

600/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/15/Mei/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WHO IS THE HERO* PADA
MATERI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN NASIONAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah
Dasar)

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan
dan program studi pendidikan guru sekolah dasar



Disusun Oleh

Awalia Marwah Suhandi

2009363

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS CIBIRU

2024

LEMBAR PENGESAHAN

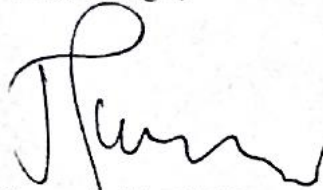
AWALIA MARWAH SUHANDI

2009363

**PENGEMBANGAN MEDIA *WHO IS THE HERO* PADA MATERI PENGENALAN
TOKOH PAHLAWAN NASIONAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing I,



Dr. Yunus Abidin, M.Pd.

NIP 197908172008011019

Pembimbing II



Muh. Husen Arifin, M.Pd.

NIPT 920200419890128101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP 198111082008012015

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WHO IS THE HERO* PADA
MATERI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN NASIONAL UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah
Dasar)

oleh

Awalia Marwah Suhandi

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

© Awalia Marwah Suhandi 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Mei 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

MOTTO HIDUP

Hidup itu berjalan bukan berlari, karena hidup itu dijalani, bukan dijadikan pelarian.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Awalia Marwah Suhandi
NIM : 2009363
Jenjang : S1
Program Studi : PGSD

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Who is The Hero* Pada Materi Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa 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 risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2024

Yang membuat pernyataan,

Awalia Marwah Suhandi

NIM. 2009363

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan memanjatkan puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa atas semua limpahan nikmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Who is The Hero* Pada Materi Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” dengan baik sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Adapun maksud dan tujuan saya untuk menyusun skripsi ini yaitu sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu saya dalam proses pembuatan skripsi ini.

Saya menyadari masih banyak terdapat kekurangan yang ditemukan dalam skripsi ini. Oleh sebab itu, saya mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan evaluasi agar skripsi ini menjadi lebih baik lagi. Semoga skripsi ini bermanfaat sebagai penambah pengetahuan di bidang pendidikan.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Bandung, Mei 2024

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur tak henti penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya karena atas izin-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Selesaiannya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan kontribusi berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Yunus Abidin, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Muh. Husen Arifin, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang selalu memberikan dukungan, bimbingan, arahan dan kesabaran dalam memberikan masukan yang sangat berharga. Penyelesaian penulisan ini tidak terlepas dari panduan mereka yang memotivasi penulis untuk terus berkembang.
2. Ibu Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Ibu Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M. Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang telah mendukung dan memfasilitasi segala kebutuhan peneliti dalam menyusun skripsi ini.
3. Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., M.Kom., MCE selaku Direktur dan Dr. Jenuri, M.Ag selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya serta Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan UPI Kampus Cibiru yang telah mendukung dan memfasilitasi kebutuhan dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Hendriyana, S.T., M.Kom., Ibu Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd., dan Bapak Ranu Sudarmansyah, S.Pd., M.Pd. yang sudah berkenan menjadi validator ahli dalam penelitian ini.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi PGSD yang telah memberikan bantuan, dukungan, ilmu pengetahuan dan wawasan selama penulis menempuh studi. Kontribusi mereka menjadi dasar penting dalam perjalanan akademis penulis.
6. Bapak Padli dan Bapak Agus yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis selama menempuh studi.
7. Guru-guru, staf dan para siswa di MI Unwanul Huda 1 yang telah berkenan menjadi bagian dari penelitian ini. Kerja sama dan kontribusi yang sangat berarti dalam menghasilkan data yang mendukung temuan penelitian.
8. Kedua orang tua terkasih, Ayah Iwan Suhandi dan Ibu Mariah yang tak henti-hentinya memberikan doa dan dukungan serta kasih sayang yang tulus yang menjadi sumber kekuatan penulis untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.

9. Adik-adik tersayang, Naila Basmah Suhandi, Naristha Hara Suhandi, dan Yumicha Fatma Suhandi yang telah memberikan dukungan sehingga, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Sahabat terdekat Naraya Citra Destari yang senantiasa hadir untuk mendengarkan keluh kesah, menghibur, membantu serta memberikan doa dan dukungan sehingga, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
11. Sahabat seperjuangan yaitu Gusgas Genk yang menemani awal perkuliahan hingga akhir perkuliahan ini yang selalu memberikan doa, dukungan, bantuan, motivasi yang menjadi sumber semangat dan inspirasi. Kebersamaan dan keceriaan bersama mereka mewarnai perjalanan penulisan ini dan selama perkuliahan.
12. Kawan seperjuangan dari masa SMA yaitu Felicia Zalfa yang selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Kawan seperjuangan dari masa SMP yaitu Sodara'z yang selalu memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
14. Orang-orang sekitar yang tidak bisa disebutkan satu-satu, yang selalu memberikan doa dan semangat untuk penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Semoga ucapan terima kasih ini dapat mencerminkan rasa syukur penulis atas kerjasama dan kontribusi semua pihak. Kesuksesan penulisan ini tidak hanya dimiliki penulis, tetapi juga milik mereka yang telah turut serta mendukung. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca khususnya bagi civitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, Juni 2024

Penulis

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *WHO IS THE HERO* PADA MATERI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN NASIONAL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar)

Awalia Marwah Suhandi

2009363

Penelitian ini dilakukan berdasarkan temuan di lapangan yaitu kurangnya pemahaman siswa karena kurang variasinya guru dalam menggunakan perangkat pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran, terlebih pada pembelajaran IPS materi Tokoh Pahlawan Nasional. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Who is The Hero* sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode desain dan pengembangan dengan menggunakan desain penelitian D&D yang mencakup tiga tahapan yaitu, desain, pengembangan, penggunaan dan pemeliharaan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui catatan lapangan, angket, serta tes tulis berupa soal *pretest* dan *posttest*. Penelitian ini melibatkan 3 guru dan 17 siswa kelas IV MI Unwanul Huda 1. Pengembangan media pembelajaran ini memerlukan uji kelayakan oleh validasi ahli yaitu ahli materi menunjukkan nilai modus dengan kualifikasi “Sangat Baik”, ahli media menunjukkan nilai modus 4 dengan kualifikasi “Sangat Baik”, dan ahli bahasa menunjukkan nilai modus 4 dengan kualifikasi “Sangat Baik”. Hasil dari Uji Wilcoxon yang dilakukan mendapatkan nilai $0,000 < 0,05$ Artinya terdapat pengaruh penggunaan media. Hasil *pretest* menunjukkan rata-rata 46 sedangkan hasil *posttest* menunjukkan rata-rata 77. Respon pengguna pada media *Who is The Hero* mendapatkan respon positif yang dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran ini layak digunakan untuk membantu siswa memahami materi Tokoh Pahlawan Nasional.

Kata Kunci: Pengembangan media, Media *Who is The Hero*, Pemahaman siswa, materi Tokoh Pahlawan Nasional

ABSTRACT

DEVELOPMENT LEARNING MEDIA WHO IS THE HERO ON THE NATIONAL HEROES MATERIAL TO IMPROVE THE UNDERSTANDING OF CLASS IV PRIMARY SCHOOL STUDENTS

(Design and Development in Learning Social Studies Class IV Elementary School)

Awalia Marwah Suhandi

2009363

This research was conducted based on field findings, namely the lack of student understanding due to the lack of variety in teachers using learning tools, one of which is learning media, especially in social studies about National Hero Figures. This research aims to produce learning media Who is The Hero as a solution to overcome this problem. The method used in this research is a D&D research design which includes three stages, design, development, use and maintenance. Data collection techniques were carried out through field notes, questionnaires, and written tests in the form of pretest and pos-ttest This research involved 3 teachers and 17 class IV students at MI Unwanul Huda 1. The development of this learning media requires a feasibility test by expert validation, namely material experts show a mode value with the qualification "Very Good", media experts show a mode value of 4 with the qualification "Very Good", and language experts show a mode value of 4 with the qualification "Very Good". The results of the Wilcoxon Test obtained a value of $0.000 < 0.05$, meaning that there is an influence of media use. Pretest result shows an average of 46 while the post-test shows an average of 77. User response to the media Who is The Hero received a positive response which can be concluded that the development of this learning media is suitable for use to help students understand the material on National Heroes.

Keywords: *Media development, Media Who is The Hero, Students' understanding of National Hero Figure material*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Penulisan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Hakikat Pemahaman	9
2.2 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.....	14
2.3 Pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar.....	16
2.4 Media Pembelajaran.....	41
2.5 Media Visual berbentuk permainan <i>Who Is The Hero</i>	48
2.6 Peranan TPACK, Pembelajaran Abad 21, dan Pembelajaran Inovatif, serta Integrasi PPK dan HOTS pada Media Pembelajaran <i>Who is The Hero</i>	52
2.7 Kerangka Berpikir	56
BAB III METODE PENELITIAN.....	58
3.1 Desain Penelitian	58
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	59
3.3 Instrumen Penelitian.....	60
3.4 Prosedur Penelitian.....	66
3.5 Analisis Data.....	66
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	68
4.1 Temuan Penelitian	68
4.2 Pembahasan.....	98
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	110
5.1. Simpulan	110
5.2. Implikasi	111
5.3. Rekomendasi.....	112
DAFTAR PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN	123

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pahlawan Nasional Oto Iskandar Dinata	22
Gambar 2. 2 Pahlawan Nasional Mohammad Toha	23
Gambar 2. 3 Pahlawan Nasional Raden Dewi Sartika	23
Gambar 2. 4 Pahlawan Nasional Zainal Mustafa	24
Gambar 2. 5 Pahlawan Nasional Ir. Juanda	24
Gambar 2. 6 Pahlawan Nasional Ir. Juanda	25
Gambar 2. 7 Pahlawan Nasional Kartini	25
Gambar 2. 8 Pahlawan Nasional Dr. Cipto Mangunkusumo	26
Gambar 2. 9 Pahlawan Nasional Ahmad Yani	27
Gambar 2. 10 Pahlawan Nasional Ki Hajar Dewantara	28
Gambar 2. 11 Pahlawan Nasional Pangeran Diponegoro	29
Gambar 2. 12 Pahlawan Nasional Sutomo	29
Gambar 2. 13 Pahlawan Nasional Soekarno	30
Gambar 2. 14 Pahlawan Nasional Sisingamangaraja XII	31
Gambar 2. 15 Pahlawan Nasional Mohammad Hatta	32
Gambar 2. 16 Pahlawan Nasional Tan Malaka	33
Gambar 2. 17 Pahlawan Nasional Sutan Syahrir	33
Gambar 2. 18 Pahlawan Nasional Cut Nyak Dien	34
Gambar 2. 19 Pahlawan Nasional Teuku Umar	35
Gambar 2. 20 Pahlawan Nasional Cut Meutia	35
Gambar 2. 21 Pahlawan Nasional Pangeran Antasari	36
Gambar 2. 22 Pahlawan Nasional Kapitan Pattimura	37
Gambar 2. 23 Pahlawan Nasional Martha Khristina Tiahahu	38
Gambar 2. 24 Pahlawan Nasional I Gusti Ngurah Rai	39
Gambar 2. 25 Pahlawan Nasional Silas Papare	40
Gambar 2. 26 Papan Permainan Who is it	50
Gambar 2. 27 Kerangka Berpikir	57
Gambar 3. 1 Prosedur penelitian model D&D Menurut Richey and Klein	58
Gambar 3. 2 Rumus Perhitungan Modus	67
Gambar 4. 1 Garis Besar Program Media	72
Gambar 4. 2 Kumpulan Gambar Canva	74
Gambar 4. 3 Kumpulan Gambar Pinterest	74
Gambar 4. 4 Video Pembelajaran di Youtube	75
Gambar 4. 5 Game Who is it	75
Gambar 4. 6 Kartu Papan Merah	76
Gambar 4. 7 Kartu Papan Biru	77
Gambar 4. 8 Bentuk Fisik Kartu Papan	77
Gambar 4. 9 Kartu Tebakan Merah	77
Gambar 4. 10 Kartu Tebakan Biru	78
Gambar 4. 11 Bentuk Fisik Kartu Tebakan	78
Gambar 4. 12 Kartu Tantangan	78
Gambar 4. 13 Bintang Pemenang	82
Gambar 4. 14 Kemasan Media Who is The Hero	82
Gambar 4. 15 Pembuatan Panduan Penggunaan	83
Gambar 4. 16 Petunjuk Permainan dan Panduan Aplikasi	84
Gambar 4. 17 Penggunaan Media Who is The Hero	91

Gambar 4. 18 Gambar Proses Pembelajaran	101
Gambar 4. 19 Gambar Aplikasi Asmbler.edu	102
Gambar 4. 20 Diagram Rata-Rata Nilai Aspek Pemahaman Siswa	107

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kompetensi Inti dan Indikator Materi	20
Tabel 2. 2 Subtema Pahlawanku.....	21
Tabel 3. 1 D&D Type 2 Product and Tools Research menurut Richey & Klein	58
Tabel 3. 2 Partisipan Penelitian	59
Tabel 3. 3 Pemetaan Instrumen Penelitian.....	60
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media untuk Ahli Media	62
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Kelayakan Media untuk Ahli Bahasa.....	62
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi	63
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Respon Guru	64
Tabel 3. 8 Pedoman Respon Siswa.....	65
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Tes Pemahaman Siswa	65
Tabel 3. 10 Prosedur Penelitian	66
Tabel 4. 1 Tahapan Penyusunan Papan Permainan Who is The Hero	76
Tabel 4. 2 Tahapan Pembuatan Materi Tokoh Pahlawan Nasional.....	79
Tabel 4. 3 Langkah Pembuatan AR	80
Tabel 4. 4 Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	84
Tabel 4. 5 Masukan dan Revisi Ahli Materi	85
Tabel 4. 6 Hasil Angket Validasi Ahli Media	86
Tabel 4. 7 Masukan dan Revisi Ahli Media.....	87
Tabel 4. 8 Hasil Angket Validasi Ahli Bahasa	87
Tabel 4. 9 Masukan dan Revisi Ahli Bahasa	89
Tabel 4. 10 Perbaikan Media Pembelajaran	89
Tabel 4. 11 Hasil Respon Guru.....	92
Tabel 4. 12 Hasil Respon Siswa	94
Tabel 4. 13 Hasil Respon Siswa	95
Tabel 4. 14 Test Statistics Wilcoxon.....	96
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Hasil Pre-Test Siswa	97
Tabel 4. 16 Rekapitulasi Hasil Post-Test Siswa	98
Tabel 4. 17 Hasil Rata-rata Nilai Aspek Pemahaman Siswa	106

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. 1 Garis Besar Program Media GBPM	125
Lampiran A. 2 Surat Permohonan Judgement	129
Lampiran A. 3 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	132
Lampiran A. 4 Lembar Penilaian.....	137
Lampiran A. 5 Materi.....	149
Lampiran A. 6 <i>Lembar Kerja Peserta Didik</i>	153
Lampiran A. 7 Kisi-Kisi Soal Pre-Test	156
Lampiran A. 8 Soal Pre-test	162
Lampiran A. 9 Kisi-Kisi Soal Post-test.....	166
Lampiran A. 10 Soal Post-test.....	172
Lampiran B. 1 Persetujuan Permohonan Expert Judgement	177
Lampiran B. 2 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi.....	180
Lampiran B. 3 Hasil Angket Penilaian Ahli Media.....	183
Lampiran B. 4 Hasil Angket Penilaian Ahli Bahasa	185
Lampiran B. 5 Hasil Angket Respon Guru.....	187
Lampiran B. 6 Hasil Angket Respon Siswa	193
Lampiran B. 7 Hasil Jawaban Soal Pre-test Siswa	194
Lampiran B. 8 Hasil Penilaian Soal Pre-test Siswa	196
Lampiran B. 9 Hasil Jawaban Soal Pre-test Siswa	197
Lampiran B. 10 Hasil Penilaian Soal Post-test Siswa	199
Lampiran B. 11 Uji Statistik Deskriptif Pre-test dan posttest.....	200
Lampiran B. 12 Lembar Kerja Peserta Didik.....	201
Lampiran C. 1 Dokumentasi Implementasi Penelitian di MI Unwanul Huda 1	204
Lampiran C. 2 Dokumentasi Pengisian Angket Respon Guru	205
Lampiran C. 3 Dokumentasi Pengisian Angket Respon Siswa.....	206
Lampiran C. 4 Dokumentasi Pengisian Pre-test dan Post-test	207
Lampiran D. 1 Surat Penetapan Dosen Pembimbing.....	209
Lampiran D. 2 Surat Izin Penelitian di MI Unwanul Huda 1	211
Lampiran D. 3 Balasan Telah Melakukan Penelitian	212
Lampiran D. 4 Buku Bimbingan	213
Lampiran D. 5 Riwayat Penulis.....	215

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, L. (2018). Pertumbuhan Ekonomi dan Penyerapan Tenaga Kerja di Pulau Kalimantan. *Jurnal Develop*, 2(1), 1–12.
- Akbar, jakub S., Dharmayanti, P. A., & Nurhidayah, V. A. (2023). *Model & Metode Pembelajaran Inovatif (Teori dan Panduan Praktis)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amalia, F., & Mansoor, A. Z. (2021). Kajian Gamifikasi Mekanik Sebagai Variabel Dalam Literasi Media Board Game. *Jurnal Komunikasi Visual*, 14(1), 22–34.
- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Ombak.
- Anshori, I. (2017). Penguatan Pendidikan Karakter di Madrasah. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(2), 63–74. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i2.1243>
- Anshori, S. (2014). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Edueksos*, III(2), 59–76.
- Astari, T. (2021). Evaluasi Diseminasi Virtual Reality (VR) sebagai Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 13(2), 1–8.
- Azhar, A. (2007). *Media Pembelajaran*. Rajawali Press.
- Bonifacia, S., Chrissandy, R., & Krestianwan, A. D. (2022). Perancangan Board Game Sejarah Indonesia untuk Siswa Sekolah Dasar. *Rupaka*, 4(1), 32–38.
- Booth, P. (2021). *Board Games as Media*. Bloomsburry Publishing.
- BPS. (2020). *Pertumbuhan Ekonomi Indonesia Trieulan I-2020 No.39/06/Th XXIII*. Badan Pusast Statistik.
- Cayeni, W., & Utari, A. S. (2019). Penggunaan Teknologi Dalam Pendidikan: Tantangan Guru Pada Era Revolusi Industri 4 . 0. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana*.
- Chabib, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik sd. *Jurnal Pendidikan*, 2(7), 910–918.
- Christopher, A. E., Waluyanto, H. D., Wahyudi, A. T., Visual, D. K., Seni, F., & Petra, U. K. (2019). Perancangan Board Game Pembelajaran Toleransi Terhadap Perbedaan Pada Pelajaran PPKn. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1–9. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/93>
- Daniyati, A., Saputri, Bulqis, I., Wijaya, R., & Septiyani, Aqila, S. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Dewey, J. (1933). *How we think: A restatement of the relation of reflective thinking to the educative process*. Henry Holt.
- Dewi, R. K. (2020). Analisis Karakteristik Siswa untuk Mencapai Pembelajaran yang Bermakna. *Education Journal: Journal Education Research and Development*, 5(2), 255–262.

- Dewi, T. A. (2016). Upaya Pembentukan Karakter Melalui Social and Emotional Learning (Sel) Pada Mata Pelajaran IPS Di SMP. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 4(2), 13–22. <https://doi.org/10.24127/ja.v4i2.636>
- Dewi, Z. K. (2023). Pemilihan Media Pembelajaran dan Implementasinya dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Ypair*, 1(2), 54–62.
- Emiliana, I. W., & Alfiansyah, I. (2023). Pengembangan Media Smart Book Pada Materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia Untuk Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(3), 489–496.
- Fajri, I., Yusuf, R., & Mohd Yusoff, M. Z. (2021). Model Pembelajaran Project Citizen Sebagai Inovasi Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Hurriah: Jurnal Evaluasi Pendidikan Dan Penelitian*, 2(3), 105–118. <https://doi.org/10.56806/jh.v2i3.30>
- Firdaus, D. W., & Armiyati, L. (2020). Belajar Sejarah Di Museum: Optimalisasi Layanan Edukasi Berbasis Pendekatan Partisipatori. *Jurnal Artefak*, 7(2), 19. <https://doi.org/10.25157/ja.v7i2.3472>
- Fontila, M. L., Delmita, C. de J., Basila, R. maye G., & Dantic, M. J. (2022). Factors Affecting the Effectiveness of Science Teaching During Covid–19 Pandemic. *International Journal of Applied Science and Research*, 05(04), 177–197. <https://doi.org/10.56293/ijasr.2022.5420>
- Golinkoff, R. M., & HirshPasek, K. (2016). *Becoming Brilliant*. American Psychological Association.
- Gunawan. (2011). *Pendidikan IPS Filosofi, Konsep, dan Aplikasi*. Alfabeta.
- Hadi, S. (1991). *Statistika dalam Basic Jilid I*. Andi Offset.
- Haemi, E. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation. *Jurnal Education*, 7(1), 189–194.
- Hambali. (2013). Landasan Media Pembelajaran. *PGSD_ Universitas Almuslim Bireuen*, 29–34.
- Haq, N. M. (2020). Augmented Reality Sejarah Pahlawan Pada Uang Kertas Rupiah Dengan Teknologi Facial Motion Capture Berbasis Android. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 1(1), 100–108. <https://doi.org/10.33365/jatika.v1i1.229>
- Hasan, S. H. (2019). Pendidikan Sejarah Untuk Kehidupan Abad Ke-21. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 61. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16630>
- Hawa, S. (2023). Penerapan Metode Brainstorming melalui Media dari YouTube pada Layanan Bimbingan Klasikal untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Topik Disiplin Diri di Kelas VII-3 Semester 1 SMPN 4 Bolo Tahun Pelajaran 2022/2023. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 3(1), 124–134. <https://doi.org/10.53299/jppi.v3i1.313>

- Hayati, F., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur*. 5, 1809–1815.
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kognitif Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, FKIP, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1), 17–26.
- Inger, & Voris. (2001). Biogeographical Relations of The Frog and Snake of Sundaland. *Journal of Biogeography*, 28, 863–891.
- Janah, E. F. (2022). Konsep dan Implementasi TPACK pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 348. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65655>
- Joebagio, H. (2017). Tantangan Pembelajaran Sejarah di Era Globalisasi. *Jurnal Istoria: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 12(2), 55–62.
- Kanji, H., Nursalam, N., Nawir, M., & Suardi, S. (2019). Model Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar. *Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(2), 104–115. <https://doi.org/10.31932/jpdp.v5i2.458>
- Kemdikbud. (2019). Konsep dan Pedoman Penguatan Pendidikan Karakter Tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia*, 8. <https://cerdasberkarakter.kemdikbud.go.id/?wpdmpro=buku-konsep-dan-pedoman-ppk>
- Kemp, J., & Dayton, D. (1985). *Planning and Producing Instructional Media*. Book Cinni.
- Kuntowijoyo. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah*. PT Bentang Pustaka.
- Kurniawati, I., Sarifudin, S., & Widawati. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Pelajaran Fisika Jenjang SMA. *Jurnal Teknodik*, 25(2), 1–7.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Kuswanto. (2012). *Statistik Untuk Pemula dan Orang Awam*. Laskar Aksara.
- Lestari, D. A. A., Suntari, Y., & Soleh, D. A. (2021). Pengembangan multimedia interaktif berbasis education game. *Educational Techology Journal*, 1, 71–77. <http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio/article/view/519>
- Limantara, D., Heru, Waluyanto, D., & Zacky, A. (2015). Perancangan Board game

- Untuk Menumbuhkan Nilai-Nilai Moral Pada Remaja. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Adiwarna*, 1(6), 1–9.
- Madjid, M. D., & Wahyudi, J. (2014). *Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar*. Kencana.
- Mashuri, S. (2019). *Media Pembelajaran Matematika*. Deepublish.
- Miarso. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. PUSTEKKOM.
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatan Kualitas Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1–11.
- Miftakhuddin, A. S. (2021). Konsep dasar sejarah : Pengantar untuk pembelajaran IPS. *Ejournal Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia*, 6(1), 1–10.
- Milawati, Hasan, M., Darodjat, & Khairani, T. (2021). *Media Pembelajaran*. CV Tahta Media Group.
- Morocco, C. C., Aguilar, C. M., Bershad, C., Kotula, A. W., & Hindin, A. (2012). *Supported Literacy for Adolescents: Transforming Teaching and Content Learning for the Twenty-First Century*. Jhon Wiley & Sons. <https://doi.org/10.1002/9781118269350>
- Mufida, A., & Ro'is Abidin, M. (2021). Perancangan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Anak Usia 6-10 Tahun. *Jurnal Barik*, 2(3), 44–59.
- Muhtarom, H. (2022). Merdeka Belajar-Kampus Merdeka: Peluang Media Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Publik di Era Globalisasi. *Heuristik: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2(2), 75–85. <https://doi.org/10.31258/hjps.2.2.75-85>
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 29–36.
- Muliani, R., Amini, A., Febriani, & Noviyanti, S. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Dengan Pendekatan Konstruktivisme Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(3), 432–435. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4329/2942>
- Mustika, M., & Temarwut, R. (2022). Membangun TPACK Guru IPS Melalui Moodle berbasis Blended Learning dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 313–323. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.215>
- Mutiani, M., Supriatna, N., Abbas, E. W., Rini, T. P. W., & Subiyakto, B. (2021). Technological, Pedagogical, Content Knowledge (TPACK): A Discursions in Learning Innovation on Social Studies. *The Innovation of Social Studies Journal*, 2(2), 135–142. <https://doi.org/10.20527/iis.v2i2.3073>
- Mutmainah, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Tentang Tokoh-Tokoh Sejarah Pada Masa Hindu-Budha Dan Islam Di Indonesia Melalui Strategi Pembelajaran Gallery Of Learning Siswa Kelas V

- SDN Buduran Kecamatan Buduran Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Wahana Kreatifitas Pendidik*, 2(3), 90–98.
- Nantana, M. G. R., & Wiradimadja, A. (2023). Inovasi belajar abad 21 melalui pengembangan media podcast pembelajaran IPS berbasis instagram. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 10(01), 69–87.
- Natala, V. E. D. (2023). Implementasi Understanding By Design dalam Kegiatan Pembelajaran: Literatur Review. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan FKIP Unila*, 2(1).
- Novitasari, I. (2020). *Implementasi Augmented Reality sebagai Media Pengenalan Objek Bersejarah Pada Museum RA. Kartini Di Rembang*. Universitas Semarang.
- Nugroho, A. S., & Wahyuni, W. (2021). Pengembangan Media Wayang Berbasis Tokoh Pahlawan Nasional Untuk Kelas Iv Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 1–15. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v6i2.4261>
- Nur, M. (2022). Pembelajaran IPS Berbasis Literasi Digital. *JIPKL: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal*, 2(6), 331–346.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamial Learning Center.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran: Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak, anggota IKAPI.
- Nurhamidin, F. (2019). *PENGGUNAAN MEDIA KARTU DOMINO UNTUK PENGUATAN KEMAMPUAN*. 6(4).
- 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>
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mewati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Lli, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Prayogi, A. (2021). Paradigma Positivisme dan Idealisme dalam Ilmu Sejarah: Tinjauan Reflektif Terhadap Posisi Sejarah Sebagai Ilmu. *Tamaddun: Jurnal Kebudayaan Dan Sastra Islam*, 21(1), 75–90. <https://doi.org/10.19109/tamaddun.v21i1.8732>
- Prihatmojo, A., Mulia Agustin, I., Ernawati, D., & Indriyani, D. (2019). Implementasi Pendidikan Karakter Di Abad 21. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah*

- Jakarta, 186. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/SEMNASFIP/index>
- Primassalam, F. (2018). *Perancangan Boardgame Edukatif Bertemakan Pahlawan Nasional Kemerdekaan Indonesia*. Universitas Widyatama.
- Qomariyanti, N., & Ermiana, I. (2023). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar Flipbook untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Classroom Action*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2818>
- Rahadi, I. W. S., Wikanta, I. M. I. A., Suardika, K. W., & Umam, E. K. (2023). *Panduan Pembelajaran Matematika Dengan Pendekatan Understanding By Design* (1st ed.). Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Resa, A. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Berdasarkan Pendekatan Understanding by Design. *Primary: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Dasar Dan Humaniora*, 4(1), 1–8. <https://ejournal.stkippgri-sidoarjo.ac.id/index.php/psd/article/view/444/359>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research Methods, Strategies, and Issues*. Routledge.
- Rogerson, M. J., Gibbs, M., & Smith, W. (2015). Digitising boardgames: Issues and tensions. *DiGRA Conference, Woods 2012*.
- Romadhan. (2023). *Pengaruh Pembelajaran Abad 21 Terhadap Literasi Digital Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 3 Palimanan Cirebon*. IAIN Syekh Nur Jati Cirebon.
- Rosmana, P. S., Iskandar, S., Halimah, N. F., Salsabila, Ri. A., & Rohimah, R. (2023). Pengenalan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD. *Journal on Education*, 5(2), 2796–2800. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.925>
- Rosmiati, M., & Atmaja, R. S. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Nasional Berbasis Android. *Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komputer*, 175–184.
- Rusman. (2009). *Manajemen Kurikulum Seri II*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Rustini, T. (2016). Model Interaktif dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Sadiman, Raharjo, A., & Haryanto. (1984). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Grafindo Persada.
- Said, J., & Wulandari, T. (1995). *Ensiklopedia Pahlawan Nasional*. Direktorat Jenderal Kebudayaan.
- Sam'ani, S., Qamaruzzaman, M. H., & Sutami, S. (2020). Rancang Bangun Biografi Pahlawan Nasional Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Informatika*, 5(2), 133–143. <https://doi.org/10.35316/jimi.v5i2.892>
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran Berbasis HOTS (Higher Order Thinking Skills)*. Tira Smart.

- Santoso, G., Karim, A. A., Maftuh, B., & Ma'mun, M. (2023). Kajian Wawasan Nusantara melalui Local Wisdom NRI yang Mendunia dan Terampil dalam Lagu Nasional dan Daerah Abad 21. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(1), 197–209.
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Rosda Karya.
- Sapriya, Susilawati, & Nurdin, S. (2006). *Konsep Dasar IPS*. UPI Press.
- Sardiman, S. (2017). Reformulasi Pembelajaran Sejarah: Sebuah Tantangan. *Istoria: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 13(1). <https://doi.org/10.21831/istoria.v13i1.17610>
- Sarosa, S. (2021). *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. PT Kanisius.
- Seels, B., & Glasgow, Z. (1990). *Excercises in Instructional Design*. Merrill Publishing Company.
- Sepriady, J. (2018). Contextual Teaching and Learning Dalam Pembelajaran Sejarah. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 2(2), 100–110. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v2i2.1603>
- Setiana, N. (2016). Pembelajaran IPS Terintegrasi dalam Konteks Kurikulum 2013. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 6(2), 95–108. <https://doi.org/10.17509/eh.v6i2.4574>
- Setianto, Y. (2019). Pendidikan Karakter Melalui Keteladanan Pahlawan Nasional. *Publikasi Pendidikan*, 9(2), 177. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i2.9267>
- Setiawan, A., & Basyari, I. W. (2017). Desain Bahan Ajar Yang Berorientasi Pada Model Pembelajaran Student Team Achievement Division Untuk Capaian Pembelajaran Pada Ranah Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 1 Plered Kabupaten Cirebon. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(1), 17. <https://doi.org/10.33603/ejpe.v5i1.431>
- Setiawan, H., Witono, A. H., Saputra, H. H., Nur, A., & Rosyidah, K. (2023). Workshop Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Permainan Puzzle di SD Negeri 1 Kekerri. *Jurnal Abdimas*, 2(1), 7–15.
- Setiyawati, N., & Septiani, U. R. (2023). Analisis Pengembangan Rancangan Pembelajaran dengan Pendekatan Ubd. 4(3), 170–174. <https://doi.org/10.30596/jppp.v4i3.16126>
- Setyowati, R., & Fimansyah, W. (2018). Upaya Peningkatan Citra Pembelajaran IPS Bermakna di Indonesia. *PIPSI: Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 3(1), 14–17. <https://doi.org/10.26737/jpipi.v3i1.544>
- Singer, A. J. (2003). *Social Studies for Secondary Schools Teaching to Learn, Learning to Teach* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
- Siska, Y. (2017). *Geografi Sejarah Indonesia*. Garudhawaca.
- Soeriadiredja, P. (2016). Catatan Lapangan dalam Penelitian Etnografi. *Universitas Udayana*, 9, 1–71.

- Sosilawati, Handayani, A., & Wahyudi, A. R. (2017). *Sinkronisasi Program dan Pembiayaan Pembangunan Jangka Pendek 2018-2020 Keterpaduan Pengembangan Kawasan dengan Infrastruktur PUPR Pulau Jawa*. Badan Pengembangan Infrastruktur Wilayah Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat.
- Subakti, D. P., Marzal, J., & Haris Effendi Hsb, M. (2021). Pengembangan E-LKPD Berkarakteristik Budaya Jambi Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 05(02), 1249–1264.
- Sumaatmadja, N. (1984). *Metodologi Pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. Alumni.
- Sumarsono, M. B., & Mulyani. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu “ Kuartet Kingdom ” Pada Pembelajaran Tematik Materi Kerajaan Hindu , Budha Dan Islam Di Indonesia Untuk Kelas IV Sekolah Dasar. *Universitas Negeri Surabaya*, 08(03), 487–496.
- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.
- Supardan, D. (2022). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: Perspektif Filosofi dan Kurikulum* (1st ed.). Bumi Aksara.
- Supardi. (2016). Pendidikan Sejarah Lokal dalam Konteks Multikulturalisme. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 25(1), 117–138.
- Supranto. (2000). *Teknik Sampling untuk Survei dan Eksperimen*. PT Rineka Cipta.
- Suriyanti, Y., & Thoharudin, M. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Keterampilan Guru IPS Terpadu. *JPPM: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 117. <https://doi.org/10.30595/jppm.v3i1.3507>
- Surono, R. N. & Y. L. (2022). Pengaruh Penggunaan Gawai Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak di Madrasah Ibtidaiyah Darul Ilmi Kota Banjarbaru. *Padaringan: Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi*, 4(1), 7–15.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. CV Wacana Prima.
- Syahfitri, J., Panjaitan, C. J., Anggreni, F., Pendidikan, M., Madrasah, G., Iain, I., & Langsa, D. I. (2023). Pengembangan media petualangan cerdas berbasis permainan dengan model ADDIE. *Al-Azkiya: Jurnal Ilmiah Pendidikan MI/SD*, 8(1), 1–9. <https://doi.org/10.32505/azkiya.v8i1.6288>

- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan Penting Sejarah Lokal sebagai Objek Pembelajaran untuk Membangun Kesadaran Sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85–94. <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.27035>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tusriyanto. (2014). *Pembelajaran IPS SD/MI* (S. J. metro Siwo (ed.)).
- UNESCO. (2006). *Media Education: A kit for teachers, students, parents, and professionals*. Clemi.
- Wahyudi, A., & Jamal, N. A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar IPS Berbasis Karakter Dengan Media Kartu Pintar Pada Materi Tokoh-Tokoh Hindu, Budha, Dan Islam Di Indonesia pada Siswa Kelas V SDN 01 Sriwijaya. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(1), 34–49.
- Wahyuning, S. (2022). Literature Review: Media Pembelajaran Digital untuk Memberdayakan Keterampilan Berpikir Abad 21 dalam Pembelajaran IPA. *Prosiding SNPS: Seminar Nasional Pendidikan Sains*, 1–7.
- Wahyuningsih, Y., & Oktavia, A. (2022). Model Resolusi Konflik Berbantuan Wayang Sukuraga Untuk Meningkatkan Empati Siswa Pada Pembelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1646–1654.
- Wahyuningtyas, R. S., & Oktamarsetyani, W. (2023). TPACK: Technological Pedagogical and Content Knowledge. In *Educational/Instructional Technology and Learning Sciences*. UKI Press. <https://doi.org/10.59668/431.13535>
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 201. <https://doi.org/10.37905/aksara.4.3.201-208.2018>
- Wandani. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Pembelajaran Model Radek Materi Energi ALternatif Kelas IV Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, N., & Anar, A. P. (2020). Pendidikan IPS Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 185–198. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v2i2.3868>
- Wiggins, G., & McTighe, J. (2005). Association for Supervision and Curriculum Development. In *Nursing Research* (Vol. 2, Issue Sup 6). <https://doi.org/10.1097/00006199-195506000-00009>
- Wulan, N. P. J. D., Suwatra, I. I. W., & Jampel, I. N. (2019). Pengembangan media permainan edukatif teka-teki silang berorientasi pendidikan karakter pada mata pelajaran ips. *Jurnal Edutech*, 7(1), 66–74.

- 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://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yuniawatika., E. al. (2023). Penerapan Media HISAPP Berbasis Augmented Reality sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa SD pada Materi Sejarah. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat.*, 7(2), 245–254.