampilan <i>Choose a File</i>	89
Gambar 4.16 Tampilan File Video Pembelajaran	90
Gambar 4.17 Tampilan <i>Loading Upload</i> Video Pembelajaran	90
Gambar 4.18 Tampilan Edit Video	90
Gambar 4.19 Tampilan <i>Public Akses</i> Pengguna	91
Gambar 4.20 Tampilan <i>Link Share a Preview</i>	91
Gambar 4.21 Tampilan Proses Penyusunan dan Jawaban di Ms. Word	92
Gambar 4.22 Tampilan Awal <i>Web Wordwall</i>	92
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Depan Akun <i>Web Wordwall</i>	93
Gambar 4.24 Tampilan <i>Template Web Wordwall</i>	93
Gambar 4.25 Tampilan <i>Enter Content Web Wordwall</i>	94
Gambar 4.26 Tampilan <i>Add Content Activity</i>	94
Gambar 4.27 Tampilan <i>Share Resource Web Wordwall</i>	95
Gambar 4.28 Tampilan Awal <i>Website FlutterFlow</i>	95
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Awal <i>FlutterFlow</i>	96
Gambar 4.30 Tampilan Pembuatan <i>Project</i> Baru	96
Gambar 4.31 Tampilan Pengembangan Pertama Kali	97
Gambar 4.32 Tampilan Elemen-Elemen yang Sering Digunakan	97
Gambar 4.33 Tampilan Menambahkan Elemen <i>Child</i>	98
Gambar 4.34 Tampilan Menambahkan Elemen <i>Image</i>	98
Gambar 4.35 Tampilan Properti Elemen <i>Image</i>	99
Gambar 4.36 Tampilan Hierarki Elemen	99
Gambar 4.37 Tampilan Perintah-Perintah yang Terdapat pada Elemen	100
Gambar 4.38 Tampilan Properti <i>Text</i>	101
Gambar 4.39 Tampilan Properti <i>Button</i>	101
Gambar 4.40 Tampilan <i>Website</i> Setelah Ditambahkan Beberapa Elemen	102
Gambar 4.41 Tampilan Pilihan untuk Membuat Halaman Baru	102
Gambar 4.42 Tampilan Menambahkan Aksi untuk Berpindah Halaman	103

Gambar 4.43 Tampilan Elemen <i>Content Container</i>	103
Gambar 4.44 Tampilan Nilai Dinamis Komponen Berdasarkan Parameter	104
Gambar 4.45 Tampilan Komponen <i>Profile</i>	105
Gambar 4.46 Tampilan Mengisi Parameter Komponen	105
Gambar 4.47 Tampilan Hierarki Elemen <i>Page View</i>	106
Gambar 4.48 Tampilan Komponen Informasi	106
Gambar 4.49 Tampilan Tab <i>Custom Code</i>	107
Gambar 4.50 Tampilan <i>Custom Element Inframe Widget</i>	107
Gambar 4.51 Tampilan Menambahkan <i>Custom Element Inframe Widget</i>	108
Gambar 4.52 Tampilan Tag HTML <i>Inframe</i> pada <i>EdPuzzle</i>	108
Gambar 4.53 Tampilan Tag HTML <i>Inframe</i> pada <i>Wordwall</i>	109
Gambar 4.54 Tampilan Menjalankan <i>Website</i>	109
Gambar 4.55 Tampilan Menjalankan <i>Website</i>	110
Gambar 4.56 Tampilan <i>Publish Website</i>	110
Gambar 4.57 Tampilan Perubahan Perbaikan Media	112
Gambar 4.58 Tampilan Perubahan Perbaikan Materi	116
Gambar 4.59 Tampilan Perubahan Perbaikan Bahasa	119
Gambar 4.60 Dokumentasi Uji Coba Lapangan	122

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing.....	143
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	146
Lampiran 3. Surat Tanda Telah Melakukan Penelitian.....	147
Lampiran 4. Surat Permohonan <i>Judgement/Expert Review</i>	148
Lampiran 5. Hasil Angket Penilaian Ahli Media.....	151
Lampiran 6. Hasil Angket Penilaian Ahli Materi	156
Lampiran 7. Hasil Angket Penilaian Ahli Bahasa	164
Lampiran 8. Hasil Angket Respon Guru.....	168
Lampiran 9. Hasil Angket Respon Peserta Didik	170
Lampiran 10. Hasil Wawancara Guru.....	177
Lampiran 11. Hasil Wawancara Peserta Didik	179
Lampiran 12. Modul Ajar	184
Lampiran 13. Hasil Lembar Kerja Peserta Didik.....	197
Lampiran 14. Storyboard	200
Lampiran 15. Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Ecotivy.....	205
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian.....	209
Lampiran 17. Buku Bimbingan.....	213
Lampiran 18. Form Perbaikan Skripsi	221
Lampiran 19. Riwayat Penulis	222

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N. (2022). Pengembangan aplikasi games edukatif wordwall sebagai media pembelajaran untuk memahami materi pendidikan agama islam bagi siswa sd. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Amri, dkk. (2011). Implementasi pendidikan karakter dalam pembelajaran. *PT. Prestasi Pustakarya*.
- Andriantina, K. M. (2021). Pengembangan video pembelajaran interaktif berbantuan edpuzzle pada materi phytagoras untuk siswa kelas VII. *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Anggraini, R. H. (2018). Implementasi klasifikasi media dalam pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Anitah Sri, dkk. (2008). Strategi pembelajaran di sd. *Universitas Terbuka*.
- Anwar, C. (2023). Merancang pembelajaran dengan model discovery learning perbantuan edpuzzle dalam optimalisasi berpikir kritis siswa sd. *Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 384-393.
- Arsyad, A. (2011). Media pembelajaran. *PT. Raja Grafindo*.
- Arsyad, A., & Rahman, A. (2019). Media pembelajaran. *PT. Raja Grafindo*.
- Asyhar, R. (2012). Kreatif mengembangkan media pembelajaran. *PT. Prestasi Pustakarya*.
- Bastin, N. (2022). Keterampilan literasi, membaca, dan menulis. *Nahason Bastin Publishing*.
- Basuki, D. (2022). Ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani. *Artikel Pendidikan*, 1(1), 20-28.
- Bili, O., & Surt, I. M. (2022). Pkm di smp dwijendra bualu dalam pengembangan edpuzzle dalam media pembelajaran daring. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Widya Mahadi*, 2(2), 87-89.

- BNSP. (2017). Standar buku ajar dan modul ajar. *Badan Standar Nasional Pendidikan*.
- Bintari, S. (2017). Desain pembelajaran model addie dan implementasinya dengan Teknik jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*.
- Dwi, R. E. (2022). Pengembangan game edukasi wordwall dalam pembelajaran ips materi peninggalan sejarah kelas IV sekolah dasar. *Pgsd*, 10(06), 1335-1364.
- Endayani, H. (2018). Sejarah dan konsep pendidikan ips. *Itihad*, 11(2), 117-127.
- Firdaus, F., & Septoady, A. (2021). Peningkatan kemampuan literasi dan numerasi di sekolah 3T tertinggal, terluar, terdepan di masa pandemic covid-19 melalui program kampus mengajar. *Jurnal Ekonomi, Bisnis, dan Teknologi*, 1(2), 213-220.
- Fitriani, W., & Bakri, F. (2017). Pengembangan lembar kerja siswa fisika untuk melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi atau high order thinking skill siswa sma. *Wahana Pendidikan Fisika*.
- Gunawan, A. P. (2012). Peranan warna dalam karya fotografi. *Humaniora*, 3(2), 540-548.
- Gunawan, R. (2011). Pendidikan ips filosofi, konsep, dan aplikasi. *Alfabeta*.
- Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem pendidikan nasional. *Jurnal Ekonomi, Keuangan, dan Bisnis*, 2(1), 39-45.
- Hamalik, O. (1994). Media pendidikan. *PT. Citra Aidhya Bakti*.
- Hamzah. (2016). Pengembangan media pembelajaran ips berbasis website untuk siswa kelas VII madrasah tsanawiyah negeri. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 169-185.
- Han, W., & Susanto, D. (2017). Materi pendukung literasi numerasi. *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan*.
- Harsiwi, U.B., & Arini, L. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal basicedu*, 4(4), 1104-1113.

- Jyantika, I., & Andini, N. (2022). Media pembelajaran berbasis edpuzzle pada pembelajaran matematika. *Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, 11(2), 85-96.
- Junaidi, M., & Wulandari, W. (2023). Peran kemasan dan citra merek bagi keputusan pembeli.
- Khoriyah, R., & Muhid, A. (2022). Inovasi teknologi pembelajaran design dengan menggunakan aplikasi wordwall website pada mata pelajaran pai di masa penerapan pembelajaran jarak jauh. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 192-205.
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas aplikasi wordwall untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884-6892.
- Luthfiyani, N., & Permana, H. (2022). Efektivitas analisis swot dalam meningkatkan mutu pembelajaran di sd miftahul diniyah. *Peteka*, 5(2), 153-158.
- Marifah, S., & Amaliyah, N. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis google site pada mata pelajaran ips di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7563-7572.
- Monica, M., & Luzar, L. (2011). Efek warna dalam dunia desain dan periklanan. *Humaniora*, 2(2), 1084-1092.
- Nevrita, A., & Anelia, T. (2020). Analisis tpack pada media pembelajaran guru biologi sma. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 203-217.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media pembelajaran pengertian media pembelajaran landasan fungsi manfaat jenis-jenis media pembelajaran dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran. *CV Jejak*.
- Oktaria, L., & Amaliyah, N. (2023). Pengembangan media video pembelajaran pada materi kegiatan ekonomi pembelajaran ips siswa kelas IV sd. *Pendas Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3719-3725.

- Pangesti, F. (2018). Menumbuhkembangkan literasi numerasi pada pembelajaran matematika dengan soal hots. *Jurnal Idea Mathedu*, 5(9), 567-575.
- Purnamasari dkk. (2022). Bermain bersama pengetahuan peserta didik melalui media pembelajaran berbasis game online wordwall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70-77.
- Qadriani, N.L., & Hartati, S. (2021). Pemanfaatan youtube dan edpuzzle sebagai media pembelajaran daring berbasis video interaktif. *Jurnal pemberdayaan Masyarakat Universitas Al-Azhar Indonesia*.
- Rahmi, A., & Rustini, T. (2021). Menumbuhkan nilai-nilai karakter siswa sd melalui pembelajaran ips di sekolah dasar. *Edukatif Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 5136-5142.
- Ramli, R. W., & Arsyad, N. (2021). Analisis kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika tipe higher order thinking skill (hots) pokok bahasan pola bilangan pada kelas VIII A smp negeri I sungguminasa. *Jurnal Matematika dan Aplikasinya*, 2(1), 8-92.
- Redhana, I. (2019). Mengembangkan keterampilan abad ke-21 dalam pembelajaran kimia.
- Riski, A. N., & Airlanda, G. (2023). Pengembangan media pembelajaran video dan game online materi kegiatan ekonomi untuk siswa kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 448-457.
- Rusdi. (2018). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan. *PT Rajagrafindo Persada*.
- Sabarudin. (2018). Materi pembelajaran dalam kurikulum 2013. *Jurnal AnNur*, 4(1), 118.
- Salsabila, F., & Aslam, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis web google sites pada pembelajaran ipa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6088-6096.
- Saputra, T. A. (2009). Jurnal ips berbasis tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar*.

- Sari dkk. (2016). Modul media pembelajaran.
- Sari, P., & Yarza, H. (2021). Pelantihan penggunaan aplikasi quiziz dan wordwall pada pembelajaran ipa bagi guru-guru sdit al-kahfi. *Selaprang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195-199.
- Schmid, M., & Brianza. E. (2020). Developing a short assessment instrument for technological pedagogical content knowledge (tpack) and comparing the factor structure of an integrative and a transformative model. *Computer and Education*.
- Subhan, M. (2020) Analysis of the application of technological pedagogical content knowledge to the process learning curriculum 2013 in class v. *International Journal of Technology Vocational Education and Training*, 1(2), 174-179.
- Sugiyono. (2015). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. *Alfabeta*.
- Sundi, V., & Astari, T. (2020). Efektivitas penggunaan edpuzzle dalam meningkatkan motivasu belajar pada masa pandemic covid-19. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Biologi dan Sains*, 1(2).
- Susanti, E. (2018). Konsep dasar ips. CV. *Widya Puspita*.
- Susilowati, E. (2022). Implementasi kurikulum merdeka belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam. *Al-Miskawaih Journal of Science Education*, 1(1), 115-132.
- Sutisna, M. R. (2022). Rancang bangun media powerpoint interaktif pada materi zat tunggal dan campuran di kelas V sd. *Educational Technology Journal*, 2(2), 8-21.
- Somantri, N. (2001). Menggagas pembaharuan pendidikan ips. *Rosdakarya*.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.

- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*, 2(2), 187-200.
- Thorn, W. J. (1995). Points to consider when evaluating interactive multimedia. *The Internet TESL Journal*, 2(4)
- Wulandari dkk. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.
- Zein, M. (2016). Peran guru dalam pembelajaran. *Inspiratif Pendidikan*, 5(2), 274-285.
- Zubaidah, S. (2018). Keterampilan abad ke-21 keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran.