

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET DIGITAL TENTANG
KETELADANAN PAHLAWAN NASIONAL DALAM PEMBELAJARAN
IPS DI SEKOLAH DASAR**

TESIS

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister
Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Dasar



oleh
FADHILA IKRIMA SUHERMAN
2002190

PROGRAM STUDI S-2 PENDIDIKAN DASAR
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2024

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET DIGITAL TENTANG
KETELADANAN PAHLAWAN NASIONAL DALAM PEMBELAJARAN
IPS DI SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Fadhila Ikrima Suherman

2002190

Sebuah tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Dasar Sekolah
Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia

© Fadhila Ikrima Suherman

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus, 2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
di fotocopy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

FADHILA IKRIMA SUHERMAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET DIGITAL TENTANG
KETELADANAN PAHLAWAN NASIONAL DALAM PEMBELAJARAN
IPS DI SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Prof. Dr. H. Sapriya, M.Ed.
NIP. 19630820 199803 1 001

Pembimbing II



Dr. Cipi Riyana, M.Pd.
NIP. 19751230 200112 1 001

Diketahui,

**Ketua Program Studi Pendidikan Dasar
Sekolah Pascasarjana UPI,**



Prof. Dr. päd. H. Wahyu Sopandi, M.A.
NIP. 196605251990011001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis yang berjudul “PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET DIGITAL TENTANG KETELADANAN PAHLAWAN NASIONAL DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR” ini adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan tersebut saya menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, 5 Agustus 2024
Yang membuat pernyataan



Fadhila Ikrima Suherman
NIM. 2002190

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur mari kita panjatkan kehadirat Allah *subhanawuta'ala*, yang telah menganugerahkan rahmat, karunia serta nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis dengan judul **“Pengembangan Media Kartu Kuartet Digital Tentang Keteladanan Pahlawan Nasional Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar”** sampai dengan selesai. Shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada suri tauladan kita semua yaitu Nabi Muhammad *sallallahu a'laihi wassalam*, kepada para keluarga, para shahabat, para tabi'in, dan kepada segenap umatnya hingga akhir zaman. Dan semoga di dalamnya terdapat kita semua, guru-gurukita, segenap keluarga kita, dan orang-orang yang kita kasihi.

Penyusunan Tesis ini adalah untuk memenuhi sebagian dari syarat kelulusan untuk memperoleh gelar Magister Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar tahun akademik 2023/2024 serta sebagai acuan penulis untuk melaksanakan pendidikan pembelajaran di kelas, juga sebagai referensi bagi pembaca tentang rancang bangun pengembangan suatu media. Penulis harap tesis ini bisa berguna, khususnya bagi penulis dan umumnya untuk para pembaca.

Dalam pembuatan Tesis, penulis menyadari bahwa Tesis ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak agar penulis bisamemperbaiki kekurangan dan kesalahan dalam penulisan Penelitian berikutnya.

Bandung, 5 Agustus 2024



Fadhila Ikrima Suherman

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah Puji dan Syukur penulis panjatkan atas limpahan rahmat dan karunia Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan Tesis ini dengan baik. Penulis menyadari bahwa penulis tidak akan mampu menyelesaikan Tesis ini tanpa adanya bantuan serta dorongan semangat dari berbagai pihak selama proses penulisan Tesis ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. pã d. H. Wahyu Sopandi, M.A. selaku Ketua Prodi Pendidikan Dasar SPs Universitas Pendidikan Indonesia yang telah membantu dan memfasilitasi penulis untuk segera menyelesaikan studi.
2. Prof. Dr. H. Sapriya, M.Ed. selaku dosen pembimbing I dan dosen wali yang telah memberikan bimbingan yang terbaik, memotivasi penulis dan memberikan kelancaran selama proses bimbingan dalam penyelesaian tesis ini. Terima kasih yang tak terhingga untuk segala waktu, saran, masukkan, nasihat, dan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
3. Dr. Cepi Riyana, M.Pd. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbingan yang terbaik, memotivasi penulis dan memberikan kelancaran selama proses bimbingan dalam penyelesaian tesis ini. Terima kasih yang tak terhingga untuk segala waktu, saran, masukkan, nasihat, dan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
4. Prof. Dr. H. Nana Supriatna, M.Ed., telah bersedia menjadi validator ahli untuk media kartu kuartet digital yang peneliti kembangkan. Memberikan banyak kontribusi, bimbingan, saran dan masukkan dalam mengembangkan pembelajaran yang baik. Terima kasih yang tak terhingga untuk segala waktu, saran, masukkan, nasihat, dan ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis.
5. Seluruh dosen dan para staf di Prodi Pendidikan Dasar SPs UPI yang telah memberikan bimbingan, ilmu, serta bantuan pada penulis selama masa perkuliahan.
6. Ibu Pipin, S.Pd., M.M. selaku Kepala Sekolah SDN 222 Pasirpogot beserta para

guru khususnya Ibu Willy Alawiyah, S.Pd. yang telah menerima, memberi izin dan memfasilitasi penulis selama penelitian.

7. Orangtua penulis Bapak Ade Suherman, M.Pd. dan Ibu Nurhasanah, S.Ag., S.Pd. yang selalu mendukung dan mendoakan tiada henti demi kelancaran penulis dalam penyelesaian tesis ini.
8. Sahabat sekaligus saudara penulis Dyah Mayuni Sari dan keluarga yang telah memberikan doa serta dukungan moril dan materil kepada penulis dalam proses penyelesaian tesis ini.
9. Pengembang media kartu kuartet digital, Arif Rahman Hakim yang telah bekerjasama dengan baik dan detail sehingga penulis dapat merealisasikan cita-cita penulis untuk membuat media kartu kuattet digital ini.
10. Teman seperjuangan penulis yang menemani dan membantu penulis dalam pengerjaan Tesis ini Gitta Bella, Sri Melinda Nasution, Ayu Wandira, Roni Wahyu dan seluruh mahasiswa pendidikan dasar 2020 yang telah membersamai penulis dari kuliah daring hingga menyelesaikan tesis ini.
11. Ibu Nina (alm), Pak Umar selaku dosen pembimbing ketika S1, terima kasih atas bimbingannya sehingga penulis dapat melanjutkan penelitian ini dan Ibu Yanti Susanti guru sejarah penulis ketika SMA terima kasih atas motivasi kepada penulis sehingga penulis sudah sampai di tahap ini.
12. Para guru dan dosen yang telah memberikan ilmu kepada penulis sehingga penulis dapat mengaplikasikannya, mudah-mudahan ilmu yang diberikan kepada penulis berkah dan bermanfaat juga menjadi amal jariyah.
13. Serta semua pihak yang turut andil dan tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kesediaannya telah membantu dalam segala hal sehingga penulis bisa menyelesaikan tesis ini.

Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan yang telah diberikan dengan tulus kepada berbagai pihak yang terlibat pada penulisan tesis ini, dalam memberikan bimbingan, nasihat, semangat, dukungan, doa, dan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

PENGEMBANGAN MEDIA KARTU KUARTET DIGITAL TENTANG KETELADANAN PAHLAWAN NASIONAL DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR

FADHILA IKRIMA SUHERMAN

2002190

ABSTRAK

Pembentukan dan penguatan karakter dan nilai moral peserta didik merupakan tujuan pembelajaran IPS khususnya di sekolah dasar. Namun terdapat tantangan dalam membelajarkan IPS untuk mencapai tujuannya di sekolah dasar seperti pembelajaran IPS yang cenderung dominan pada aspek kognitif dan mengabaikan aspek sikap dan keterampilan serta metode dan media pembelajaran yang kurang variatif dan inovatif sehingga membuat kurangnya motivasi dan semangat belajar peserta didik. Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan penelitian yang bertujuan untuk merancang sebuah media pembelajaran berbasis permainan kartu kuartet digital yang dapat membuat peserta didik belajar sekaligus bermain. Metode penelitian ini adalah *Design & Development* (D&D) dengan model Hannafin & Peck yang terdiri dari tiga fase. Pertama adalah fase *need assessment*, kemudian fase *design* dan fase *develop&implement*. Instrumen penelitian ini adalah wawancara dan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kondisi awal peserta didik di sekolah dasar menunjukkan kurangnya fokus belajar karena materi IPS yang terlalu panjang dan media pembelajaran yang kurang variatif. Kemudian pada tahap kedua yaitu *design* peneliti merancang media kartu kuartet dengan muatan materi IPS keteladanan pahlawan nasional dan mengembangkannya menjadi kartu kuartet digital yang dapat diakses menggunakan internet. Pada tahap terakhir yaitu validasi ahli materi dengan penilaian “sangat layak tanpa revisi” dan validasi ahli media dengan penilaian “sangat layak tanpa revisi”. Kemudian pada tahap uji coba, hasil respon guru terhadap efektifitas kartu kuartet digital ini mendapatkan hasil “sangat layak” dan respon peserta didik pada media pembelajaran permainan kartu kuartet digital mendapat kriteria penilaian “sangat layak”. Diharapkan media ini dapat digunakan dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Kata Kunci : IPS, Media Pembelajaran, Media Permainan, Kartu Kuartet Digital, *Design & Development*.

**DEVELOPMENT OF DIGITAL QUARTET CARD MEDIA ABOUT THE
EXAMPLES OF NATIONAL HEROES IN LEARNING SCIENCES IN
PRIMARY SCHOOLS**

FADHILA IKRIMA SUHERMAN

2002190

ABSTRACT

The goal of social studies learning in elementary schools is to shape students' character and moral values. However, challenges include an overemphasis on cognitive aspects while neglecting attitudes and skills, as well as the lack of innovative and varied teaching methods. This has led to reduced motivation among students. In response, a study was conducted to design a learning tool using a digital quartet card game to make social studies more engaging. The research followed the Design & Development (D&D) method using the Hannafin & Peck model, which includes need assessment, design, and development & implementation phases. Data was gathered through interviews and questionnaires. The study found that students had difficulty focusing due to lengthy material and monotonous learning methods. In the design phase, a quartet card game based on national heroes was created and developed into a digital format accessible online. Both material and media experts rated the game as "very feasible without revision." Trials showed that teachers found it effective, while students rated the game "very feasible." This media is expected to enhance social studies learning in elementary schools by integrating fun and learning.

Keywords: Social Sciences, Learning Media, Permainan Media, Digital Quartet Cards, Design & Development.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian.....	9
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Manfaat Penelitian	10
1.5 Struktur Tesis.....	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
2.1 Ilmu Pengetahuan Sosial.....	12
2.1.1 Definisi Ilmu Pengetahuan Sosial	13
2.1.2 Tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial.....	13
2.1.3 Materi Sejarah di Sekolah Dasar	14
2.1.4 Materi Keterlaksanaan Pahlawan Nasional	16
2.2 Belajar dan Pembelajaran	20
2.2.1 Definisi Belajar dan Pembelajaran	20
2.2.2 Teori Belajar.....	22
2.3 Teori Keteladanan.....	25
2.3.1 Implikasi Teori Keteladanan dalam Pendidikan	27
2.3.2 Konsep Teori Keteladanan Terhadap Pahlawan	28
2.3.3 Komponen Utama dalam Keteladanan Pahlawan	29
2.3.4 Implementasi dalam Pendidikan	29
2.3.5 Pahlawan dan Pembelajaran.....	30
2.4 Teori Perkembangan Peserta Didik Jean Piaget di Sekolah Dasar.....	30
2.4.1 Tahap Sensori Motorik.....	31
2.4.2 Pra-operasional (usia 2-7 tahun)	32
2.4.3 Operasional Konkrit (Usia 7-11 tahun).....	32
2.4.4 Operasional Formal (usia 11 tahun ke atas)	33
2.4.5 Implikasi Teori Piaget dalam Pembelajaran.....	34
2.5 Hakikat Media Pembelajaran.....	35
2.5.1 Definisi Media Pembelajaran	35

2.5.2 Fungsi Media Pembelajaran	36
2.5.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	37
2.6 Permainan Kartu Kuartet	38
2.6.1 Definisi Permainan	38
2.6.2 Definisi Kartu Kuartet	39
2.6.3 Langkah-langkah Permainan Kartu Kuartet.....	40
2.7 Penelitian yang Penelitian.....	41
2.8 Kerangka Berfikir	44
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
3.1 Metode dan Desain Penelitan	45
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	50
3.3 Pengumpulan Data.....	50
3.4 Analisis Data.....	68
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	70
4.1 Temuan Penelitian	70
4.1.1 Kondisi Awal Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	71
4.1.2 Perancangan Media Kartu Kuartet Digital	75
4.1.3 Proses Pengembangan Media Kartu Kuartet Digital.....	89
4.1.4 Uji Kelayakan Angket Media Permainan.....	112
4.1.5 Respon Guru.....	118
4.1.6 Respon Peserta Didik	120
4.2 Pembahasan	131
4.2.1 Kondisi Awal Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.....	132
4.2.2 Perancangan Media Kartu Kuartet Digital	134
4.2.3 Proses Pengembangan Media Kartu Kuartet Digital.....	142
4.2.4 Uji Kelayakan Angket Media Permainan Kartu Kuartet Digital ..	147
4.2.5 Respon Guru.....	151
4.2.6 Respon Peserta Didik	154
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	157
5.1 Simpulan.....	157
5.2 Implikasi	158
5.3 Rekomendasi.....	159
DAFTAR PUSTAKA	162
LAMPIRAN.....	171
RIWAYAT HIDUP	277

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kisi-kisi Angket Ahli Media	51
Tabel 3.2	Kisi-kisi Angket Ahli Media	52
Tabel 3.3	Kriteria Penskoran Angket Ahli Media.....	56
Tabel 3.4	Kisi-kisi Angket Ahli Materi	57
Tabel 3.5	Keterangan Angket Ahli Materi	57
Tabel 3.6	Kriteria Penskoran Angket Ahli Materi	60
Tabel 3.7	Kisi-kisi Angket Respon Guru	61
Tabel 3.8	Keterangan Angket Guru	62
Tabel 3.9	Kriteria Penskoran Angket Ahli Guru.....	64
Tabel 3.10	Kisi-kisi Angket Peserta Didik.....	64
Tabel 3.11	Keterangan Angket Peserta Didik.....	65
Tabel 3.12	Kriteria Penskoran Angket Peserta Didik	68
Tabel 3.13	Kriteria Interpretasi	69
Tabel 4.1	Analisis Capaian Pembelajaran, Materi dan Media	76
Tabel 4.2	Modul Ajar	85
Tabel 4.3	Rekapitulasi Penilaian Ahli Media.....	115
Tabel 4.4	Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi	117
Tabel 4.5	Rekapitulasi Penilaian Guru.....	120
Tabel 4.6	Rekapitulasi Respon Peserta Didik	130
Tabel 4.7	Capaian Pembelajaran IPAS Fase C	143
Tabel 4.8	Alur Tujuan Pembelajaran	145

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	<i>Dale's Cone Experience</i>	23
Gambar 2.2	Kerangka Berpikir	44
Gambar 3.1	Desain Model Hannafin & Peck.....	47
Gambar 3.2	Desain Penelitian Yang Digunakan.....	48
Gambar 4.1	Peta Konsep Materi Tokoh Sisingamangaraja	77
Gambar 4.2	Peta Konsep Materi Tokoh Sultan Ageng Tirtayasa	78
Gambar 4.3	Peta Konsep Materi Tokoh Pangeran Diponegoro.....	79
Gambar 4.4	Peta Konsep Materi Tokoh Pangeran Antasari	80
Gambar 4.5	Peta Konsep Materi Tokoh Sultan Hassanuddin	81
Gambar 4.6	Peta Konsep Materi Tokoh Pattimura	82
Gambar 4.7	Tampilan <i>CorelDRAW</i> yang dipakai	90
Gambar 4.8	Tampilan <i>CorelDRAW</i>	90
Gambar 4.9	Menu untuk membuat dokumen baru.....	91
Gambar 4.10	Tampilan <i>blank file</i>	91
Gambar 4.11	Tampilan desain awal kartu kuartet	92
Gambar 4.12	Tampilan desain awal kartu kuartet.....	92
Gambar 4.13	Tampilan kartu setelah penambahan materi	93
Gambar 4.14	Proses mengimport foto dari <i>gallery</i>	93
Gambar 4.15	Tampilan akhir kartu tema pertama “Sisingamangaraja”	94
Gambar 4.16	Tampilan akhir kartu satu kelompok tema “Sisingamangaraja”	94
Gambar 4.17	Tampilan akhir kartu satu kelompok tema “Sultan Ageng Tirtayasa”	95
Gambar 4.18	Tampilan akhir kartu satu kelompok tema “Pangeran Diponegoro”	95
Gambar 4.19	Tampilan akhir kartu satu kelompok tema “Pangeran Antasari”	95
Gambar 4.20	Tampilan akhir kartu satu kelompok tema “Sultan Hassanuddin”	96
Gambar 4.21	Tampilan akhir kartu satu kelompok tema “Pattimura”	96
Gambar 4.22	Tampilan desain belakang kartu dengan tulisan judul	96

Gambar 4.23	Pemilihan <i>font</i> desain belakang kartu.....	97
Gambar 4.24	Pemilihan ukuran dan warna desain belakang kartu	97
Gambar 4.25	Pemilihan kombinasi warna yang digunakan	98
Gambar 4.26	Membuat garis lurus tulisan	98
Gambar 4.27	Hasil akhir desain belakang kartu kuartet	98
Gambar 4.28	Gambar jarring-jaring <i>box</i> kartu	99
Gambar 4.29	Gambar jaring-jaring <i>box</i> kartu setelah diberi warna.....	99
Gambar 4.30	Gambar desain depan <i>box</i> kartu	100
Gambar 4.31	Gambar desain <i>box</i> kartu	100
Gambar 4.32	Aplikasi <i>Unity</i>	101
Gambar 4.33	Tampilan awal <i>unity</i> hub	101
Gambar 4.34	Tampilan <i>project</i> 3D.....	101
Gambar 4.35	Tampilan awal <i>projecy</i>	102
Gambar 4.36	<i>Permainan scene</i>	102
Gambar 4.37	<i>Memilij alas dan UI (b)</i>	103
Gambar 4.38	<i>Memilij alas background dan UI (b)</i>	103
Gambar 4.39	Tampilan <i>hierarcy</i> setelah semua <i>object</i> dibuat	103
Gambar 4.40	Mengatur warna <i>window</i> tab <i>transform</i>	104
Gambar 4.41	Mengimport matrial diluar <i>unity</i>	104
Gambar 4.42	Membuat <i>prefab</i>	105
Gambar 4.43	Mengatur ID dan nomor kartu	105
Gambar 4.44	Panel Kartu	106
Gambar 4.45	<i>Question Panel</i>	106
Gambar 4.46	Membuat <i>prefab</i> kartu sesuai dengan <i>script</i>	107
Gambar 4.47	<i>Card Hover</i>	107
Gambar 4.48	<i>Card on Complete Panel</i>	108
Gambar 4.49	<i>Set Player Name Behavior</i>	109
Gambar 4.50	Tampilan setelah diberi nama setiap pemain.....	110
Gambar 4.51	Bagian <i>Card Manager</i>	110
Gambar 4.52	Bagian <i>Assign</i>	111
Gambar 4.53	Permainan <i>Object Player</i> dan <i>Bot</i>	111
Gambar 4.54	Tampilan permainan berhasil dijalankan (a)	112

Gambar 4.55	Tampilan permainan berhasil dijalankan (b).....	112
Gambar 4.56	Persentase jawaban pertanyaan nomor 1	122
Gambar 4.57	Persentase jawaban pertanyaan nomor 2.....	122
Gambar 4.58	Persentase jawaban pertanyaan nomor 3.....	122
Gambar 4.59	Persentase jawaban pertanyaan nomor 4.....	123
Gambar 4.60	Persentase jawaban pertanyaan nomor 5.....	123
Gambar 4.61	Persentase jawaban pertanyaan nomor 6.....	123
Gambar 4.62	Persentase jawaban pertanyaan nomor 7.....	124
Gambar 4.63	Persentase jawaban pertanyaan nomor 8.....	124
Gambar 4.64	Persentase jawaban pertanyaan nomor 9.....	124
Gambar 4.65	Persentase jawaban pertanyaan nomor 10.....	125
Gambar 4.66	Persentase jawaban pertanyaan nomor 11	125
Gambar 4.67	Persentase jawaban pertanyaan nomor 12.....	125
Gambar 4.68	Persentase jawaban pertanyaan nomor 13.....	126
Gambar 4.69	Persentase jawaban pertanyaan nomor 14.....	126
Gambar 4.70	Persentase jawaban pertanyaan nomor 15.....	126
Gambar 4.71	Persentase jawaban pertanyaan nomor 16.....	127
Gambar 4.72	Persentase jawaban pertanyaan nomor 17	127
Gambar 4.73	Persentase jawaban pertanyaan nomor 18.....	127
Gambar 4.74	Persentase jawaban pertanyaan nomor 19	128
Gambar 4.75	Persentase jawaban pertanyaan nomor 20.....	128
Gambar 4.76	Persentase jawaban pertanyaan nomor 21	128
Gambar 4.77	Persentase jawaban pertanyaan nomor 22.....	129
Gambar 4.78	Persentase jawaban pertanyaan nomor 23.....	129
Gambar 4.79	Persentase jawaban pertanyaan nomor 24.....	129
Gambar 4.80	Persentase jawaban pertanyaan nomor 25.....	130
Gambar 4.81	Gambar karya kuartet jadi	141

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogia Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*
- Afaria. Z., Sudjani. D. H., Rachma. F. M. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Permainan Digital terhadap Minat Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas X MA Miftahul Huda. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License*. Copyright @ 2020 Universitas Djuanda. All Rights Reserved p-ISSN 2721-155X | e-ISSN 2721-5121
- Andriani, T. (2012). *Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter*. PDF
- Anggraeni, Y., Abidin, Y., Wahyuningsih. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ulartangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia* Volume 8 Nomor 1 Bulan Januari 2023 Page 22 - 35 p-ISSN: 2477-6254 e-ISSN: 2477-8427
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsini., Kristiantari. (2022). Media Kartu Kata dan Kartu Gambar pada Materi Kosakata Bahasa Indonesia. *JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN PROFESI GURU* Volume 5 Nomor 1 2022, pp 173-184 E-ISSN: 2621-5705; P-ISSN: 2621-5713 DOI: <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i1.46323>
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Statistik Telekomunikasi Indonesia 2022* (Ismartini, P). Badan Pusat Statistik.
- Bujuri, DA. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar Dan Implikasinya Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal LITERASI*, Volume IX, No. 1 2018
- Belva, H, dkk. (2015). Pobundo (Pop-Up Budaya Indonesia) Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Kebudayaan Untuk Peserta didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pelita UNY*. 10(1).
- Citra., Faturhman. (2023). Penerapan Metode Permainan Digital Pada Pembelajaran Ips Di Era Abad 21. *Genderang Asa: Journal Of Primary Education PGMI IAIN LHOKSEUMAWE* VOL 4NO 2(2023)Doi. 10.47766/jga.v4i2.2047
- Dananjaya, U. (2010). *Media Pembelajaran Aktif*. Bandung : Nuansa Cendekia

- Darmawan, W., Winarti, M. (2018). *Perjuangan Pangeran Diponegoro*. Makalah diseminarkan dalam Seminar Nasional “Merawat Memori Kolektif, Memperkuat Integrasi Bangsa” yang diselenggarakan oleh Departemen Sejarah FIB Universitas Diponegoro, Semarang 18 November 2018
- Dayanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Gava Media
- Djamarah., Zain. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ervan, M. (2017). Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Mahasiswa didik Pada Perkuliahan Elektronika Dasar Melalui Digital Permainan Base Learning. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan dan Pengembangan Pendidikan Indonesia*. ISSN 2598-1978.
- Febrita, Y., Ulfah, M. (2019). *Upaya Peningkatan Kualitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Media*. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika* (pp. 181-188). Jakarta, Indonesia: Universitas Indraprasta PGRI.
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 7(1). 97-109. doi:<https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Ghufron, A. (2003). *Pelatihan Pengembangan Model Pembelajaran “Pemecahan Masalah” secara Kreatif dalam Mata Pelajaran IPS Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Sleman*. [online]. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/artikel%20ppm%20iptek%20s.pdf>
- Giwangsa, S. F. (2017). Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPS Melalui Media Maket. *Jurnal Lensa Pendas*, 2(2), 16–23.
- Giwangsa, S. F., Novianti, P. R. (2019). Implementasi Model Pembelajaran Ucing Sumpit Untuk Pembentukan Karakter Kemandirian Peserta didik dalam Pembelajaran IPS. *Eduhumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(2), 148–154.
- Giwangsa, S. F. (2021). Pengembangan media kartu kuartet pada pembelajaran IPS sekolah dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 8 (1), hlm. 40-48. DOI: 10.25134/pedagogi.v8i1.3992
- Hasibuan, S. (2017). Perancangan Media Informasi Pahlawan Kemerdekaan Sisingamangaraja Xii Bagi Siswa Smp Provinsi Sumatera Utara. *e-Proceeding of Art & Design : Vol.4, No.1 April 2017* ISSN : 2355-9349
- HJ Lesiolo. (2018). Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah. *KENOSIS* Vol. 4 No. 2. Desember 2018

- Hopeman, TA., dkk. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan* Volume 1 Nomor 3 Juli 2022, Hlm. 141-149 ISSN 2810-0443 (print) | 2827-8909 (online) <https://kpd.ejournal.unri.ac.id> Volume 1 Nomor 3 Juli 2022, Hlm. 141-149 141 Copyright©2022 Teofilus Ardian Hopeman, Nur Hidayah, Winda Arum Anggraeni <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Ichsan. (2013). Mempertimbangkan Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dalam Pembelajaran PAI. *Albidayah Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, Vol II
- Indriyani. (2014). Keefektifan Model Think Pair Share Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar IPS. *Journal of Elementary Education UNES*
- Ismaun. (2009). *Pengertian dan Konsep Sejarah*. Modul Repository UT
- Khasanah, R (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kwartet Pada Kompetensi Dasar Menjelaskan Sistem Kearsipan Siswa Kelas X Apk 1 Di Smk Adhikawacana Surabaya. *Jurnal Mahasiswa UNESA*
- Istiningsih, G., Dharma, D. S. A. (2021) . Integrasi Nilai Karakter Diponegoro Dalam Pembelajaran Untuk Membentuk Profil Pelajar Pancasila Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kebudayaan*, Volume 16, Nomor 1/2021
- Jamel & Pudjawan. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta : Graha Ilmu
- Karsono,. dkk. (2014). Penggunaan Kartu Kuartet Untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Seni Tradisi Nusantara Pada Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*. 1(1). 43-49
- Karwono., Mularsih. (2017). *Belajar dan Pembelajaran : Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Depok : Rajawali Pers
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2024). *Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Nomor 032/H/Kr/2024 Tentang Capaian Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- King, LA. (2009). *Psikologi Umum: Sebuah Pandangan Apresiatif*. Jakarta: Selemba Humanika
- Komalasari, K. (2011). *Pembelajaran Kontekstual : Konsep dan Aplikasi*. Bandung : PT Refika Aditama

- Machfiroh, R., Sapriya., Komalasari, K. (2018). Characteristics of Young Indonesian Citizenship in the Digital Era. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 251 Copyright © 2018, the Authors. Published by Atlantis Press. This is an open access article under the CC BY-NC license (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>). *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 251
- Maghfuroh, A. (2011). Pengembangan Media Permainan Monopoli Untuk Pembelajaran IPS kelas IV Pokok Materi Permasalahan Sosial di Daerah Setempat. *Jurnal Universitas Negeri Malang*
- Mardiatmadja. (2017). *Belajar Mendidik*. Yogyakarta : Kanisius
- Maulidah,. dkk. (2023). An Instrument Development to Measure the Creative Habits of Mind for Prospective Elementary School Teachers. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran* Vol. 9, No. 3 : September 2023 E-ISSN: 2442-7667 pp. 846-857
- Mifroh, N. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implementasinya Dalam Pembelajaran di SD/MI. *JPT* : Vol. 1, No. 3, Desember 2020
- Munadi, Y. (2008). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gunung Persada Perss
- Munawaroh, A. (2019). Keteladanan Sebagai Metode Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam* Vol. 7, No. 2, 2019 DOI: <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.363>
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakarya
- Mukhlis, S., Herianingtyas, N. L. R. (2021). Implementasi Digital Game Play Learning (DGPL) Di Sekolah Dasar . *PUCUK REBUNG: JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 1(1), 17-29. <https://doi.org/10.33578/pure.v1i1.10>
- Mukminan,. dkk. (2017). Peran Guru Ips Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa SMP. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS* 4 (1). 1-13
- Mumpuni., Supriyanto. (2020). Pengembangan Kartu Domino Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan* Volume 29, No. 1, 2020, hlm. 88 – 101. Tersedia Online di <http://journal2.um.ac.id/index.php/sd/> ISSN 0854-8285 (cetak); ISSN 2581-1983 (online)

- Narvaez, D., Lapsley, D. K. (2008). Teaching Moral Character: Two Alternatives for Teacher Education. *The Teacher Educator*, 43(2), 156– 172. <https://doi.org/10.1080/08878730701838983>
- Nugrahastuti, E., dkk. (2016). Nilai-Nilai Karakter Pada Permainan Tradisional. *Jurnal Universitas Sebelas Maret*
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif* (P. Rais (ed.); 1st ed.). UMSIDA Press
- Nurfila D. I., dkk. (2022). Pengaruh Permainan Kartu Kuartet terhadap Pengetahuan tentang Sayur dan Buah pada Siswa Sekolah Dasar. *SEHATMAS (Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat)*. <https://journal.literasisains.id/index.php/SEHATMAS> e-ISSN 2809-9702 | p-ISSN 2810-0492 Vol. 1 No. 3 (Juli 2022) 287-293 DOI: 10.55123/sehatmas.v1i3.619
- Nurjan, S. (2016). *Psikologi Belajar*. Ponorogo: Wade Group
- Nursid, N. (2008). *Konsep dasar IPS*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Peserta didik Melalui Permainan Peserta didik Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter UNY*
- NR Kastina. (2022). *Nilai Kepemimpinan dan Kepahlawanan Pangeran Antasari Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS*. PDF Osf.io
- Parwanti, N., dkk. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok : Rajawali Pers
- Pernantah P. S., Supriatna N., dkk. (2023). Development of Local History Teaching Materials Based on Android Integrated Values of Sultan Syarif Kasim. *J-PIPS (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial)*, Vol. 9, No. 2, Juni 2023 | Page: 127-138
- Permana, E., dkk, (2016). Penerapan Pembelajaran IPS Dengan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik Kelas IV SDN Kecamatan Prambon Nganjuk. *Jurnal UNP Kediri* (28)
- Putra, N. (2012). *Research & Development Penelitian Dan Pengembangan : Suatu Pengantar*. Jakarta : Rajawali Press
- Retnaningsih, I. (2017). Pengembangan media kartu kuartet untuk mengembangkan kosakata pada peserta didik kelompok B taman kpeserta didik-kpeserta didik. *Jurnal Pendidikan Peserta didik Usia Dini*, 3(6).
- Rifki, M., dkk. (2023). Internalisasi Nilai-Nilai Karakter melalui Metode Keteladanan Guru di Sekolah. *JURNAL BASIC EDU* Volume 7 Nomor

1Tahun

2023Halaman8998Research&LearninginElementaryEducation<https://jbasicedu.c.org/index.php/basicedu>

- Riyana, C. (2017) Mobile Permainan Education for Developing Soft Skill of Elementary School Students. *In Proceedings of the 1st International Conference on Educational Sciences (ICES 2017) - Volume 2*, pages 128-134 ISBN: 978-989-758-314-8
- Riyana, C., Setiawan, B, (2023). 3D Interactive Virtual Reality Media to Improve Learning Outcomes in Thematic Subjects. *Jurnal Pendidikan Indonesia* Vol. 12, No. 2, Tahun 2023, pp. 223-233
- Rochmah, E., dkk. (2019). Pengembangan Media Berbasis Teknologi Augmented Reality Bermuatan Wawasan Kebangsaan Pada Tokoh Kepahlawanan. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar . Universitas Muhammadiyah Cirebon* p-ISSN 2085-1243 | e-ISSN 2579-5457. 11(1). 10-21
- Rusman,. Kurniawan, D., Riyana, C. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Depok : PT Rajagrafindo Persada
- Safei. (2011). *Media Pembelajaran (Pengertian, Pengembangan dan Aplikasinya)*. Makassar. Alauddin University Perss
- Sanaky, H. (2009). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Saffirria Insania Press
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Predana Media
- Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Setiyoroni, I., dkk. (2013). Penggunaan Media Permainan Kartu Kuartet Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Unesa*.
- Setyosari, (2013). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta : Kencana
- Simbolon. (2013). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pendidikan Dasar*, 1(2), 14.
- Sudarti,. Rusman,. Sukirman D,. Riyana C. (2022). The Effectiveness of Digital Literacy Training to Improve Early Childhood Education Teacher's Competence. *European Online Journal of Natural and Social Sciences* 2022; www.european-science.com Vol.11, No 3 pp. 553-565 ISSN 1805-3602
- Sudjana, N., Rivai, A. (2010). *Media pengajaran (penggunaan dan*

- pembuatannya*). Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. (2011). *Metodelogi Penelitian Pendidikan : Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : Bumi Aksara
- Sumargono, S., dkk. (2023). Lary: Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Pahlawan Lokal Lampung Sebagai Upaya Pengintegrasian Pendidikan Karakter bagi Generasi Emas. Keraton: *Journal of History Education and Culture* 44 Vol. 4., No. 2, Desember 2022, pp. 44-54 ISSN 2685-9114 (print),2686-0082 (online)
- Supriatna, N., Maulidah, N. (2020). *Pedagogi kreatif: menumbuhkan kreativitas dalam pembelajaran sejarah dan IPS*. Remaja Rosdakarya.
- Surya, M. (2003). *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung: Yayasan BhaktiWinaya
- Susanto, H. (2018). *Seputar Pembelajaran Sejarah: (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Susanto, H., Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi*. In B. Subiyakto (Ed.), Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat(1st ed.). Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat. <http://eprints.ulm.ac.id/8313/1/10>. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi.pdf
- Santoso, Dkk. (2022). Ajaran Filosofi Sultan Hasanuddin dan Kapitan Pattimura Kontribusinya Bagi Pengembangan Perguruan Tinggi Di Indonesia. *Humanika* Vol. 29 no 1 p-ISSN 1412-9418 e-ISSN 2502-5783 Copyright @2022
- Shavab, O. Implementasi Pembelajaran Nilai Kejuangan Sultan Ageng Tirtayasa (1651-1682) Dalam Membangun Semangat Kebangsaan Di SMAN 1 Baros. *Jurnal Pendidikan dan Sejarah: Candrasangkala* ISSN: 2477-2771, e-ISSN: 2477-8214
- Suyono., Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Surabaya : Rosda
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta.
- Suhono., Utama, F. (2017). Keteladanan Orang Tua dan Guru dalam Pertumbuhan

dan Perkembangan Anak Usia Dini (Perspektif Abdullah Nashih Ulwan Kajian Kitab Tarbiyyah al-Aulad fi al-Islam). *Elementary*, 3(2), 107–119.

- Tan., Darmawan, D. A., Wibowo, C. (2015). Pengaruh Permainan Kartu Kwartet Terhadap Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang. *Psikodimensia*, 14(1), 135–152.
- Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta : PT. Grasindo Tegeh,
- Trianto. (2012). *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Wahyuni, N. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta : Ar-Ruzz Media
- Wahyuni. (2020). Peran Strategis Kegiatan Ekstrakurikuler Dalam Penguatan Pendidikan Karakter. *Jurnal Guru Dikmen dan Dikus*
- Warto. (2016). Pewarisan Nilai Kepahlawanan Pangeran Diponegoro Dalam Perang Jawa. *Media Informasi Penelitian Kesejahteraan Sosial*, Vol. 40, No. 3, Desember 2016, 217-226
- Watloly, A. (2021). *Pattimura Relevansinya bagi Pengembangan Pendidikan Tinggi*. (H. Santoso, Interviewer)
- Wibowo, T., Nashar, M. (2021). Nilai-Nilai Ketokohan Sultan Ageng Tirtayasa Serta Syekh Nawawi Al-Bantani Dan Reaktualisasinya Bagi Pendidikan Karakter. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah* Vol. 7 No. 1 Tahun 2021 ISSN : 2477-2771 E-ISSN : 2477-8241
- Widagdo, A. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Berbasis TAI Pada Muatan IPS. *Jurnal Kreatif : Jurnal Kependidikan Dasar*, 10(2), 182–189
- Wuryandani W., Maftuh B., Sapriya., Budimansyah D. (2014). Pendidikan Karakter Disiplin Di Sekolah Dasar. *Cakrawala Pendidikan*, Juni 2014, Th. XXXIII, No. 2