

705/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/13/Agustus/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL
DAM-DAMAN BERBANTUAN *QR CODE* PADA PEMBELAJARAN IPS
MATERI PAHLAWAN INDONESIA**

SKRIPSI

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



Oleh
Detania Hidapenta
2003357

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL
DAM-DAMAN BERBANTUAN *QR CODE* PADA PEMBELAJARAN IPS
MATERI PAHLAWAN INDONESIA**

**oleh
Detania Hidapenta**

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

© Detania Hidapenta
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan cetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

DETANIA HIDAPENTA
2003357

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL
DAM-DAMAN BERBANTUAN *QR CODE* PADA PEMBELAJARAN IPS
MATERI PAHLAWAN INDONESIA

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing :
Pembimbing I



Dra. H. Tin Rustini, M.Pd.
NIP 196008011986032001

Pembimbing II



Dr. Yusuf Tri Harlambang, M.Pd.
NIPT 920200819900323101

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD
Kampus UPI Cibiru



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.
NIP 198111082008012015

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Permainan Tradisional Dam-Daman Berbantuan *QR code* Pada Pembelajaran IPS Materi Pahlawan Indonesia” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Penulis tidak melakukan plagiat, penjiplakan ataupun pengutipan terhadap hasil karya skripsi orang lain dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko ataupun sanksi yang diberikan kepada penulis, jika dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya skripsi saya ini ataupun ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024
Yang Membuat Pernyataan,

Detania Hidapenta
NIM 2003357

MOTTO HIDUP

“Berani memulai, berani menuntaskan”

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(Al-Insyirah: 5)

KATA PENGANTAR

Assalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah rabbil alamin, puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt., yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan lancar. Tidak lupa shalawat serta salam semoga tercurah limpah kepada Nabi Muhammad saw., semoga syafaatnya dapat sampai kepada umatnya.

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Permainan Tradisional Dam-Daman Berbantuan *QR code* Pada Pembelajaran IPS Materi Pahlawan Indonesia” ini sebagai salah satu langkah penyusunan tugas akhir untuk menyelesaikan program studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru. Semoga penulisan skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti dan berbagai pihak yang membacanya serta dapat berguna dalam dunia pendidikan.

Peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun sebagai bahan masukan untuk peningkatan sekaligus perbaikan sehingga menjadi lebih baik kedepannya.

Akhir kata, peneliti ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan memberikan bantuan dalam hal pemberian ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan studi dan penulisan skripsi ini. Semoga segala bantuan, dukungan, dan bimbingan yang telah diberikan dapat menjadi amal ibadah. *Aamiin ya rabbal alamin*

Wassalammu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Bandung, Agustus 2024

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil alamin, dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah Swt., Peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Peneliti menyadari bahwa semua ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, doa, inspirasi, serta motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini Peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dra. H. Tin Rustini, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan doa, ilmu, arahan, semangat, dukungan, serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas waktu dan kesempatan yang telah diberikan kepada Peneliti.
2. Dr. Yusuf Tri Herlambang, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II dan Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan doa, ilmu, arahan, semangat, dukungan, serta motivasi untuk menyelesaikan skripsi dan studi dari mulai semester satu hingga saat ini. Terima kasih atas waktu dan kesempatan yang telah diberikan kepada Peneliti.
3. Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Si., M.Kom., MCE., selaku Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
4. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
5. Dr. Jenuri, S.Ag., M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya Manusia, Administrasi Umum, dan Keuangan Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
6. Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
7. Nurul Hidayah, M.Pd., yang telah bersedia menjadi Validator Ahli Media yang memberikan penilaian serta membantu memberikan arahan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.
8. Muh. Husen Arifin, M. Pd., yang telah bersedia menjadi Validator Ahli Materi yang memberikan penilaian serta membantu memberikan arahan terhadap materi pada media pembelajaran yang dikembangkan.

9. Dr. Kurniawati, M.Pd., yang telah bersedia menjadi Validator Ahli Bahasa yang memberikan penilaian serta membantu memberikan arahan terhadap bahasa pada media pembelajaran yang dikembangkan.
10. Seluruh Dosen Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru yang telah memberikan ilmu kepada Peneliti.
11. Seluruh Staff kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru yang telah membantu menyediakan berbagai hal selama perkuliahan.
12. Kusmawan, S.Pd., selaku Kepala SDN Bojongbraja yang telah memberikan izin kepada Peneliti untuk melaksanakan penelitian.
13. Faishal Nurfahkri, S.Pd., selaku Wali Kelas IV SDN Bojongbraja yang telah memberikan bantuan serta memotivasi Peneliti untuk menyelesaikan penelitian.
14. Seluruh guru dan siswa SDN Bojongbraja, khususnya kelas IV yang telah membantu terlaksananya penelitian.
15. Kedua orang tua tercinta, Nonoy Jubaedah dan Amung Muhajar yang senantiasa memanjatkan doa, memberikan dukungan, cinta dan kasih sayang, serta dukungan moril dan materil yang tiada hentinya kepada Peneliti, sehingga akhirnya Peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
16. Kelima kakak, Sena Sentosa Dwipa Nanda, Novi Melianti, Lukman Nul Hakim, Kania Intan Puspita, dan Muhammad Hendri Permana yang senantiasa memberikan dukungan dari berbagai aspek, doa, serta cinta dan kasih sayang kepada Peneliti, sehingga akhirnya Peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
17. Sahabat Leslar (Fira, Sania, Ega, Natasya, Fitria, dan Zahra) yang telah memberikan warna dan cerita bagi Peneliti selama berkuliah. Semoga kita bisa menjadi sukses dengan versi masing-masing.
18. Sahabat SMA Peneliti, Amelia, Alicia, Bella, Ghina, Kennisa, Seratia, Salsabila, dan Annisa yang senantiasa memberikan semangat dan dukungan kepada Peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
19. Dapur Seni Biru yang telah mempertemukan Peneliti dengan orang-orang hebat dan membantu Peneliti tumbuh sekaligus mempelajari berbagai hal baru.

20. Penyelenggara serta seluruh peserta acara “*University War*” dan “*Clash of Champions*” yang secara tidak langsung telah memberikan motivasi kepada Peneliti, sehingga Peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
21. Seluruh rekan-rekan PGSD angkatan 2020, khususnya kelas C yang telah kebersamai selama berkuliah.
22. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti tuliskan satu per satu yang telah memberikan bantuan, saran, dan motivasi kepada Peneliti dalam penulisan skripsi ini.
23. Tidak lupa, kepada diri saya sendiri, terima kasih sudah bertahan selama proses panjang penyusunan skripsi ini.

Bandung, Agustus 2024

Detania Hidapenta

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL
DAM-DAMAN BERBANTUAN QR CODE PADA PEMBELAJARAN IPS
MATERI PAHLAWAN INDONESIA**

Detania Hidapenta
2003357

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta di lapangan di mana siswa memiliki motivasi belajar yang rendah yang menyebabkan siswa kurang mengenal tokoh pahlawan di Indonesia. Selain itu, lunturnya permainan tradisional pada kalangan anak muda membuat permainan tradisional terancam punah. Sementara itu, pada usia sekolah dasar anak memiliki karakteristik senang bermain, Oleh karena itu, Peneliti memilih media permainan tradisional dam-daman berbantuan *QR code* sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tujuan pengembangan media ini adalah untuk menghadirkan variasi media pembelajaran, memudahkan pembelajaran IPS sekaligus mengenalkan permainan tradisional pada siswa sekolah dasar. Media ini dirancang dengan menggunakan metode *Design and Development (D&D)* tipe *Product and Tools*. Metode ini terdiri dari enam tahapan, yaitu mengidentifikasi masalah, menentukan tujuan dan solusi, mendesain dan mengembangkan, mendemonstrasikan, mengevaluasi, dan mengomunikasikan hasil. Setelah media dikembangkan Peneliti melakukan uji kelayakan produk dengan ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Untuk penilaian dari ahli materi mendapatkan skor 92,3 % dengan kategori “Sangat Layak”. Dari ahli bahasa mendapatkan skor 75% dengan kategori “Layak” dan dari ahli media mendapatkan skor 92,1% dengan kategori “Sangat Layak.” Setelah dilakukan uji validasi, selanjutnya Peneliti melakukan uji coba media kepada para pengguna, yaitu siswa dan guru kelas IV SDN Bojongbraja. Dari hasil uji coba ini diperoleh respon dengan skor 93,33% dari guru dan 91,44% dari siswa. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media permainan tradisional dam-daman berbantuan *QR code* layak untuk digunakan pada pembelajaran IPS materi Pahlawan Indonesia dan terbukti mampu meningkatkan motivasi serta semangat belajar siswa untuk mengenal pahlawan Indonesia.

Kata Kunci: permainan tradisional, dam-daman, IPS, Pahlawan Indonesia

**DEVELOPMENT OF TRADITIONAL DAM-DAMAN GAME MEDIA WITH
ASSISTED OF QR CODE IN LEARNING SOCIAL STUDIES MATERIAL
ABOUT INDONESIAN HEROES**

Detania Hidapenta
2003357

ABSTRACT

This research is motivated by the fact that students have low motivation to learn which causes students to be less familiar with heroes in Indonesia. In addition, the fading of traditional games among young people makes traditional games endangered. Meanwhile, at the age of elementary school children have the characteristics of enjoying playing, therefore, researchers chose the traditional dam-daman game media assisted by QR code as a solution to overcome these problems. The purpose of developing this media is to present a variety of learning media, facilitate social studies learning while introducing traditional games to elementary school students. This media is designed using the Product and Tools type Design and Development (D&D) method. This method consists of six stages, namely identifying problems, determining goals and solutions, designing and developing, demonstrating, evaluating, and communicating results. After the media was developed, researchers conducted product feasibility tests with material experts, linguists, and media experts. For the assessment of the material expert, the score was 92.3% with the category "Very Feasible". From linguists get a score of 75% with the category "Feasible" and from media experts get a score of 92.1% with the category "Very Feasible." After the validation test was carried out, the researchers then tested the media to users, namely students and teachers of class IV SDN Bojongbraja. From the results of this trial, a response was obtained with a score of 93.33% from the teacher and 91,44% from the students. So, it can be concluded that the traditional dam-daman game media assisted by QR code is suitable for use in learning social studies material on Indonesian Heroes and is proven to be able to increase students' motivation and enthusiasm for learning to recognize Indonesian heroes.

Keywords: traditional game, dam-daman, social studies, Indonesian heroes

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	ii
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
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Pembelajaran IPS di SD	9
2.1.1 Definisi Pembelajaran IPS di SD.....	9
2.1.2 Tujuan Pembelajaran IPS di SD	10
2.1.3 Karakteristik Pembelajaran IPS di SD.....	11
2.1.4 Prinsip-Prinsip Pembelajaran IPS di SD.....	12
2.2 Konsep Pembelajaran Sejarah di SD	14
2.2.1 Konsep Sejarah	14
2.2.2 Pembelajaran Sejarah di SD	15
2.2.3 Materi Pahlawan Indonesia di SD	16
2.3 Karakteristik Siswa SD	25
2.4 Media Pembelajaran	25
2.4.1 Definisi Media Pembelajaran.....	25
2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	26

2.4.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	27
2.4.4 Media Visual.....	29
2.4.5 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	30
2.5 Permainan tradisional.....	31
2.5.1 Definisi Permainan Tradisional	31
2.5.2 Jenis-Jenis Permainan Tradisional.....	32
2.5.3 Papan Permainan (<i>Board game</i>)	33
2.5.4 Permainan Dam-Daman.....	34
2.6 QR Code	35
2.7 Teori Pendukung	36
2.7.1 Pembelajaran Abad 21	36
2.7.2 Teori Belajar Kognitif.....	37
2.7.3 Teori Belajar Humanistik.....	38
2.8 Penelitian Relevan	39
2.9 Kerangka Berpikir	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
3.1 Desain Penelitian	43
3.2 Prosedur Penelitian	43
3.2.1 Mengidentifikasi Masalah.....	44
3.2.2 Menentukan Tujuan dan Solusi	44
3.2.3 Mendesain dan Mengembangkan Produk.....	44
3.2.4 Mendemonstrasikan Produk	45
3.2.5 Mengevaluasi	45
3.2.6 Mengomunikasikan Hasil	45
3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian	45
3.3.1 Partisipan Penelitian	45
3.3.2 Tempat Penelitian	46
3.4 Instrumen Penelitian	46
3.4.1 Pedoman Wawancara.....	46
3.4.2 Angket.....	48
3.4.3 Soal Tes.....	50
3.4.4 Rubrik Keterampilan.....	51

3.5 Teknik Pengumpulan Data	53
3.5.1 Wawancara.....	53
3.5.2 Angket.....	53
3.5.3 Tes.....	53
3.5.4 Observasi	53
3.6 Teknik Analisis Data	53
3.6.1 Analisis Hasil Wawancara	53
3.6.2 Analisis Angket.....	54
3.6.4 Analisis Tes.....	55
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	56
4.1 Temuan Penelitian.....	56
4.1.1 Langkah Pengembangan Media Permainan Tradisional Dam-Daman. 56	
4.1.2 Desain Media Permainan Tradisional Dam-Daman Berbantuan QR Code	61
4.1.3 Hasil Validasi Para Ahli dan Respon Pengguna	92
4.2 Pembahasan	99
4.2.1. Pengembangan Media Permainan Tradisional Dam-Daman Berbantuan QR Code Pada Pembelajaran IPS Materi Pahlawan Indonesia.....	99
4.2.2. Kelayakan media permainan tradisional dam-daman berbantuan QR code pada pembelajaran IPS materi Pahlawan Indonesia.....	101
4.2.3. Respon guru dan siswa terhadap media permainan tradisional dam- daman berbantuan QR code pada pembelajaran IPS materi Pahlawan Indonesia.....	103
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	105
5.1 Kesimpulan	105
1.1 Implikasi.....	106
1.2 Rekomendasi	107
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN.....	119

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara Guru.....	47
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Siswa	47
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	48
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	48
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media	49
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Respon Guru	49
Tabel 3. 7 Kisi-kisi Angket Respon Siswa.....	50
Tabel 3. 8 Kisi-kisi soal evaluasi	50
Tabel 3. 9 Rubrik Keterampilan.....	51
Tabel 3. 10 Skala Likert	54
Tabel 3. 11 Interpretasi Skor.....	54
Tabel 4. 1 Identifikasi Kurikulum dan Materi	57
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Hasil Evaluasi Siswa	60
Tabel 4. 3 Storyboard buku panduan	63
Tabel 4. 4 Storyboard materi dalam QR code.....	66
Tabel 4. 5 Kebutuhan perangkat lunak	66
Tabel 4. 6 Kebutuhan Bahan.....	67
Tabel 4. 7 Prototipe Papan Permainan Dam-Daman	68
Tabel 4. 8 Prototipe Pion.....	68
Tabel 4. 9 Prototipe Kartu Materi	69
Tabel 4. 10 Prototipe Kartu Soal.....	69
Tabel 4. 11 Prototipe Buku Panduan.....	69
Tabel 4. 12 Konten Kartu Materi	82
Tabel 4. 13 Konten Kartu Soal.....	88
Tabel 4. 14 Hasil Validasi Ahli Materi	93
Tabel 4. 15 Revisi Ahli Materi.....	93
Tabel 4. 16 Hasil Validasi Ahli Bahasa	94
Tabel 4. 17 Revisi Ahli Bahasa.....	94
Tabel 4. 18 Hasil Validasi Ahli Media.....	95
Tabel 4. 19 Revisi Ahli Media	96

Tabel 4. 20 Rekapitulasi Angket Respon Guru.....	98
Tabel 4. 21 Rekapitulasi Angket Respon Siswa	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Foto Gatot Mangkupraja	17
Gambar 2. 2: Foto Prof. Kusumah Atmaja	18
Gambar 2. 3: Foto Raden Dewi Sartika	19
Gambar 2. 4: Foto Ahmad Subarjo	20
Gambar 2. 5: Foto KH. Noer Ali.....	21
Gambar 2. 6: Foto Ir. H. Juanda Kartawijaya	22
Gambar 2. 7: Foto Iwa Kusuma Sumantri	23
Gambar 2. 8: Foto Raden Ayu Lasminingrat	24
Gambar 2. 9: Dam-daman 3 pion.....	34
Gambar 2. 10: Dam-daman 16 pion.....	35
Gambar 2. 11: QR code.....	36
Gambar 2. 12: Kerangka Berpikir.....	42
Gambar 3. 1 Bagan Tahapan D&D	43
Gambar 4. 1 Mendemonstrasikan Produk.....	60
Gambar 4. 2 Mengomunikasikan Hasil.....	61
Gambar 4. 3 Tampilan awal platform Canva	71
Gambar 4. 4 Pemilihan ukuran kanvas	72
Gambar 4. 5 Lintasan permainan	72
Gambar 4. 6 Pemberian warna papan permainan.....	72
Gambar 4. 7 Pemberian nama dan logo	73
Gambar 4. 8 Hasil pencetakan desain papan permainan.....	73
Gambar 4. 9 Pemotongan papan triplek.....	73
Gambar 4. 10 Pemotongan kayu	74
Gambar 4. 11 Merangkai papan permainan	74
Gambar 4. 12 Pemasangan stiker	74
Gambar 4. 13 Pemberian list pinggiran.....	75
Gambar 4. 14 Pemasangan engsel.....	75
Gambar 4. 15 Pemasangan Pengunci	75
Gambar 4. 16 Papan permainan dam-daman	76
Gambar 4. 17 Pemotongan kayu untuk pion.....	76
Gambar 4. 18 Pengecatan pion.....	76

Gambar 4. 19 Pion dam-daman pahlawan	77
Gambar 4. 20 Pemilihan desain jenis poster	77
Gambar 4. 21 Penginputan materi dan foto	77
Gambar 4. 22 Pemberian warna latar	78
Gambar 4. 23 Pemberian warna pada tulisan.....	78
Gambar 4. 24 Pemasukan materi dan foto	78
Gambar 4. 25 Pengunduhan Desain	79
Gambar 4. 26 Tampilan awal My Drive	79
Gambar 4. 27 Folder materi dan folder tokoh pahlawan	79
Gambar 4. 28 Pengunggahan desain materi	80
Gambar 4. 29 Tampilan awal platform ME-QR	80
Gambar 4. 30 Penginputan link.....	81
Gambar 4. 31 Pemilihan desain QR code	81
Gambar 4. 32 Desain kartu materi bagian depan	81
Gambar 4. 33 Desain kartu materi bagian belakang	82
Gambar 4. 34 Kanvas untuk kartu soal	90
Gambar 4. 35 Patokan desain.....	90
Gambar 4. 36 Pemberian elemen persegi panjang	90
Gambar 4. 37 Desain kartu soal bagian depan	91
Gambar 4. 38 Desain kartu soal bagian depan	91
Gambar 4. 39 Buku panduan.....	92
Gambar 4. 40 Packaging	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi	119
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	120
Lampiran 3. Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	121
Lampiran 4. Kartu Bimbingan Skripsi	122
Lampiran 5. Surat Permohonan Judgement dan Persetujuan Ahli Materi	123
Lampiran 6. Surat Permohonan Judgement dan Persetujuan Ahli Media	124
Lampiran 7. Surat Permohonan Judgement dan Persetujuan Ahli Bahasa	125
Lampiran 8. Hasil Wawancara Guru.....	126
Lampiran 9. Hasil Wawancara Siswa	128
Lampiran 10. Angket Penilaian Ahli Materi	129
Lampiran 11. Angket Penilaian Ahli Media	130
Lampiran 12. Angket Penilaian Ahli Bahasa	131
Lampiran 13. Angket Penilaian Guru	132
Lampiran 14. Angket Validasi Respon Siswa.....	133
Lampiran 15. Angket Validasi Penilaian Keterampilan	133
Lampiran 16. Angket Validasi Tes	134
Lampiran 17. Angket Respon Siswa	135
Lampiran 18. Hasil Lembar Evaluasi.....	140
Lampiran 19. Hasil Pengisian LKPD	150
Lampiran 20. GBPM (Garis Besar Program Media)	154
Lampiran 21. Modul Ajar	156
Lampiran 22. Dokumentasi.....	168
Lampiran 23. Form Perbaikan Skripsi	170
Lampiran 24. Riwayat Hidup	170

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Media Visual. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 04(1), 57.
- Adeng, Nandang, R., Heryana, A., Thresnawaty, E., Hermana, Dahlan, H. M., Nisa, K., & Purnama, H. (2015). *Tokoh Sejarah dan Budaya di Kabupaten Garut*. Balai Pelestarian Nilai Budaya Bandung. [https://repository.kemdikbud.go.id/29887/2/TOKOH SEJARAH DAN BUDAYA DI KABUPATEN GARUT.PDF](https://repository.kemdikbud.go.id/29887/2/TOKOH_SEJARAH_DAN_BUDAYA_DI_KABUPATEN_GARUT.PDF)
- Agung, A. A., & Yuesti, A. (2017). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. AB Publisher.
- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan Solusi dalam Perkembangan Teknologi Pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 2(1), 18–25.
- Alhamuddin, A., Inten, D. N., Mulyani, D., & Erlangga, R. D. (2021). 21 st Century Learning. *Proceedings of the 4th Social and Humanities Research Symposium (SoRes 2021)*, 658(SoRes 2021), 332–337. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.220407.067>
- Anggita, G. M., Mukarromah, S. B., & Ali, M. A. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55–59. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Anggoro, I. D., Awaliah, N., Indriyana, N., Harianto, R. P., Rahmadina, S., & Marini, A. (2023). Upaya Pembentukan Karakter Melalui Implementasi Model Demonstrasi Pada Materi Ips Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(12), 1633–1648.
- Anggraena, Y., Ginanto, D., Felicia, N., Andiarti, A., Herutami, I., Alhapip, L., Iswoyo, S., Hartini, Y., & Mahardika, R. L. (2022). Panduan Pembelajaran dan Asesmen. In *Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*.
- Annisa, A. N., Q.A, L. F. S., Fauroni, M. R., Syamsul, M., Bachri, Setiani, R., & . (2019). LUNTURNYA KEARIFAN LOKAL PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA SMP NEGERI 1 PURWODADI. *Jurnal Ilmu Budaya*, 7(1), 78–82. <https://journal.unhas.ac.id/index.php/jib/article/view/6448/3660>
- Anugerah., Nur'aeni, E., & Hodidjah. (2018). Desain Didaktis Konsep Luas Daerah Persegi melalui Permainan Tradisional Dam-daman di Sekolah Dasar. *Pedadiktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(4), 178–194. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Aprianti, M., Nurkhalisa, M., Arifin, M. H., & Rustini, T. (2022). Peran Pembelajaran IPS dalam Membentuk Karakter Bertanggung Jawab Sosial Siswa. *Jurnal Edukasi Informal*, 3(2), 186–187.
- Arsyad, M. (2021). *Teori Belajar dan Peran Guru pada Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0* (1st ed.). Lambung Mangkurat University Press.
- Bate'e, A. K., Derana Laoli, J., Rasti, D. S., & Wijaya Lase, I. (2023). Penerapan Metode Permainan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar.

Detania Hidapenta, 2024

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL DAM-DAMAN BERBANTUAN QR CODE PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI PAHLAWAN INDONESIA

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- C.E.S.2023 Confrence Of Elementary Studies, 48.
- BSNP. (2017). *Standar Buku Ajar dan Modul Ajar*. Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Cendana, H., & Suryana, D. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Dewi, C., & Rohmanurmerta, F. M. (2019). *PENGAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (IPS) DI SEKOLAH DASAR*. UNIPMA PRESS.
- Dwistiyawan, D. T., & Setiawan, T. A. (2019). Pengenalan Tokoh Wayang dalam Cerita Ramayana dengan Menggunakan Media Board Game untuk Masyarakat. *Jurnal Desain Komunikasi Visual Nirmana*, 17(2), 102–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.9744/nirmana.17.2.102-109>
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 125–129.
- Ekajati, Tiarsah, Saputra, & Sulaeman. (1998). *Sejarah Pendidikan Jawa Barat*. CV. Pialamas Permai.
- Ena, Z., & Djami, S. H. (2021). Peranan Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Minat Personel Bhabinkamtibmas Polres Kupang Kota. *Among Makarti*, 13(2), 68–77. <https://doi.org/10.52353/ama.v13i2.198>
- Fadilah, D., Rohini, & Sumiati. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal Samawa Berbentuk Multimedia Interaktif. *Jurnal Elementary*, 3(2), 97–101. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/elementary>
- Fania, G. I., Khasanah, R. N., Salsabila, U. H., Azizah, R. H., & Listiyani, A. (2021). Urgensi Teknologi Pendidikan Dalam Peningkatan Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 9(2), 575–590. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v9i2.320>
- Faujiah, E., & Samsudin. (2020). Gagasan Dewi Sartika pada Tahun 1904-1947 dalam Perspektif Islam. *Al-Tsaqafa : Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, 17(2), 205–212. <https://doi.org/10.15575/al-tsaqafa.v17i2.10402>
- Fauzan, A., Intan Maharani, A., Wahyu Dyah Pramesti, N., & Ar Roziq Pranoto, C. I. (2024). Penerapan Qr Code dalam Media Pembelajaran Terintegrasi Big Data Berbasis Smart And Green untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA dan Identifikasi Tumbuhan di Sekolah. *Jurnal Kependidikan*, 13(1), 145–154. <https://jurnaldidaktika.org>
- Fauzi, A. R., Octaviani, D., & Yukha, E. M. (2022). Inventarisasi permainan tradisional sebagai media perkembangan nilai karakter pada anak SD/MI. *JIPMI Jurnal Inovasi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 1(1), 9–21. <https://ejournal.staisyekhjangkung.ac.id/index.php/jipmi>
- Fauziyah, Sudjarwo, & Pargito. (2014). PEMBELAJARAN IPS DENGAN MODEL INKUIRI SOSIAL UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN BERPIKIR KRITIS. *Jurnal Studi Sosial*, 2(4). <https://doi.org/http://doi.org/10.23960/jss.v2i4.7566>
- Firdaus, A., & Mulyani. (2021). Pengembangan Media Ilustrasi Penunjang Siswa Melestarikan Sejarah Pahlawan Nasional (Jas Merah Panas) pada Tema 5 Pahlawanku untuk Siswa Kelas IV. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru*

- Sekolah Dasar*, 9(1), 1–10.
- Fitriani, Y., & Fatmariza. (2022). Manfaat Kesadaran Sejarah dalam Membangun Karakter Bangsa. *JPGI : Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(2), 278–283.
- Gunawan Santoso, Dinda Khomsaini Syawhas, Fitri Yati, Safira Az Zahra, & Alvira Prasasti. (2023). Mengenal Pahlawan Daerah dan Nasional Indonesia Sebagai Edukasi Bagi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 02(02), 336–348.
- Hadi, K. (2017). *Ensiklopedi Pahlawan Nasional*. Relasi Inti Media.
- Hadi, K., & Sustianingsih. (2013). *Buku Pintar Super Lengkap Pahlawan Nasional*. Familia Pustaka Keluarga.
- Hadih, N., & Fuadah, A. (2020). Memperkenalkan Sejarah Pahlawan Nasional Mr.Raden Achmad Soebardjo Djojoadisoejo Bagi Peserta Didik Mi/Sd Di Indonesia. *As-Sibyan*, 3(1), 79–95. https://doi.org/10.52484/as_sibyan.v3i1.169
- Hadyansah, D., Septiana, R. A., & Budiman, A. (2021). Permainan Tradisional Sebagai Nilai-Nilai Kearifan Lokal. *Aksara Raga*, 3, 42.
- Hae, Y., Tantu, Y. R. P., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual Dalam Membangun Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1177–1184. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/522>
- Handayani, F. A., & Haryati, T. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran QR-Code Sebagai Upaya Implementasi Pendidikan Sesuai Kodrat Zaman KHD di SMP Negeri 6 Semarang. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 809–815. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2180>
- Handika, H. H., Zubaidah, T., & Witarsa, R. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Didaktis: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Pengetahuan*, 22(2), 124. <https://doi.org/10.30651/didaktis.v22i2.11685>
- Hanifa, M. R., Aldriyani, S. N. F., Chitta, F., & Zulfikar, M. R. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 29–40.
- Hanik, E. U., Puspitasari, D., Safitri, E., Firdaus, H. R., Pratiwi, M., & Innayah, R. N. (2022). “Integrasi Pendekatan TPACK (Technological, Pedagogical, Content Knowledge) Guru Sekolah Dasar SIKL dalam Melaksanakan Pembelajaran Era Digital”. *Journal of Educational Integration and Development*, Volume 2, Nomor 1 (hlm. 15-27). *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 2(1), 15–27.
- Harpih, D., Wardah, E. S., & Fauziah, S. (2018). PERAN RADEN AYU LASMININGRATDALAM MENGEMBANGKAN SEKOLAH KEUTAMAAN ISTRITAHUN 1907-1948. *Tsaqofah;Jurnal Agama Dan Budaya*, 16(2), 223–235. <https://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/tsaqofah/article/view/3158/2306>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrm, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Grup. [http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media Pembelajaran 2.pdf](http://eprints.unm.ac.id/20720/1/Media%20Pembelajaran%20.pdf)
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>

- Hasanah, L., Putri, M. A., Hanin, A. H., & Siregar, W. S. (2022). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Bagi Peserta Didik. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Pendidikan*, 2(2), 44–48. <https://doi.org/10.25008/jitp.v2i2.33>
- Hayati, F., Neviyarni, & Irdamurni. (2021). *Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar : Sebuah Kajian Literatur*. 5(1), 1809–1815.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>
- Husein MR, M. (2021). Luntarnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1. <https://doi.org/10.29103/aa.v5i1.4568>
- Hutabri, E. (2022). Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital. *Snistek*, 296–301.
- Ibrahim, M. (1983). *PROF. DR. SULAIMAN EFFENDI KUSUMAH ATMAJA*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. [https://repositori.kemdikbud.go.id/8366/1/PROF DR SULAIMAN EFFENDI.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/8366/1/PROF%20DR%20SULAIMAN%20EFFENDI.pdf)
- Indarta, Y., Jalinus, N., Abdullah, R., & Samala, A. D. (2021). 21st Century Skills : TVET dan Tantangan Abad 21. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4340–4348. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1458>
- Indrawati, D. (2019). *Pahlawan Nasional Indonesia*. CV. Graha Printama Selaras.
- Institut, P., Islam, A., Muhammad, S., & Sambas, S. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarneegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96.
- Irawan, J. D., & Adriantantri, E. (2019). Pemanfaatan Qr-Code Sebagai Media Promosi Toko. *Jurnal Mnemonic*, 1(2), 56–61. <https://doi.org/10.36040/mnemonic.v1i2.39>
- Ishak, A. P., Afifah, R. N., & Kamelia, S. Q. (2021). Strategi Belajar Sambil Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Terhadap Anak pada Masa Pandemi di Desa Leuwigoong. *Procedings UIN SUNAN GUNUNG DJATI Bandung*, 1(87), 138–145.
- Izza, F. N., & Rajagede, R. A. (2022). Pengembangan Permainan Tradisional Dam-Daman dalam Bentuk Application Programming Interface. *Journal.Uii.Ac.Id*, 3(2), 1–6. <https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/download/24329/14058>
- Jannah, F., Radiansyah, R., Sari, R., Kurniawan, W., Aisyah, S., Wardini, S., & Fahlevi, R. (2022). Pembelajaran Hots Berbasis Pendekatan Lingkungan Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 189. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i1.8533>
- Karim, A. (2015). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)*. [http://repository.iainkudus.ac.id/2130/1/BUKU Pembelajaran IPS.pdf](http://repository.iainkudus.ac.id/2130/1/BUKU%20Pembelajaran%20IPS.pdf)
- Kemdikbud. (2013). Nuansa. 2. [https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/Nuansa 2 2013.pdf](https://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/Nuansa%202013.pdf)
- Komarudin. (2022). Pendidikan Perspektif Ibnu Khaldun. *PANDAWA : Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 4(1), 23–41.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Penerbit Bintang Surabaya. [https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku monograf: Media_andi k.pdf](https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku%20monograf%20Media_andi%20k.pdf)

- Kurniawan, M. R., & Rahman, Y. A. (2019). Teori Belajar Kognitif: Membedah Psikologi Belajar Jean Piaget. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 1–10.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN: Konsep & Aplikasi Pengembanagan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Kencana.
- Kustiyono. (2020). *PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL UNTUK PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR*.
<https://doi.org/10.35542/osf.io/g2rwc>
- Magdalena, I., Fatakhatus Shodikoh, A., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., Susilawati, I., & Tangerang, U. M. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Maharani, S., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(20), 1349–1358.
- Mahawira, P. (2013). *CINTA PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA: Mengenal & Meneladani*. PT. Wahyu Media.
- Majid, R. A., Apriliya, S., & Suryana, Y. (2021). Media Pembelajaran Quick Response Code (QR Code) Berbasis Kartu Pusi di Kelas IV Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(2), 529–549. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i2.36314>
- Manurung, P. (2020). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, 14(1), 1–12.
<https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33>
- Marinda, L. (2020). TEORI PERKEMBANGAN KOGNITIF JEAN PIAGET DAN PROBLEMATIKANYA PADA ANAK USIA SEKOLAH DASAR. *An-Nisa: :Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–152.
<https://media.neliti.com/media/publications/340203-teori-perkembangan-kognitif-jean-piaget-00d2756c.pdf>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Marli, S. (2011). Sejarah dan Pendidikan Sejarah. *Jurnal Cakrawala Kependidikan*, 9(2). <https://media.neliti.com/media/publications/218559-sejarah-dan-pendidikan-sejarah.pdf>
- Masruroh, D. E. A., & Isnaini, N. (2022). The Effect of the Traditional Board Game “Dam-Daman” on the Elderly Cognitive Functions at the Elderly Integrated Health Center, Pegongsoran, Pemalang District, Pemalang. *Proceedings Series on Health & Medical Sciences*, 2, 127–132.
<https://doi.org/10.30595/pshms.v2i.234>
- Mastoah, I., Yufiarti, & Supena, A. (2021). Implementasi Teori Belajar Humanistik Dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh Di Mis Ciwaru Kota Serang. *Primary: Jurnal Keilmuan Dan Kependidikan Dasar*, 13(01), 31–42.
- Maulida, U. (2022). Pengembangan Modul Ajar Berbasis Kurikulum Merdeka. *Tarbawi: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam*, 5(2), 130–138.
<https://doi.org/10.51476/tarbawi.v5i2.392>
- Megawati, R., & Ningsih, T. (2020). Pembentukan Karakter melalui Pembelajaran

- Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). *Jurnal Pendidikan*, 8(2), 249–263.
- Miftah, M. (2013). FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR SISWA. *Kwangsang: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Milawati, & Fuadah, A. (2021). Memperkenalkan Sejarah Pahlawan Nasional Kh. Noer Ali Bagi Peserta Didik Mi/Sd Di Indonesia. *Ibtidai'Y Datokarama: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 13–24. <https://doi.org/10.24239/ibtidaiy.vol2.iss1.7>
- Mulyono, & Ampo, I. (2021). Pemanfaatan Media Dan Sumber Belajar Abad 21. *Paedagogia: Jurnal Pendidikan*, 9(2), 93–112. <https://doi.org/10.24239/pdg.vol9.iss2.72>
- Munajat, M. A., Nugraha, M. F., & Saleh, Y. T. (2023). Development of Dam-Daman Learning Media on Flat Shape Material to Improve Learning Outcomes of Class III Elementary Schools in Tasikmalaya. *QISTINA: Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(1), 84–90. <https://doi.org/10.57235/qistina.v2i1.551>
- Museum. (2022). *Raden Ayu Lasminingrat Tokoh Intelektual Pertama*. Dinas Kebudayaan DIY. <https://budaya.jogjaprovo.go.id/berita/detail/1303-raden-ayu-lasminingrat-tokoh-intelektual-pertama>
- Mutia. (2021). *CHARACTERISTICS OF CHILDREN AGE OF BASIC EDUCATION*. 3(1), 114–131. <https://journal.ar-raniry.ac.id/index.php/fitrah/article/download/1330/658>
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology "Humanlight"*, 2(1), 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>
- Nast, T. P. J., & Yarni, N. (2019). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Humanistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 270–275. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.483>
- Nasution, E. M., Suci, F. P., & Rafiq, M. (2023). Penerapan Ruang Lingkup Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 188–193. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i3.305>
- Ningtyas, S. I. (2023). Penggunaan Board Game Sebagai Media Pembelajaran Untuk Melatih Berpikir Kreatif Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 871–880. <https://doi.org/10.30998/rdje.v9i2.19392>
- Novianti, S., Qotimah, K., Arvita, T., & Anam, H. (2023). Literatur Review : Pengembangan, Pembelajaran dan Pengorganisasian IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3654–3662. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Novrizal, A., Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2022). Multimedia Interaktif Mengenal Pahlawan Nasional Indonesia. *Journal of Animation and Games Studies*, 8(1), 83–98. <https://doi.org/10.24821/jags.v8i1.4979>
- Nur, M. (2022). Pembelajaran Ips Berbasis Literasi Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal (JIPKL)*, 2(6), 331–346.
- Nurfadhillah, S., Nurfalah, K., Amanda, M., Kauniyah, N., Anggraeni, R. W., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di

- Sdn Muncul 1. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 225–242. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurhasanah, H. (2020). *Permainan Tradisional DAM-DAMAN INTEGRASI (Damai)*. PT. Pelita Media Nusantara. [https://repository.usd.ac.id/39805/1/Panduan Permainan Dam-Daman Integrasi.pdf](https://repository.usd.ac.id/39805/1/Panduan%20Permainan%20Dam-Daman%20Integrasi.pdf)
- Padiatra, A. M. (2020). *Ilmu Sejarah: Materi dan Praktik*. JSI PRESS. [https://repository.syekhnujati.ac.id/4989/1/Buku Ajar Metode Ilmu Sejarah.pdf](https://repository.syekhnujati.ac.id/4989/1/Buku%20Ajar%20Metode%20Ilmu%20Sejarah.pdf)
- Pagarra, A., Syawaluddin, H., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. [http://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku Media Pembelajaran.pdf](http://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf)
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). *Media Pembelajaran*. Badan Penerbit UNM. [https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku Media Pembelajaran.pdf](https://eprints.unm.ac.id/25438/1/Buku%20Media%20Pembelajaran.pdf)
- Parawangsa, E., Dinarti, N. S., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Strategi Pembelajaran IPS di SD Kelas Awal Berbasis Learning Skill. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4089–4094. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/3510/2985>
- Prayogo, G. P. J., & Martadi. (2022). PERANCANGAN KARTU PERMAINAN SEBAGAI PENGENALAN TOKOH PAHLAWAN NASIONAL INDONESIA UNTUK ANAK USIA 10-12 TAHUN. *Jurnal Barik*, 3(2), 15–29.
- Pusindo, M. T. (2008). *Pahlawan Indonesia*. Media Pusindo.
- Pusindo, T. M. (2008). *Pahlawan Indonesia*. Media Pusindo.
- Puspitasari, H., Husna, M. A., & Ulummudin, I. K. (2021). PENGEMBANGAN MEDIA DAM-DAMAN DALAM MATA PELAJARAN FIQIH MATERI HAJI KELAS V MI AL MUSLIMIYAH RANDUBLATUNG BLORA. *At-Tuhfah: Jurnal Studi Keislaman*, 10(1), 45–59.
- Putranto, Kurniawaty, & Harningsih, S. (2011). AHMAD SUBARDJO DJOJODISURYO “Sang Penjamin Kemerdekaan.” Kementrian Kebudayaan dan Pariwisata. [https://repositori.kemdikbud.go.id/26135/1/AHMAD SUBARDJO DJOJODISURYO SANG PENJAMIN KEMERDEKAAN.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/26135/1/AHMAD%20SUBARDJO%20DJOJODISURYO%20SANG%20PENJAMIN%20KEMERDEKAAN.pdf)
- Rachmawati, D. P. (2022). Membangkitkan Semangat Nasionalisme Generasi Muda Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah Kongres Pemuda (1926 – 1928). *JEJAK: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 2(2), 100–111. <https://doi.org/10.22437/jejak.v2i2.24626>
- Rahmad. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67–78. <http://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/muallimuna>
- Rahmanto, S. A. (2024). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DAM-DAMAN UNTUK MATERI TEOREMA PYTHAGORAS SMP KELAS VIII. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(1), 145–154. <https://e-journal.my.id/pedagogy/article/view/3768/2513>
- Rahmawati, E. (2010). *Bermain Asyik Permainan Tradisional*. Multi Kreasi Satu delapan.
- Ramadhani, N. L. S., & Sawitri, D. A. (2022). Dam-Daman Teks Prosedur:

- Modifikasi Permainan Tradisional Menjadi Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Seminar Nasional Sosial ...*, 1, 648–653.
- Rarastika, N. (2022). Penggunaan Teknologi QR Code dalam Pembelajaran Tematik: Penelitian Pengembangan Bahan Ajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*, 1(1), 94–104. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.176>
- Rezania, V., & Afandi, R. (2020). *Pengembangan Pembelajaran IPS di SD* (1st ed.). UMSIDA PRESS.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2005). Developmental research methods: Creating knowledge from instructional design and development practice. *Journal of Computing in Higher Education*, 16(2), 23–38. <https://doi.org/10.1007/BF02961473>
- Ridwan, R. S., Al-Aqsha, I., & Rahmadini, G. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video dalam Penyampaian Konten Pembelajaran. *Inovasi Kurikulum*, 18(1), 38–53. <https://doi.org/10.17509/jik.v18i1.37653>
- Rohadi, R., & Kurniawan, H. (2021). Peran Ahmad Subardjo Dalam Perjuangan Kemerdekaan Indonesia (1942-1948). *Historia Vitae*, 01(01), 37–51. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/HV/article/view/3407>
- Romadhon, W. A., Haryanto, J., & Suarilah, I. (2022). EFFECT OF TRADITIONAL GAME “DAM-DAMAN” TO DECREASE LEVEL OF DEMENTIA ON ELDERLY. *Lux Mensana*, 1(3), 75–85. <https://www.easpublisher.com/easjnfs>
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur, dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. PT Rajagrafindo Persada.
- Rusiadi. (2020). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran. *Jurnal Alwatzhoebillah: Kajian Islam*, 6(2), 10–21.
- Safitri, D., Antania S. D, Oktovia, D., Sari, P. A., Amalia, R., & Salsabila, S. (2024). Prinsip dan Tujuan Pembelajaran IPS Membangun Warga Negara Berpengetahuan Luas dan Berpikir Kritis. *Cognoscere: Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 2(1), 53–59. <https://doi.org/10.61292/cognoscere.90>
- Safwan, M. (1984). *Prof Mr. Iwa Kusuma Sumantri SH. Hasil Karya dan Pengabdianannya*. Direktorat Sejarah Dan Nilai Tradisional. [https://repository.kemdikbud.go.id/27577/2/Prof. Mr. Iwa Kusuma Sumantri SH. Hasil Karya dan Pengabdianannya.pdf](https://repository.kemdikbud.go.id/27577/2/Prof.%20Mr.%20Iwa%20Kusuma%20Sumantri%20SH.%20Hasil%20Karya%20dan%20Pengabdianannya.pdf)
- Said, J., & Wulandari, T. (1995). *Ensiklopedi Pahlawan Nasional*. Direktorat Sejarah Dan Nilai Tradisional. [https://repository.kemdikbud.go.id/8315/1/ENSIKLOPEDIA PAHLAWAN NASIONAL.pdf](https://repository.kemdikbud.go.id/8315/1/ENSIKLOPEDIA%20PAHLAWAN%20NASIONAL.pdf)
- Salsabila, I. A. V., & Ningsih, R. (2021). Permainan Tradisional Dam-Daman sebagai Media untuk Meningkatkan Efikasi Diri Siswa SMP. *Senja KKN*, 55–61.
- Santoso, G., Azrasabiy, H., Ramadhana, L., Ghazia Apriatna, N., Kholifah Alviana, N., & Muhamadiyah Jakarta, U. (2023). Karakteristik Karakter Pahlawan Nasional dan Daerah Republik Indonesia Zaman Prakemerdekaan. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(2), 256–268. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/439>
- Sari, W. N. (2021). Pendidikan Karakter melalui Pembelajaran IPS. *Jurnal*

- Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 1(1), 10–14.
- Sari, W. N., & Faizin, A. (2023). Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pada Kurikulum Merdeka. *ULIL ALBAB: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 954–960.
- Sasoko, D. M., & Mahrudi, I. (2023). Teknik Analisis SWOT Dalam Sebuah Perencanaan Kegiatan. *Jurnal Perspektif-Jayabaya Journal of Public Administration*, 22(1), 8–19.
- Sasongko, M. N., Suyanto, M., & Kurniawan, M. P. (2020). Analisis Kombinasi Warna Pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten. *Jurnal Teknologi Technoscientia*, 12(2), 125–133. <http://www.klatenkab.go.id>
- Septian, A., Nazar, M., Heri, K., Paturahman, M., & Sudrajat, Y. (2024). Analisis Prinsip Prinsip Pembelajaran Ips. *SINAU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 227–237. <https://doi.org/https://zenodo.org/doi/10.5281/zenodo.10578084>
- Septian, D., & Sarwanto, C. (2017). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS LEARNING CYCLEPADA MATERI ALAT OPTIK MENGGUNAKAN FLASHDALAM PEMBELAJARAN IPA SMP KELAS VIII. *JURNAL INKUIRI*, 6(1), 45–60. <https://jurnal.uns.ac.id/inkuiri/article/viewFile/17264/13816>
- Septiani, Y. (2022). Efektivitas audiovisual berbantuan QR-Code dalam pembelajaran teks eksplanasi di SMKN 1 Simpang Rimba. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(5), 512–517. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i5.172>
- Septriyani, W., & Yektyastuti, R. (2023). Pengembangan Media Miko Pada Muatan Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Sejarah Pahlawan di Kelas IV. *Jurnal Sosial Humaniora*, 1(1), 37–48. <https://ojs.unida.ac.id/al-kaff/article/view/8158>
- Seran, E. Y., & Mardawani. (2021). *Konsep Dasar IPS*. Deepublish.
- Setyaningsih, M. ., & Dewi, N. . (2015). Pengembangan Media Papan Permainan Berbasis Science-Edutainment Tema Makanan Untuk Siswa Kelas VIII. *Unnes Science Education Journal*, 4(3), 4. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/usej>
- Sudarsono. (2024). *Pembelajaran IPS*. Tahta Media Grup.
- Sumafta, I. B. (2014). *Rancang Bangun Board Game “Dam-Daman” sebagai Media Pembelajaran Huruf Hijaiyah Menggunakan Linear Kongruential Generator sebagai Pembangkit Permainan (Iqro Jilid 1)* [Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim]. <http://etheses.uin-malang.ac.id/8097/1/09650018.pdf>
- Sunarto, & Hartono, A. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Rineka Cipta.
- Surahman, E., & Mukminan. (2017). PERAN GURU IPS SEBAGAI PENDIDIK DAN PENGAJAR DALAM MENINGKATKAN SIKAP SOSIAL DAN TANGGUNG JAWAB SOSIAL SISWA SMP. *Harmoni Sosial*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/10.1136/bmj.3.5922.25>
- Susanti, E., & Endayani, H. (2018). *Konsep Dasar IPS* (1st ed.). CV. Widya Puspita.
- Suyahman. (2021). *Media Belajar PPKn SD*. Lakeisha.
- Syamsuri. (2021). Kontribusi KH. Noer Alie Dalam Bela Negara, Politik, Dakwah, dan Pendidikan Islam di Bekasi. *Al-Ghurabaa: Journal of Science Education*,

- 1(1), 1–13.
- Talitha, R. I., & Cempakasari, T. (2016). Penerapan Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Menghargai Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Di Indonesia Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sdn Cijati. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 231–241. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.29>
- Tamala, N. F., Silaban, A., Simanjorang, B. J., & Rambe, T. (2022). Berjuang untuk Agama dan Bangsa: Biografi Kiai Haji Noer Ali, 1914-1992. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(2), 205–210. <https://doi.org/10.30743/mkd.v6i2.5238>
- Tan, S. (2015). Perancangan Board Game Pengenalan Dinosaurius Untuk Anak Usia 8 – 12 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6).
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79–85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Thobroni, M., & Mustofa, A. (2011). *Belajar & Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media.
- Tiwari, S. (2016). An introduction to QR code technology. *Proceedings - 2016 15th International Conference on Information Technology, ICIT 2016*, 39–44. <https://doi.org/10.1109/ICIT.2016.38>
- Turisyanto. (2015). PEMBELAJARAN IPS BERBASIS RESEARCH. *Elementary*, 1(1), 58–68. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary/article/view/pembelajaran-ips-berbasis-research/146>
- Utami, E. N. (2020). Teori Belajar Humanistik Dan Implementasinya Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mudarrisuna*, 10(4), 571–584. <http://dx.doi.org/10.22373/jm.v10i4.6978>
- Vawanda, E. J., & Zainil, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis QR Code untuk Kemampuan Berpikir Geometris Siswa Kelas IV SD. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(1), 124. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i1.10332>
- Wardani, H. K. (2022). Pemikiran Teori Kognitif Piaget Di Sekolah Dasar. *Khazanah Pendidikan*, 16(1), 7. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i1.12251>
- Wave, D. (2010). *What Is Qr Code?* <https://www.Qrcode.Com/En/About/>
<https://www.qrcode.com/en/about/>
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Winarno, M. E. (2013). *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. UM PRESS.
- Winatapura, U., Darajat, O., Djahrudin, Waluya, B., Ningrum, E., Hayati, S., & Sapriya. (2010). *Materi dan Pembelajaran IPS SD* (1st ed.). Universitas Terbuka.
- Wiriaatmadja, R. (2009). *Dewi Sartika*. Departemen Kebudayaan dan Pariwisata. [https://repositori.kemdikbud.go.id/13462/1/Dewi sartika.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/13462/1/Dewi%20sartika.pdf)
- 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>
- Yaumi, M. (2017). RAGAM MEDIA PEMBELAJARAN: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. *A Seminar Nasional Dan Workshop Tentang Pemanfaatan Media Pembelajaran Dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran Berorientasi Multiple Intelligences*, 21–44.
<https://core.ac.uk/download/pdf/198226579.pdf>
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.
- Yusnaldi, E. (2019). *POTRET BARU PEMBELAJARAN IPS*. Perdana Publishing.
- Zetriuslita, Z. (2016). Profil Sikap Ilmiah Rasa Ingin Tahu (Curiosity) Matematis Mahasiswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara Jakarta*, 8(1), 41–46.
- Zuliyanti, & Galuh, S. A. (2021). *Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi*. LPPM UNNES. [https://lib.unnes.ac.id/48864/1/BUKU ZULIYANTI_2021_Cetak.pdf](https://lib.unnes.ac.id/48864/1/BUKU_ZULIYANTI_2021_Cetak.pdf)