

**PENGEMBANGAN MEDIA IKAYA (INDONESIAKU KAYA BUDAYA)
BERBASIS SCRATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS IV SD**



SKRIPSI

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

Oleh:
Hafidh Rizky
2100218

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH SUMEDANG
2025**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

HAFIDH RIZKY

PENGEMBANGAN MEDIA IKAYA (INDONESIAKU KAYA BUDAYA)
BERBASIS SCRATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS IV SD

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing

Pembimbing 1



Dr. H. Enjang Yusup Ali, S.Si., M.Kom.

NIP. 197704012001121001

Pembimbing 2



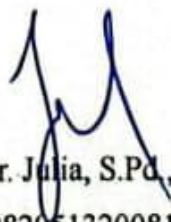
Dr. Kusman Rukmana, M.Pd.

NIP. 198112212008011009

Mengetahui :

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Kampus Sumedang



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

HAFIDH RIZKY

PENGEMBANGAN MEDIA IKAYA (INDONESIAKU KAYA BUDAYA)
BERBASIS SCRATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS IV SD

disetujui dan disahkan oleh:

Menyetujui,
Penguji 1

Menyetujui,
Penguji 2

Menyetujui,
Penguji 3



Dr. Isrok'atun, M.Pd.
NIP. 198105282008012011



Dr. Ali Ismail, M.Pd.
NIP. 198505112020121001



Dr. H. Enjang Yusup Ali, S.Si., M.Kom
NIP. 197704012001121001

Mengetahui:

Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

LEMBAR HAK CIPTA

**PENGEMBANGAN MEDIA IKAYA (INDONESIAKU KAYA BUDAYA)
BERBASIS SCRATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS
SISWA KELAS IV SD**

Oleh:

Hafidh Rizky

2100218

Skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar
sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Hafidh Rizky

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 2025

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak maupun seluruhnya atau sebagian,
Dengan di cetak ulang, difotokopi atau dengan cara lainnya tanpa izin dari penulis

PERNYATAAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hafidh Rizky
NIM : 2100218
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Karya : Pengembangan Media IKAYA (Indonesiaku Kaya Budaya)
Berbasis Scratch untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS
Siswa Kelas IV SD

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan hasil plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah di nyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas .

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia

Sumedang, 15 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan

A handwritten signature in black ink is written over a rectangular postage stamp. The stamp is pink and white, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'METERAI TEMPEL', and the serial number '897E8AMX398152245'.

Hafidh Rizky

NIM 2100218

KATA PENGANTAR

Segala puji penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, ridho, dan hidayah-Nya. Berkat izin-Nya serta usaha dan ketekunan yang sungguh-sungguh, penulis akhirnya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul Pengembangan Media IKAYA (Indonesiaku Kaya Budaya) Berbasis Scratch untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar di UPI Kampus Sumedang.

Penulis menyadari bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari peran serta berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, semangat, serta doa. Oleh sebab itu, penulis merasa terhormat dan berbahagia untuk menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Indra Safari, M.Pd. selaku Direktur UPI Kampus Sumedang yang senantiasa membimbing dan menjadi teladan bagi seluruh mahasiswa PGSD UPI Kampus Sumedang.
2. Bapak Dr. Anggi Setia Lengkana, M.Pd. selaku wakil Direktur Akademik dan Kemahasiswaan UPI Kampus Sumedang Sumedang yang senantiasa membimbing dan menjadi teladan bagi seluruh mahasiswa PGSD UPI Kampus Sumedang.
3. Bapak Dr. Maulana, S.Pd., M.Pd. selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya, Keuangan dan Umum UPI Kampus Sumedang senantiasa membimbing dan membekali ilmu dan menjadi teladan bagi seluruh mahasiswa PGSD UPI Kampus Sumedang.
4. Bapak Prof. Dr. Julia, SPd., Mpd. selaku ketua prodi PGSD Kampus Sumedang senantiasa membimbing dan membekali ilmu dan menjadi teladan bagi seluruh mahasiswa PGSD UPI Kampus Sumedang.
5. Ibu Dr. Diah Gusrayani, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik, terima kasih telah membimbing dengan penuh motivasi, saran, nasihat dan arahan sehingga penulis dapat menempuh kuliah pada tingkat akhir dan terselesaikan skripsi ini.

6. Bapak Dr. H. Enjang Yusup Ali, S.Si., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I, terima kasih telah memberikan banyak ilmu, bimbingan, dukungan, motivasi, saran, nasihat, arahan, dan meluangkan waktunya untuk penulis sehingga skripsi ini dapat tersusun dan terselesaikan.
7. Bapak Dr. Kusman Rukmana, M.Pd. selaku dosen pembimbing II, terima kasih yang sebesar-besarnya yang telah memberikan ilmu, bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berarti dalam proses penyusunan karya tulis ini. Segala canda dan tawa, ilmu, perhatian, dan dukungan yang diberikan menjadi motivasi dan bekal berharga bagi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
8. Penulis ucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu Dosen Program Studi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang yang menjadi bagian perjalanan dengan membimbing dan memberi ilmu kepada penulis sampai penulis bisa menyusun skripsi ini.
9. Kepada Bapak Dr. Anggi Setia Lengkana, M.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Babakan I yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melakukan uji coba soal.
10. Kepada Ibu Hj. Lilis Yulianingsih, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Sukaraja I yang telah memberi izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
11. Kepada Wali Kelas IV A dan IV B Ibu Megi Afrianti Jounaedy, S.Pd. dan Ibu Karlina Amalia, S.Pd. yang telah berkenan untuk melakukan penelitian di kelas ini.
12. Dengan penuh rasa hormat dan cinta, saya sampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada kedua orang tua saya tercinta yaitu Bapak Bambang, S.Pd,SD dan Ibu Tety Eka Fuziyanti. Terima kasih atas kasih sayang yang tiada batas, atas doa-doa yang tak pernah putus, serta dukungan yang selalu menguatkan setiap langkah saya. Semua ini tidak akan terwujud tanpa pengorbanan, kesabaran, dan restu kalian. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan untuk Ayah dan mamah.

13. Terimakasih kepada seluruh saudara tercinta yang telah memberikan support, dukungan, dan doa yang tulus kepada penulis.
14. Dan teman seperjuangan yaitu Marwan Maulana, S.Pd., Muhammad Reevy Ariefin, S.Pd., Yosep Hadika Hidayat, dan Kamal Aramdan Akbar yang telah membantu penulis dari semester awal sampai dengan penyusunan skripsi ini dengan penuh arahan dan nasihat sehingga penulis berani melangkah kedepan. Teman seperjuangan, semoga kalian diberi kemudahan dalam segala hal, kelancaran atas usahanya, dan selalu dalam lindunganNya. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan untuk kalian.
15. Achmad Nurul Hafidz orang Bekasi teman level 10 afinitas yang menemani suka maupun duka penulis dengan main *Mobile Legend*, *Delta Force*, Futsal, Mini Soccer, dan lain-lain. Canda dan tawa tidak akan dilupakan oleh penulis. Baik itu marah, sedih di alun-alun, masalah percintaan, masalah luar maupun masalah internal, pokoknya saya mengucapkan terima kasih banyak. Doa yang terbaik untuk pangeran. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan untukmu, Ler.
16. Kepada teman nongkrong, Muhammad Fajar Al-Kautsar, Muhammad Dzar Al-Ghifari, Septi Aditia Ahmad, Dian Anggara, Teddy Rusliana, Zulfan Kamal Nasution, Nezar Reksa Wigena, dan Numan Hakim. Penulis ucapkan banyak terima kasih atas pelajaran tentang kehidupan, memberi kenangan dari awal semester hingga penghujung semester pada masa kuliah ini. Doa yang terbaik untuk kalian semua.
17. Penulis ucapkan terima kasih banyak atas antusias dan kebahagiaannya kepada para sahabat yaitu Winda Ros Citra, S.Pd dan Muhammad Ajis. Dengan dukungannya penulis bisa termotivasi untuk selalu berpikir positif dan selalu taat kepadaNya. Serta motivasi untuk selalu menjadi lebih baik lagi
18. Dan untuk yang pertama dan terakhir ialah untuk Annisa Nurhayati yang menemani hidup penulis dari tahun 2022. Penulis mengucapkan rasa syukur yang tidak terhingga atas kehadirannya. Jatuh bangun bersama kita rasakan, tidak tahu kejadian apa yang akan kita lalui bersama lagi. Penulis

mengucapkan terima kasih atas pelajaran yang diberi seperti ketulusan, kedewasaan, kehangatan, kasih sayang, dan sebagainya, seseorang ini ialah wanita tangguh yang penulis temui, yaa walaupun menyebalkan, pemarah, egonya selalu tinggi, pemikir jangka pendek, namun dengan semuanya penulis bersyukur bisa menemani hari-harinya yang membosankan menurutnya. Selalu bersikap dewasa walaupun hatinya tidak, dan penulis sangat bangga atas apa yang telah dilaluinya sampai saat ini. Terima kasih dut, sumedang adalah kota indah kalo ada kamunya. Satu lagi yee, mudah-mudahan kita dilancarkan segala urusannya, bisa menjadi pribadi yang lebih baik, lebih hebat, lebih sukses, dan *until jannah. Aamiin.*

Sumedang, Juli 2025



Hafidh Rizky

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA IKAYA (INDONESIAKU KAYA BUDAYA) BERBASIS SCRATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA KELAS IV SD

Hafidh Rizky

2100218

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan dan efektivitas media pembelajaran IKAYA (IndonesiaKu Kaya Budaya) berbasis Scratch terhadap peningkatan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD pada materi keragaman budaya Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dipadukan dengan desain quasi eksperimen tipe *non-equivalent control group design*. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Sukaraja I Sumedang, yang terdiri dari kelas eksperimen (menggunakan media IKAYA) dan kelas kontrol (menggunakan metode konvensional), dengan jumlah total 60 siswa. Instrumen penelitian meliputi validasi ahli materi dan ahli media, tes (pretest dan posttest), angket respons siswa, serta lembar observasi. Hasil validasi menunjukkan media IKAYA memperoleh skor rata-rata 92% dari ahli materi dan 94% dari ahli media (kategori sangat layak). Nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 58,4 meningkat menjadi 82,6 pada posttest, dengan nilai N-gain 0,64 (kategori cukup efektif). Sementara itu, kelas kontrol hanya meningkat dari 57,1 menjadi 69,3, dengan N-gain 0,32 (kategori kurang efektif). Uji-t menunjukkan terdapat perbedaan signifikan ($p < 0,05$) antara hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol. Respons siswa terhadap media IKAYA juga positif dengan skor rata-rata 88%. Dengan demikian, media IKAYA berbasis Scratch dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IV SD, serta dapat dijadikan alternatif inovasi media pembelajaran berbasis digital untuk memperkenalkan keragaman budaya Indonesia.

Kata kunci: Pengembangan media, IKAYA, Scratch, hasil belajar, IPS, budaya Indonesia.

ABSTRACT
THE DEVELOPMENT OF CENDANI LEARNING MEDIA
BASED ON SAC APPLICATION FOR ASMAUL HUSNA MATERIAL IN
FOURTH GRADE ELEMENTARY SCHOOL

Hafidh Rizky

2100218.

This study aims to investigate the development process and effectiveness of IKAYA (Indonesiaku Kaya Budaya), a Scratch-based learning media, in improving fourth-grade students' learning outcomes in Social Studies, particularly on the topic of Indonesian cultural diversity. The research employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), combined with a quasi-experimental design of the non-equivalent control group design. The subjects were 60 fourth-grade students of SDN Sukaraja I Sumedang, divided into an experimental class (using IKAYA) and a control class (using conventional methods). The research instruments included expert validation sheets, pretest and posttest, student response questionnaires, and observation sheets. Validation results showed that IKAYA received an average score of 92% from content experts and 94% from media experts (very feasible category). The average pretest score of the experimental class was 58.4, which increased to 82.6 in the posttest, with an N-gain of 0.64 (moderately effective). Meanwhile, the control class improved only from 57.1 to 69.3, with an N-gain of 0.32 (less effective). The t-test indicated a significant difference ($p < 0.05$) between the experimental and control classes. Student responses toward the IKAYA media were also positive, with an average score of 88%. Therefore, IKAYA media based on Scratch is proven to be effective in enhancing students' Social Studies learning outcomes and can serve as an innovative digital learning resource to introduce Indonesian cultural diversity.

Keywords: Learning media development, IKAYA, Scratch, learning outcomes, Social Studies, Indonesian culture.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar	9
2.1.1 Pengertian Pembelajaran IPS	9
2.2 Media Pembelajaran.....	10
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	11
2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	12
2.2.4 Kekurangan dan Kelebihan	13
2.3 Media Digital	14
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran Digital.....	14
2.3.2 Pengembangan Media Digital	15
2.4 Media Pembelajaran Scratch.....	15
2.4.1 Materi Pengembangan Media Scratch	15

2.5	Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPAS Khususnya Materi IPS	16
2.6.1	Teori Perkembangan Kognitif Piaget	16
2.6	Penelitian yang Relevan	18
2.7	Kerangka Berpikir	22
2.8	Hipotesis	22
BAB III METODE PENELITIAN		23
3.1	Desain Penelitian, Model Penelitian, dan Pendekatan Penelitian	23
3.1.1	Desain Penelitian	23
3.1.2	Model Penelitian	23
3.1.3	Pendekatan Penelitian	23
3.2	Prosedur Penelitian	24
3.2.1	<i>Analysis</i>	24
3.2.2	<i>Design</i>	24
3.2.3	<i>Development</i>	24
3.2.4	<i>Implementation</i>	25
3.2.5	<i>Evaluation</i>	25
3.3	Populasi dan Sampel Penelitian	25
3.4	Lokasi Penelitian	26
3.5	Variabel Penelitian	26
3.6	Definisi Operasional	27
3.6.1	Pengembangan Media Pembelajaran	27
3.6.2	Media IKAYA	27
3.7	Instrumen Penelitian	27
3.8	Teknik Pengumpulan Data	28
3.8.1	Wawancara	28
3.8.2	Angket	29
3.8.3	Tes Tertulis	31

3.8.4	Dokumentasi	32
3.9	Teknik Analisis Instrumen Tes Tertulis	32
3.9.1	Uji Normalitas	32
3.9.2	Uji Validitas	33
3.9.3	Uji Reliabilitas	35
3.9.4	Uji Indeks Kesukaran	37
3.9.5	Uji Daya Pembeda	39
3.10	Teknik Pengolahan dan Analisis Data	41
3.10.1	Data Kualitatif	41
3.10.2	Data Kuantitatif	43
BAB IV		45
4.1	Hasil Penelitian	45
4.1.1	Proses Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi IKAYA pada Materi Kebudayaan	45
4.1.2	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi IKAYA pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan	57
4.2	Pembahasan	63
4.2.1	Proses Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi IKAYA pada Materi Kebudayaan	63
4.2.2	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi IKAYA pada Pembelajaran IPS Materi Kebudayaan	66
BAB V		69
SIMPULAN DAN SARAN		69
5.1	Simpulan	69
5.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		71
LAMPIRAN		78
RIWAYAT HIDUP		144

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan	18
Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Wawancara	28
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Materi	29
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Angket Ahli Media.....	30
Tabel 3.4 Kisi-kisi Angket Respons Siswa	30
Tabel 3.5 Kisi-kisi Soal Tes Tertulis.....	31
Tabel 3.6 Tabel Hasil Uji Normalitas Uji Coba Soal Pilihan Ganda.....	33
Tabel 3.7 Hasil Uji Normalitas Uji Coba Soal Essay	33
Tabel 3.8 Interpretasi Hasil Uji Validitas	34
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Uji Coba Soal Pilihan Ganda	34
Tabel 3.10 Hasil Uji Validitas Uji Coba Soal Essay.....	35
Tabel 3.11 Interpretasi Hasil Uji Reliabilitas.....	36
Tabel 3.12 Hasil Uji Reabilitas Uji Coba Soal Pilihan Ganda.....	36
Tabel 3.13 Hasil Uji Reabilitas Uji Coba Soal Pilihan Ganda.....	36
Tabel 3.14 Interpretasi Hasil Uji Indeks Kesukaran	37
Tabel 3.15 Tabel Hasil Uji Indeks Kesukaran Uji Coba Soal Pilihan Ganda.....	37
Tabel 3.16 Indeks Kesukaran Uji Coba Soal Pilihan Ganda	37
Tabel 3.17 Hasil Uji Indeks Kesukaran Uji Coba Soal Essay	38
Tabel 3.18 Indeks Kesukaran Uji Coba Soal Essay	38
Tabel 3.19 Interpretasi Hasil Uji Daya Pembeda.....	39
Tabel 3.20 Hasil Uji Daya Pembeda Uji Coba Soal Pilihan Ganda.....	39
Tabel 3.21 Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Pilihan Ganda.....	40
Tabel 3.22 Hasil Uji Daya Pembeda Uji Coba Soal Essay	40
Tabel 3.23 Instrumen <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Essay	41
Tabel 3.24 Kriteria Interpretasi Kelayakan.....	42
Tabel 3.25 Kriteria Penilaian Hasil Angket Siswa.....	42
Tabel 3.26 Klasifikasi Skor <i>N-gain</i>	44
Tabel 3.27 Kategori Tafsiran Efektivitas Skor <i>N-gain</i>	44
Tabel 4.1 Nilai Pretest dan Posttest.....	57
Tabel 4.2 Hasil Uji <i>N-gain</i>	58

Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas.....	59
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas Pretest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen..	60
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	60
Tabel 4.6 Hasil Uji Beda Rata-rata Kelas Kontrol	61
Tabel 4.7 Hasil Uji Beda Rata-rata Kelas Eksperimen	62
Tabel 4.8 Hasil Angket Respons Siswa terhadap Aplikasi IKAYA.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 1 Kerangka Berpikir.....	22
-----------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Wawancara	79
Lampiran 2 Instrumen Validasi Ahli Media	82
Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	85
Lampiran 4 Instrumen Angket Respon Siswa	88
Lampiran 6 Lembar Uji Coba Soal Pretest-Posttest	90
Lampiran 7 Lembar Soal Pretest-Posttest	92
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi	94
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media	97
Lampiran 12 Hasil Angket Respon Siswa.....	100
Lampiran 13 Hasil Uji Coba Soal Pretest-Posttest	102
Lampiran 14 Hasil Pretest-Posttest Siswa Kelas Eksperimen	105
Lampiran 15 Hasil Pretest-Posttest Siswa Kelas Kontrol	106
Lampiran 16 Kunci Jawaban dan Pedoman Penskoran Soal	107
Lampiran 17 Rekapitulasi Hasil Angket Siswa.....	109
Lampiran 18 Hasil Pretest Siswa Kelas Eksperimen	110
Lampiran 19 Hasil Posttest Siswa Kelas Eksperimen.....	112
Lampiran 20 Hasil Pretest Siswa Kelas Kontrol.....	115
Lampiran 21 Hasil Posttest Siswa Kelas Kontrol	117
Lampiran 22 Modul Ajar Kelas Eksperimen	119
Lampiran 23 Modul Ajar Kelas Kontrol	122
Lampiran 24 SK Pembimbing Skripsi	125
Lampiran 25 LoA Artikel	128
Lampiran 26 Surat Izin Uji Coba Soal	129
Lampiran 27 Surat Izin Penelitian.....	130
Lampiran 28 Surat Balasan Uji Coba Soal	131
Lampiran 29 Surat Balasan Penelitian	132
Lampiran 30 Hasil Uji SPSS Uji Coba Soal Pilihan Ganda	133
Lampiran 31 Hasil Uji SPSS Uji Coba Soal Essay.....	135
Lampiran 32 Hasil Uji SPSS Pretest-Posttest	137
Lampiran 33 Lembar Monitoring Pembimbing I.....	140

Lampiran 34 Lembar Monitoring Pembimbing II	141
Lampiran 35 Dokumentasi Kegiatan Uji Coba	142
Lampiran 36 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	143

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh, M., Maftuh, A., & Zulkarnaen, R. H. (2025). *Penerapan Media Scratch untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas V pada Materi Rantai Makanan*. 6(4), 4732–4739.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Adini, E. Y., Hasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Siswa Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.386>
- Afinatussakinah, N. & F. (2024). Permasalahan Pembelajaran IPS yang Terdapat diSD (Studi Kasus: SDN Ciwaktu). *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 5(1), 112–119.
- Akbar, F. S., Burhan, & Arsyad, S. N. (2025). Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV UPT SPF SDN Tamalanrea Kota Makassar. *Eduprimaria Of Jurnal*, 1(1), 1–8.
- Alfajri, A. R., Maizora, S., & Agustinsa, R. (2019). Kepraktisan Soal-Soal Higher Order Thinking Untuk Menghasilkan Soal Yang Praktis Untuk Siswa Kelas Xi Man 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Matematika Sekolah (JP2MS)*, 3(2), 205–217. <https://doi.org/10.33369/jp2ms.3.2.205-217>
- Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Ali, E. Y., Susilawati, D., Indonesia, U. P., Sumedang, K., & Barat, J. (2025). *Analisis Kesulitan Guru dalam Mengembangkan CP , TP , dan ATP pada Modul Ajar di Sekolah Dasar*. 10(1), 304–308.
- Anjani, R. P. (2015). *Pengaruh Penggunaan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Tema Keperluan Sehari-hari Subtema Jenis-jenis*

Pekerjaan Di SDN Badasah 3 Bondowoso.

- Aulia, L. R., Pebriani, Y. N., Arifin, M. H., & Yona Wahyuningsih. (2023). Mengembangkan Keterampilan Sosial dalam Kehidupan Melalui Model Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan IPS (JPPI)* 17 (1): 66-74, 2023 [Http://Ejournal.Unikama.Ac.Id/Index.Php/JPPI](http://Ejournal.Unikama.Ac.Id/Index.Php/JPPI), 17(1), 1–9.
- Cahyani, E. P. N., & Raharjo, R. P. (2024). Proses Pembelajaran Materi Kekayaan Budaya Indonesia di SDN Pakel Trenggalek dengan Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 4(1), 96–106. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v4i1.2961>
- Dewi, C. A., Firdaus, A., Fauzan, A., Maulani, I., Patila, I., & Almes, A. (2024). Pendidikan Menjadi Pondasi Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik. *JIMA: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 55–63.
- Dewi, D. M. D. K., Agung, A. A. G., & Ambara, D. P. (2024). Multimedia Interaktif Sebagai Media Kreatif Berbasis Pendekatan Kontekstual pada Muatan IPAS di Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(3), 306–317. <https://doi.org/10.23887/jmt.v4i3.74369>
- DEWI, N. P. E. S., LASMAWAN, I. W., & KERTIH, I. W. (2025). Eksplorasi Faktor-Faktor Penghambat Pembelajaran Ips Kontekstual Pada Siswa Sekolah Dasar: Perspektif Guru Dan Siswa. *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 4(4), 657–664. <https://doi.org/10.51878/social.v4i4.4464>
- Erian Fatria. (2023). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran. *Jurnal Sains Boga*, 6(2), 71–84.
- Fatimah, & Sari, Y. I. (2025). Merekonstruksi Pembelajaran IPS: Media Interaktif, Gaya Belajar Siswa, dan Kreativitas Guru dalam Menumbuhkan Pemahaman Kontekstual. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 4(2), 150–162.
- Firdaus, E., Prasetyo, K., Prasetya, S. P., & Prastiyono, H. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Microsoft Power Point Interaktif Berbasis Motion Graphic Terhadap Minat Belajar IPS Dan Hasil Belajar Peserta Didik Di UPT SMPN 18 Gresik. *Dialektika Pendidikan IPS*, 5(1), 191–205.

- Fresiliya Alvionita, Andi Asrafiani Arafah, Muhlis, Taufik Hidayat, A. A. T. (2025). *Pengaruh Media Pembelajaran Scratch Berbasis Kearifan Lokal terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Sudut Siswa Kelas V SDN 004 Sambutan*. 10, 1–23.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan Eksperimen-Kuasi. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187. <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.38619>
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Inayah, Y., & Safari, Y. (2025). Inovasi Media Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 125–134.
- Julia ivanna, W. B. G. (2023). Analisis Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Kotak Berjalan Dan Bintang Bernilai Pada Hasil Pembelajaran IPS DI Kelas 5 SDN 158054 Mombang Boru 2 Kabupaten Sibabangun. *Journal of Educational Research and Humaniora (JERH)*, 1, 38–43. <https://doi.org/10.51178/jerh.v1i2.1373>
- Khairum, S. Y., Adrias, & Zulkarnaini, A. P. (2025). Peran teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Inggris di jenjang sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 573–586.
- Lestari, I. F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(6), 3567–3576.
- Lestari, I. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(6), 3567–3576.
- Lishetiyana, V., & Karlina, D. A. (2025). *Development of KOMIDI ALPROF (Komik Digital Mengenal Profesi) to Enhance Learning Interest of Grade IV Students*. 8(1), 3633–3644. <https://doi.org/10.31949/jee.v8i1.12451>
- Maharani Nurul Ain, & Asyifatun Muqaromah. (2024). Media Ajar Berbasis

- Digital dalam Pembelajaran IPS di SD/MI. *Aktivisme: Jurnal Ilmu Pendidikan, Politik Dan Sosial Indonesia*, 2(1), 11–22.
<https://doi.org/10.62383/aktivisme.v2i1.605>
- Maryono, & Budiono, H. (2020). Jurnal basicedu. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532.
- Maulana, M. (2025). *Pengembangan Aplikasi MALABARU (Mari Belajar Bangun Ruang) Sebagai Media Pembelajaran Matei Bangun Ruang di Kelas V SD*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mochamad, I., Muhamad, F., Paqih, R., Siti, N., Usep, S., & Yustika, D. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran. *Braz Dent J.*, 33(1), 1–12.
- Moto, M. M. (2024). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28.
- Mu'ah, M., Suyanto, U. Y., Romadhona, D., Hidayati, N., & Askhar, B. M. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Pembelajaran Interaktif bagi Siswa Sekolah Dasar di Era New Normal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Manage*, 1(2), 122–128. <https://doi.org/10.32528/jpmm.v1i2.3986>
- Narpati, B., Handayani, M., & Bukhari, E. (2019). Aplikasi Belajar Berbasis Digital Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 87–93.
<https://doi.org/10.31334/jks.v2i2.478>
- Nu'man, M. (2023). Analisis Pengembangan Keterampilan Berpikir Kreatif Melalui Model Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran IPS. In *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- 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>
- Pakpahan, A. Y. C. (2024). Pengembangan Video Animasi Menggunakan Multimedia Kelas V Materi Ekosistem. *Al-Madrasah* : 8(4), 1535–1549.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4079>

- Pariatman Tanjung. (2024). Peran Pendidikan Ips Dalam Mempersiapkan Siswa Menghadapi Tantangan Di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 13, 2629–2636. <https://doi.org/10.26418/jppk.v13i12.86318>
- Parni, Muhammad, S., & Sambas, S. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 96.
- Pratiwi, Dhitami, Azhura, Husna, Hilda, & Azhari. (2023). Evaluasi Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Konteks Mata Pelajaran Ilmu. *Jurnal Komunikasi Dan Media Pendidikan*, 1(2), 2988–6813.
- Purba, D. F. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Scratch Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sd Negeri 5 Lumban Pinggol*. 4, 1–8.
- Putri, A. K., Maharani, A. N. F. E. T. J., Zakya, A. L. F., Saputri, D. A., Faruqi, M. I., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digitalisasi dalam Meningkatkan Literasi dan Minat Belajar pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 181–190.
- Putri, M., Latief, M., Yassin, R. M. T., & Muthia, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pada Materi Keragaman Komunikasi Di SMKN 2 Limboto. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 4(2). <https://doi.org/10.37905/inverted.v4i2.18922>
- Qomariyah, R. S., Ibtihal, K. A., Cahyati, R. D., & ... (2022). Pengaruh Ilmu Pendidikan Sosial Untuk Siswa Sd Di Lingkungan Sekolah. ... : *Jurnal Pendidikan ...*, 2, 95–100.
- Ramadhani, M. I. (2021). Peningkatan Hasil Belajar IPS menggunakan Model Pembelajaran Make A Match pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 2237–2244. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.1159>
- Ratna Widya Wijayanti, Yatim Riyanto, & Waspodo Tjipto Subroto. (2023). Pengembangan Instrumen Penilaian Digital Untuk Mengukur Hasil Belajar

- IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 127–136. <https://doi.org/10.62775/edukasia.v4i1.230>
- Resti, R., Wati, R. A., Ma'Arif, S., & Syarifuddin, S. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Alat Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3563>
- Riendy, & Prayoga, M. A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website Materi Berpikir Komputasional Kelas X SMKN 17 Samarinda. *Jurnal Sistem Informasi, Teknik Komputer Dan Teknologi Pendidikan (JUSTIKPEN)*, 4(2), 95–103.
- Rismawati, D. A., & Tyas, D. N. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Proses Sistem Pencernaan (Prosispen) Berbasis Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SDN Tambangan 02 Kota Semarang. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 324–337. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v5i2.1376>
- Rohmah Indahwati, Hasan Basri, S. D. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Scratch Elemen Bilangan Fase A pada Kurikulum Merdeka*. 4(December), 1626–1637.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
- Sembiring. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Himpunan di Kelas VII SMP Negeri 1 Stabat Tahun Pelajaran 2022/2023*". 1–23.
- Sihole, B., Ambarita, R., Panjaitan, F., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). Manfaat Museum Sebagai Media dan Sumber Belajar pada Mata Pelajaran IPS Bagi Peserta Didik SMP. *Jurnal Pendidikan Mandal*, 8(1), 267–272.
- Silvina Novianti, Khusnul Qotimah, Tihan Arvita, & Hairul Anam. (2023). Literatur Review : Pengembangan Pembelajaran dan Pengorganisasian IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3654–3662. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6375>
- Solehudin, O., Isnendes, R., Sutisna, A., & Hendrayana, D. (2021). *Pemanfaatan*

Aplikasi Digital. 2, 17–28.

Sudarno, I. A., Hartini, H., & Widyaningrum, H. K. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Scratch Terhadap Hasil Belajar Tematik Siswa SD. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 4, 1462–1470.

Suhartati. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran*. 20(2), 70–76.

Susanti, D. (2024). The Improvement of Social Studies Learning Quality Using Jigsaw for 5 th Grade Students. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 7, 2024.

Udayani, I.N. Sudiana, & I.B. Putrayasa. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Scratch Pada Topik Sistem Pencernaan Manusia Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi. *PENDASI Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 159–167. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v8i1.3228

Winandika, G., Mardiyah, Hasanah, P. A. R., Afandi, J., Aini, L. N., & Putri, V. F. (2025). Pemanfaatan Media Digital dalam Pembelajaran IPS SD Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Studi Multidisipliner*, 9(6), 558–563. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v2i0.1826>

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>

Wulandari AR, W. (2021). *Pengaruh model pembelajaran word square terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ips kelas v sdn no 111 samataring kecamatan kelara kabupaten jeneponto*. 111, 1–18.

Yussi, R. S. (2023). *Desain Pembelajaran Replika Peta Budaya Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Pada Mata Pelajaran Ips di SD*.

Zakiah, S. (2020). Metodologi Penelitian Quasi Eksperimen. *Journal of Education*, 5(2), 183–192.