

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PERMAINAN PADA
MATERI IPS SUMBER DAYA ALAM UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Devi Fitriyani

1703834

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2022**

Devi Fitriyani, 2022
*PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PERMAINAN PADA MATERI IPS SUMBER DAYA ALAM
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PERMAINAN PADA
MATERI IPS SUMBER DAYA ALAM UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SEKOLAH
DASAR**

Disusun Oleh

Devi Fitriyani

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan

© Devi Fitriyani 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, di foto copy, atau cara lainnya tanpa izin penulis

Devi Fitriyani, 2022

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PERMAINAN PADA MATERI IPS SUMBER DAYA ALAM
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

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

LEMBAR PENGESAHAN

Devi Fitriyani

**Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan pada Materi IPS
Sumber Daya Alam untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir
Kritis Siswa Kelas IV Sekolah Dasar**

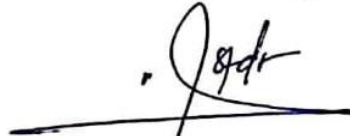
Disetujui dan disahkan oleh

Pembimbing I



Dr. Babang Robandi, M.Pd.
NIP. 196108141986031001

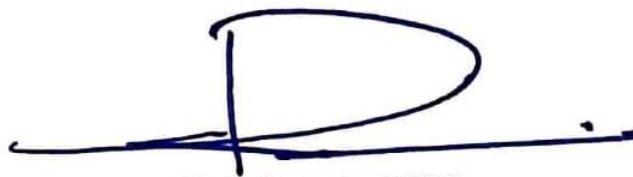
Pembimbing II



Asep Saefudin, M.Pd.
NIP. 198610232015041003

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dwi Hervanto, M.Pd.
NIP. 197708272008121001

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PERMAINAN PADA MATERI IPS SUMBER DAYA ALAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR”** beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari berbagai pihak atas keaslian saya ini.

Bandung, 22 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



Devi Fitriyani

NIM. 1703834

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil'alamin Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala karena atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PERMAINAN PADA MATERI IPS SUMBER DAYA ALAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR”. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah limpahkan kepada junjunan kita Nabi Muhammad Shallallahu ‘alaihi wa Sallam, kepada para keluarganya, para sahabatnya, dan senantiasa kepada kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik serta saran yang bersifat membangun untuk menyempurnakan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca umumnya dan penulis pada khususnya.

Bandung, Agustus 2022

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt yang telah memberikan nikmat sehat, rezeki serta nikmat iman sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, karena skripsi ini tidak akan terwujud tanpa pertolongan dan kehendak dari Allah SWT. Pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak-pihak yang membantu menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada:

1. Dwi Heryanto, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan banyak dukungan dan motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Dr. Babang Robandi, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberi bimbingan, perhatian dan motivasi kepada penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
3. Asep Saefudin, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, perhatian dan motivasi kepada penulis hingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
4. Seluruh Dosen PGSD FIP UPI yang telah memberikan ilmu pengetahuannya, pengalaman, arahan, bimbingan dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi penulis.
5. Seluruh Staff Tata Usaha PGSD FIP UPI yang telah membantu dan memberi arahan kepada penulis selama menyelesaikan studi.
6. Pidi Mohamad Setiadi, M.Pd. selaku validator ahli materi yang telah memberi penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan dengan baik dan teliti.
7. Ira Rengganis, S.Pd., M.Sn selaku validator ahli media yang telah memberi penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan dengan baik.
8. Rostini, S.Pd. selaku selaku validator ahli pembelajaran yang telah memberi penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan dengan baik.

9. Kepala sekolah, guru, beserta jajaran di SDN 077 Sejahtera Kota Bandung tempat penulis melaksanakan Program PPLSP, yang sudah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitiannya.
10. Pahlawanku Bapak dan Ibu tercinta yakni Bapak Dede Kosasih yang selalu berdo'a, memberikan motivasi, serta bekerja keras tanpa lelah untuk kelancaran dan kemudahan putri tercintanya dalam melanjutkan studinya. Tidak lupa juga kepada Ibu tercinta saya yakni Ibu Ait Lastri yang tak henti-hentinya mendoakan, memberikan motivasi, dan semangat begitu tinggi kepada putri tercintanya.
11. Adikku Muhammad Rizky, serta para sepupu yang selalu mendukung dan memberikan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Keluarga besar Alm. Bapak Omon dan keluarga besar Alm. Bapak Unda terimakasih atas doa dan motivasinya kepada penulis.
13. Rekan- rekan seperjuangan PGSD 2017, khususnya rekan-rekan PGSD B yaitu dan reka-rekan lainnya yang telah berbagi ilmu, pengalaman, dan kebahagiaan selama masa perkuliahan.
14. Sahabat-sahabat saya di "Team Halu" yaitu Chintya, Dian, Fatimah, Gania, Hani, dan Margareta yang selalu menemani saya dari awal perkuliahan sampai selesai, teman berdiskusi, yang menjadi tempat saya berkeluh kesah serta selalu berbagi suka dan duka.
15. Seluruh pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu. Penulis sampaikan Jazakumullah Khairan Katsiran telah membantu dan memberikan do'a dalam proses penulisan skripsi ini hingga selesai.

ABSTRAK

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PERMAINAN PADA MATERI IPS SUMBER DAYA ALAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Devi Fitriyani

1703834

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kelirunya siswa pada saat mengisi soal evaluasi materi IPS mengenai sumber daya alam. Kurangnya kemampuan berpikir kritis siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Penggunaan sumber belajar pada saat proses pembelajaran hanya terfokus pada buku tema. Hal ini menyebabkan siswa jenuh dan perlu sumber belajar lain yang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan bahan ajar berbasis permainan pada materi IPS sumber daya alam untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Desain and Development* menurut Richey & Klein dengan menggunakan model PPE (*Planning, Production, Evaluation*). Partisipan dalam penelitian ini adalah validator ahli dan validator respon siswa untuk menilai kelayakan bahan ajar berbasis permainan. Validator ahli terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Sedangkan validatos respon siswa terdiri dari dua orang siswa kelas IV. Hasil validasi para ahli mendapat rata-rata skor 90,2% dengan kategori “Sangat Layak”. Sedangkan hasil validasi respon siswa mendapat rata-rata skor 91,3% dengan kategori “Sangat Layak”.

Kata kunci : bahan ajar berbasis permainan, sumber daya alam, *Desain and Development, Planning, Production and Evaluation*.

Devi Fitriyani, 2022

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS PERMAINAN PADA MATERI IPS SUMBER DAYA ALAM
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

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

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF GAME-BASED TEACHING MATERIALS ON NATURAL RESOURCES OF SOCIAL RESOURCES MATERIALS TO IMPROVE CRITICAL THINKING SKILLS FOR CLASS IV ELEMENTARY STUDENTS

Devi Fitriyani
1703834

This research was motivated by the students' mistakes when filling out the evaluation questions for social studies material regarding natural resources. Lack of students' critical thinking skills can affect student learning outcomes. The use of learning resources during the learning process only focuses on the theme book. This causes students to be bored and need other learning resources that are interesting for students. This study aims to describe the development of game-based teaching materials on natural resources social studies material to improve critical thinking skills of fourth grade elementary school students. This study uses the Design and Development research method according to Richey & Klein using the PPE (Planning, Production, Evaluation) model. Participants in this study were expert validators and student response validators to assess the feasibility of game-based teaching materials. Expert validators consist of matter experts, media experts, and learning experts. While the student response validator consisted of two fourth grade students. The results of the validation of the experts got an average score of 90.2% in the "Very Feasible" category. While the results of the validation of student responses got an average score of 91.3% in the "Very Feasible" category.

Keywords: *game-based teaching materials, natural resources, Design and Development, Planning, Production and Evaluation.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	3
UCAPAN TERIMA KASIH	4
ABSTRAK	6
ABSTRACT	7
DAFTAR ISI	8
DAFTAR TABEL	11
DAFTAR GAMBAR	12
DAFTAR LAMPIRAN	13
BAB 1	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4.1 Secara Teoritis	Error! Bookmark not defined.
1.4.2 Secara Praktis	Error! Bookmark not defined.
BAB II	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Bahan Ajar Berbasis permainan	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Bahan Ajar Berbasis Permainan	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Tujuan Bahan Ajar Berbasis Permainan	8
2.1.3 Unsur-unsur Bahan Ajar Berbasis Permainan	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Prinsip Permainan dalam Bahan Ajar ...	Error! Bookmark not defined.

2.1.5 Jenis-jenis Permainan dalam Bahan Ajar	Error! Bookmark not defined.
2.1.6 Aspek Kelayakan Bahan Ajar Berbasis Permainan	Error! Bookmark not defined.
2.1.7 Langkah-langkah Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan	Error! Bookmark not defined.
2.2 Ilmu Pengetahuan Sosial.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Ruang Lingkup IPS di SD	Error! Bookmark not defined.
2.3 Sumber Daya Alam	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengertian Sumber Daya Alam.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Jenis-Jenis Sumber Daya Alam	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Pemanfaatan Sumber Daya Alam	Error! Bookmark not defined.
2.3 Kemampuan Berpikir Kritis.....	Error! Bookmark not defined.
2.3.1 Pengertian Kemampuan Berpikir Kritis	Error! Bookmark not defined.
2.3.2 Ciri-ciri Kemampuan Berpikir Kritis	Error! Bookmark not defined.
2.3.3 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis ..	Error! Bookmark not defined.
2.4 Kerangka Berpikir Penelitian.....	20
2.5 Penelitian Relevan	Error! Bookmark not defined.
2.6 Definisi Operasional	Error! Bookmark not defined.
2.6.1 Bahan Ajar Berbasis Permainan	Error! Bookmark not defined.
2.6.2 Sumber Daya Alam.....	Error! Bookmark not defined.
2.6.3 Kemampuan Berpikir Kritis	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2.1 Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>).....	Error! Bookmark not defined.
3.2.2 Tahap Produksi (<i>Production</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.2.3 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.3 Partisipan Penelitian	Error! Bookmark not defined.

3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Observasi	Error! Bookmark not defined.
3.4.2 Wawancara	Error! Bookmark not defined.
3.4.3 Validasi Ahli	30
3.4.3 Validasi Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
3.5 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Lembar Observasi	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Pedoman Wawancara	Error! Bookmark not defined.
3.5.3 Lembar Validasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.6 Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Teknik Analisis Kualitatif	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Teknik Analisis Kuantitatif	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1 Desain Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan... Error! Bookmark not defined.	
4.1.1 Perencanaan	40
4.2 Produksi Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Permainan Error! Bookmark not defined.	
4.3 Penilaian Kelayakan Bahan Ajar Berbasis Permainan	50
4.3.1 Evaluasi	50
4.3.2 Temuan Hasil Evaluasi.....	54
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
5.1 Simpulan	Error! Bookmark not defined.
5.2 Rekomendasi.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Berpikir Kritis.....	18
Tabel 3.1 Pemetaan Kompetensi Dasar	24
Tabel 3.2 Instrumen Kelayakan Bahan Ajar Berbasis Permainan.....	30
Tabel 3.3 Instrumen Respon Siswa.....	32
Tabel 3.4 Kisi-kisi Penilaian Menurut BNSP (2016)	34
Tabel 3.5 Kriteria Instrumen Penilaian Validasi <i>Skala Likert</i>	37
Tabel 3.6 Tabel Validasi Produk	37
Tabel 4.1 Rancangan Desain Pengembangan Bahan Ajar	39
Tabel 4.2 Penilaian Para Ahli.....	53
Tabel 4.3 Respons Siswa.....	53
Tabel 4.4 Saran Para Ahli	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	20
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Bahan Ajar Berbasis Permainan	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian Fakultas	60
Lampiran 2. Surat Keputusan Pembimbing	61
Lampiran 3. Surat Bebas Perpustakaan UPI	62
Lampiran 4. Surat Bebas perpustakaan prodi.....	63
Lampiran 5. Surat bebas KOPMA.....	64
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Skripsi.....	65
Lampiran 7. Lembar Perbaikan Skripsi	66
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Materi.....	68
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media	74
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	78
Lampiran 11. Hasil Validasi Respon Siswa	84
Lampiran 12. Pedoman dan Hasil Wawancara.....	90
Lampiran 13. Pedoman dan Hasil Observasi	92
Lampiran 14. Hasil Bahan Ajar Berbasis Permainan	94

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, K & Lestari, I. (2010). Pengembangan Bahan Ajar Perkembangan Anak Usia SD sebagai Sarana Belajar Mandiri Mahasiswa. *Perspektif Ilmu Pendidikan*. VIII(22), 183–193. doi: <https://doi.org/10.21009/PIP.222.10>
- Aksanu, I. R. (2017). *Panduan Pembuatan Flowchart*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Andi, P. (2011). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif Menciptakan Metode Pembelajaran yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Diva Press.
- Andriyati, A.M. (2018). Penerapan Game dalam Bahan Ajar Bahasa Indonesia SMP. *Caraka*, I, 54-57. doi: <https://doi.org/10.30738/caraka.v5i1.4002>
- Ardiyanto, M. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Tentang Keragaman Sumber Daya Alam Kelas IV Sekolah Dasar*. (Tesis). Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- BSNP. (2016). Instrumen dan Deskripsi Kegrafikan SD 2016. [Online]. Diakses dari <https://bsnp-indonesia.org> (tanggal 09 Juli 2022)
- Fitri, N.A. & Pujiastuti, E. (2016). Kemampuan Berpikir Kritis dan Rasa Ingin Tahu melalui Model PBL. *Seminar Nasional Matematika X*. Universitas Negeri Semarang.
- Gunawan. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan Anak Pada Muatan Pelajaran Matematika Kelas III Sekolah Dasar*. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Jambi.
- Hartanto, A. (2016). *Pengembangan Media Augmented Reality Untuk Mata Pelajaran Biologi Pada Pokok Bahasan Sel*. (Skripsi). Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.

- Herry, Hernawan, A. dkk. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bandung: Direktorat UPI.
- Ilham, M & Eti, W.H. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPS dengan Metode Saintifik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Globalisasi di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah "Pendidikan Dasar"*. VII(1), 15-16. doi: <http://dx.doi.org/10.30659>
- Iskandar, H. (2017). *Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Paket A Tingkatan II Modul Tema 4*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini dan Pendidikan Masyarakat.
- Islamiyah, T (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. IV(1). doi:10.18860/jpips.v4i1.7301
- Juariah. (2021). *Pengembangan Media Buku Aktivitas untuk Meningkatkan Pemahaman Hak dan Kewajiban di Rumah dan di Sekolah Siswa Kelas III SD*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Kurniasari, Y. (2014). *Pengaruh Pembelajaran IPS Terpadu terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Bermakna pada Siswa*. (Tesis). Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- M. Siddiq, D. dkk. (2008). *Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi DEPDIKNAS.
- Mardiah. (2015). Metode Permainan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Mitra PGMI*. I(1). 61-74. doi: <https://doi.org/10.46963/mpgmi.v1i1.33>
- Michael, J.S & David, M. M. (2014). *Handbook of Reasearch on Educational Communciations and Techology*. New York: Springer Science.

- Miftah, M. (2009). Model dan Format Analisis Kebutuhan Multimedia Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknodik*, XIII(1), 97. doi: 10.32550/teknodik.v13i1.443
- Muhammad, N. dkk. (2016). Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Berbantuan Kartu Soal Bernomor untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Materi Ragam Suku dan Budaya. *Jurnal Pena Ilmiah*. I(1), 12-18. doi: <https://doi.org/10.23819/pi.v1i1.3020>
- Nandhita, Astriningtyas, A. dkk. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 SD. *JKPM*. V(1). 24. doi: <https://doi.org/10.26714/jkpm.5.1.2018>
- Nurwilianingsih, E. (2020). *Faktor-Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar (Studi Literatur)*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Serang.
- Pujianti, Hanip & Aisah. (2015). Pengembangan Model Bahan Ajar Bahasa Inggris untuk Program Ekstrakurikuler Di Sekolah Dasar. *Jurnal Parameter*. II(27). doi: doi.org/10.21009/parameter.272.02
- Putu, Ni S. R. D, dkk. (2017). Kemampuan Berpikir Kritis Dan Keterampilan Proses Dalam Pembelajaran Siklus Belajar 7E Berbasis Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. VI(1). 126-128. doi: <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v6i1.9476>
- Rohwati, M. 2012. Penggunaan Education Game untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Biologi Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *JPII*. I(1), 75-81. doi: <https://doi.org/10.15294/jpii.v1i1.2017>
- Rosbianiar, I. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Inggris Kelas Satu Berbasis Lingkungan Untuk meningkatkan Penggunaan Kosa Kata Siswa*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sadjati, I. M. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. In: *Hakikat Bahan Ajar*. Universitas Terbuka, Jakarta.

- Siitii, A. M. (2013). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget. *Jurnal Al Ta'dib*. VI(1). 91-99. <https://doi.org/10.31332/atdb.v6i1.292>
- Siska, Y. (2016). *Konsep Dasar IPS untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Siyoto, Sandu. dan Sodik. A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudjana. (2013). *Metoda Statistika*. Tarsito : Bandung.
- Sukma, W. N. (2018). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Penguasaan Konsep IPA Siswa SD dengan Menggunakan Model Problem Based Learning. *EduHumaniora: Jurnal Pendidikan Dasar*, X, 120. doi:10.17509/eh.v10i2.11907
- Sunarko. (2003). *Pemanfaatan Sumber Daya Alam Indonesia*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama.
- Suryaning, A.F, Rusijono, Suryati. (2021) Pengembangan dan Validasi perangkat Pembelajaran Berbasis Problem Based Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Journal of Elementary Education*. V(4). hlm. 2687-2688.
- Susanti, E. dkk. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SDN Margorejo IV Surabaya melalui Model *Jigsaw*. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, I(4), 58-59. doi: <https://doi.org/10.34289/285232>
- Undang-Undang No 32 Tahun 2009 tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup. [Online]. Diakses melalui <https://www.jogloabang.com/pustaka/uu-32-2009-perlindungan-pengelolaan-lingkungan-hidup> (tanggal 30 Agustus 2022)
- Undang-Undang Sisdiknas No 37 Tahun 2003 tentang Kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib. [Online]. Diakses melalui <https://www.jogloabang.com/pustaka/uu-20-2003-sistem-pendidikan-nasional> (tanggal 30 Agustus 2022)

- Wahyuni, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar IPA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *Seminar Nasional Fisika dan Pendidikan Fisika Ke-4 2015, Surakarta, Indonesia, 2015*. Sebelas Maret University.
- Zakia, I. (2015). *Fungsi dan pentingnya Perencanaan dan Desain Pembelajaran*. [Online]. Diakses melalui <https://kanalati.wordpress.com/2015/03/17/fungsi-dan-pentingnya-perencanaan-dan-desain-pembelajaran/> (tanggal 24 Agustus 2022)