

297/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/27/Maret/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI *POP-UP BOOK* RUMAH
ADAT DI INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD**

(Penelitian *Design and Development* di SDN 090 Cibiru dan SD Plus Al-Ghifari)

SKRIPSI

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



oleh

Agnia Rahmi

1903014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PENDIDIK SEKOLAH DASAR
KAMPUS CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2023**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

AGNIA RAHMI

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI *POP-UP BOOK* RUMAH
ADAT DI INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD**

(Penelitian *Design and Development* di SDN 090 Cibiru dan SD Plus Al-Ghifari)

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd.

NIP. 196008011986032001

Pembimbing II



Yona Wahyuningsih, S.Pd., M.Pd.

NIP. 920200119910529201

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP. 197001172008122001

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI *POP-UP BOOK* RUMAH
ADAT DI INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD**
(Penelitian *Design and Development* di SDN 090 Cibiru dan SD Plus Al-Ghifari)

SKRIPSI

oleh

Agnia Rahmi

Sebuah laporan penelitian skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Agnia Rahmi 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Maret 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya sebagai peneliti menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi *Pop-Up Book* Rumah Adat di Indonesia dalam Konten Pembelajaran IPS di SD” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan tindakan plagiarisme atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku. Berdasarkan pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila terdapat tindakan melanggar etika keilmuan yang berlaku atau klaim dari pihak lain terhadap karya saya ini.

Bandung, Maret 2023

Yang membuat pernyataan



Agnia Rahmi

NIM. 1903014

MOTTO

“Selalu ada harapan bagi mereka yang selalu berdoa. Selalu ada jalan bagi mereka yang selalu berusaha”.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT karena berkat kehendak, berkah, rahmat dan hidayahnya serta nikmat sehat yang membuat peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi *Pop-Up Book* Rumah Adat di Indonesia dalam Pembelajaran IPS di SD” ini dengan bangga.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi *pop-up book* rumah adat yang dapat digunakan siswa kelas empat SD. Skripsi ini merupakan langkah terakhir peneliti dalam menempuh jenjang pendidikan strata-1. Selain itu peneliti berharap skripsi ini dapat menjadi sebuah wujud yang dapat menjadi rujukan serta referensi yang digunakan oleh berbagai pihak terkhusus dalam bidang pengembangan media pembelajaran di dunia pendidikan.

Peneliti sangat menyadari skripsi ini tidak luput dari kekurangan dalam berbagai aspek. Maka dari itu peneliti berharap kepada pembaca dapat memberikan kritik dan saran untuk diperbaiki dikemudian hari. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi guru SD, pemangku kebijakan dibidang pendidikan dan praktisi lainnya.

Bandung, Maret 2023
Peneliti

Agnia Rahmi

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirobbil'alamin dengan mengucapkan rasa syukur yang besar kepada Allah SWT karena izinnya skripsi ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang mendukung, membantu dan membimbing peneliti sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Ibu/Bapak:

1. Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd., selaku pembimbing 1 skripsi yang telah banyak memberi saran, masukan, arahan, kritik dan semangat yang besar untuk penyusunan skripsi ini.
2. Yona Wahyuningsih, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing 2 skripsi yang telah memberikan banyak saran, arahan dan masukan serta motivasi agar peneliti terus memiliki semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
4. Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd., selaku Wakil Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
5. Prof. Dr. H. Asep Herry Hernawan, M.Pd., selaku Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
6. Dr. Kurniawati, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang menemani perjalanan akademik peneliti.
7. Bapak dan Ibu dosen Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta senantiasa memberikan arahan dan motivasi.
8. Muh. Husen Arifin, M.Pd., selaku Ahli Materi yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Dr. Yunus Abidin, M.Pd., selaku Ahli Bahasa yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Intan Permatasari, S.ST., M.Ds., selaku Ahli Media yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Ayah dan Bunda serta keluarga yang senantiasa mendukung, mendoakan dan memperjuangkan peneliti untuk bisa menyelesaikan pendidikan hingga Strata-1 ini.
12. Guru kelas IV SDN 090 Cibiru dan SD Plus Al-Ghifari yang telah membantu peneliti dalam pengumpulan data penelitian ini.
13. Peserta didik kelas IV SDN 090 Cibiru dan SD Plus Al-Ghifari yang telah memberikan penilaian terkait produk penelitian ini.
14. Teman-teman seperjuangan PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru Angkatan 2019 dan sahabat-sahabatku di kampus; Cindi, Melda, Tiya dan Uyuy yang telah bersama-sama berjuang dengan peneliti dan membantu banyak hal.
15. Teman terbaikku Agnia Nisaun Nashuroh terima kasih selalu mendukung, menemani, memberi do'a, memberikan semangat, dan selalu mengingatkan dalam hal kebaikan.
16. Teman-Teman di UKM PERSLIMA yang memberikan banyak dukungan, motivasi, pengalaman dan kenangan yang berharga.
17. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini terima kasih banyak.

Semoga segala bimbingan, arahan, masukan, nasihat, kritik, motivasi, dan inspirasi yang diberikan oleh semua pihak kepada peneliti bisa menjadi amal yang diberkahi oleh Allah SWT. Peneliti ucapkan terima kasih dengan setulus hati kepada semua pihak yang telah hadir dalam proses kehidupan peneliti.

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI *POP-UP BOOK* RUMAH DI INDONESIA DALAM PEMBELAJARAN IPS DI SD

Agnia Rahmi

NIM 1903014

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat, pendidikan harus mampu berkembang sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini. Proses pembelajaran harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi dalam upaya meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengembangkan suatu produk yaitu video animasi *pop-up book* yang layak digunakan. Metode penelitian yang digunakan, yaitu metode D&D (*Design and Development*) dengan menggunakan prosedur penelitian ADDIE yang mencakup lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, diperoleh rancangan video animasi *pop-up book* rumah adat yang terdiri dari dua belas rumah adat di dalamnya. Kemudian, hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penilaian produk oleh ahli materi dikategorikan "sangat layak" pada aspek kelayakan isi dan penyajian. Hasil penilaian produk oleh ahli media dikategorikan "sangat layak" pada aspek kualitas teknis dan kualitas desain, dan hasil penilaian produk oleh ahli bahasa dikategorikan "sangat layak" pada aspek kebahasaan. Selanjutnya, berdasarkan respon guru dan peserta didik, video animasi *pop-up book* rumah adat memperoleh kategori "sangat layak" berdasarkan kualitas isi/materi dan kualitas media. Maka dari itu, media video animasi *pop-up book* rumah adat yang dikembangkan ini sangat layak digunakan oleh pengajar dan murid pada jenjang sekolah dasar kelas IV dalam mendukung proses belajar mengajar digital.

Kata Kunci: Penelitian D&D, Keragaman Budaya, Rumah Adat, Video Animasi

**DEVELOPMENT OF HOME *POP-UP BOOK* ANIMATION VIDEO
MEDIA IN INDONESIA IN LEARNING IPS AT SD**

Agnia Rahmi

NIM 1903014

ABSTRACT

This research is motivated by the rapid development of science and technology, education must be able to develop according to current technological advances. The learning process must be able to take advantage of technological advances in an effort to increase the efficiency and effectiveness of learning. Based on this, the purpose of this research is to describe and develop a product, namely a video animation pop-up book worth using. The research method used is the D&D method (Design and Development) using the ADDIE research procedure which includes five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Based on the results of research and development, an animation video design was obtained from a pop-up book traditional house consisting of twelve traditional houses in it. Then, the results of the study show that the results of product evaluation by material experts are categorized as "very feasible" in terms of content feasibility and presentation. The results of product evaluation by media experts are categorized as "very feasible" in the aspects of technical quality and design quality, and the results of product evaluation by linguists are categorized as "very feasible" in the linguistic aspect. Furthermore, based on the responses of teachers and students, animated videos pop-up book traditional houses get the category of "very decent" based on the quality of the content/material and the quality of the media. Therefore, animated video media pop-up book The traditional house that was developed is very suitable for use by teachers and students at the 4th grade elementary school level in supporting the digital teaching and learning process.

Keywords: *D&D Research, Cultural Diversity, Tradisional House, Animation Videos*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
2.1 Pendidikan IPS	11
2.1.1 Hakikat Pendidikan IPS	11
2.1.2 Tujuan Pendidikan IPS	12
2.2 Pendidikan Budaya.....	13
2.3 Keanekaragaman Budaya di Indonesia	16
2.3.1 Hakikat Keanekaragaman Budaya.....	16
2.3.2 Macam-Macam Keanekaragaman Budaya di Indonesia	17
2.4 Materi Keanekaragaman Rumah Adat	19
2.4.1 Materi Keanekaragaman Rumah Adat di Jenjang Lebih Tinggi	19
2.4.2 Materi Keanekaragaman Rumah Adat di Kelas IV SD	20
2.5 Karakteristik Peserta Didik Kelas Tinggi	22
2.6 Media Pembelajaran.....	24
2.6.1 Hakikat Media Pembelajaran.....	24
2.6.2 Manfaat Media Pembelajaran	27
2.6.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	28
2.7 Video Animasi <i>Pop-Up Book</i>	31
2.8 Teori yang Mendukung.....	34
2.8.1 Teori Piaget.....	34
2.8.2 Teori Behavior	35
2.8.3 Teori Pembelajaran Abad 21	35
2.8.4 Teori TPACK.....	36
2.9 Penelitian Relevan.....	37
2.10 Kerangka Berpikir	39
BAB III METODE PENELITIAN	41
3.1 Desain Penelitian.....	41
3.2 Prosedur Penelitian.....	41
3.3 Partisipasi dan Tempat Penelitian	44
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	45

3.5 Instrumen Penelitian.....	47
3.6 Teknik Analisis Data.....	56
3.7 Penyajian Data	58
3.8 Penarikan Kesimpulan	59
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Temuan Penelitian.....	60
4.1.1 Tahap Analisis (<i>Analyze</i>).....	60
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran.....	61
4.1.1.2 Analisis Karakteristik Peserta Didik.....	62
4.1.1.3 Analisis Materi	62
4.1.1.4 Evaluasi Tahap Analisis	64
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	64
4.1.2.1 Spesifikasi Produk	64
4.1.2.2 Perancangan Garis Besar Program Media	65
4.1.2.3 Pembuatan <i>Storyboard</i>	69
4.1.2.4 Menentukan Aplikasi yang digunakan	80
4.1.2.5 Evaluasi Tahap Perancangan	80
4.1.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	80
4.1.3.1 Proses Pembuatan Video Animasi <i>Pop-up book</i>	81
4.1.3.2 Publikasi	86
4.1.3.3 Validasi Ahli.....	86
4.1.3.4 Evaluasi Tahap Pengembangan.....	95
4.1.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	95
4.1.4.1 Hasil Respon Video Animasi oleh Siswa	96
4.1.4.2 Hasil Uji Respon Video Animasi oleh Guru	101
4.1.4.3 Evaluasi Tahap Implementasi.....	104
4.1.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	104
4.2 Pembahasan.....	105
4.2.1 Pengembangan Video Animasi <i>Pop-Up Book</i> Rumah Adat	105
4.2.2 Kelayakan Video Animasi <i>Pop-Up Book</i> Rumah Adat.....	107
4.2.3 Tanggapan Pengguna Video Animasi <i>Pop-Up Book</i> Rumah Adat	108
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	110
5.2 Simpulan	110
5.3 Implikasi.....	111
5.4 Rekomendasi.....	111
DAFTAR PUSTAKA	113
LAMPIRAN.....	121

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Media.....	48
Tabel 3.2 Daftar Pertanyaan Wawancara Analisis Kebutuhan Media.....	48
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....	49
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	50
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	52
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Penilaian Oleh Guru.....	52
Tabel 3.7 Pedoman Wawancara Guru.....	53
Tabel 3.8 Daftar Pertanyaan Wawancara Guru.....	54
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Penilaian oleh Siswa.....	55
Tabel 3.10 Pedoman Wawancara Siswa.....	55
Tabel 3.11 Daftar Pertanyaan Wawancara Siswa.....	56
Tabel 3.12 Kriteria Skor Skala Likert.....	57
Tabel 3.13 Kriteria Interpretasi.....	58
Tabel 4.1 Nama-Nama Rumah Adat.....	63
Tabel 4.2 Garis Besar Program Media.....	66
Tabel 4.3 Storyboard.....	69
Tabel 4.4 Identitas Validator Produk.....	86
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	87
Tabel 4.6 Revisi Materi Berdasarkan Saran Ahli Materi.....	88
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Media.....	90
Tabel 4.8 Revisi Materi Berdasarkan Saran Ahli Media.....	91
Tabel 4.9 Hasil Validasi Ahli Bahasa.....	93
Tabel 4.10 Revisi Materi Berdasarkan Saran Ahli Bahasa.....	94
Tabel 4.11 Alamat Sasaran Objek Penelitian.....	96
Tabel 4.12 Hasil Pengerjaan LKPD Siswa SDN 090 Cibiru.....	97
Tabel 4.13 Hasil Pengerjaan LKPD Kelompok Siswa SD Plus Al-Ghifari.....	98
Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil Pengerjaan LKPD Kelompok.....	99
Tabel 4.15 Hasil Respon Siswa SDN 090 Cibiru.....	99
Tabel 4.16 Hasil Respon Siswa SD Plus Al-Ghifari.....	100
Tabel 4.17 Rekapitulasi Hasil Respon Siswa.....	100
Tabel 4.18 Identitas Guru.....	101
Tabel 4.19 Hasil Respon Guru SDN 090 Cibiru.....	102
Tabel 4.20 Hasil Respon Guru SD Plus Al-Ghifari.....	102
Tabel 4.21 Rekapitulasi Hasil Respon Guru.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerucut Pengalaman	26
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian ADDIE	42
Gambar 4.1 Pembuatan Animasi Rumah Adat	82
Gambar 4.2 Rumah Adat Tampak Atas	83
Gambar 4.3 Rumah Adat Tampak Depan	83
Gambar 4.4 Rumah Adat Tampak Samping	83
Gambar 4.5 Animasi <i>Pop-Up Book</i>	84
Gambar 4.6 Pembuatan Modul Tambahan.....	84
Gambar 4.7 Pengeditan dan Penyatuan Video	85
Gambar 4.8 Pengeditan Suara	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Direktur	122
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	125
Lampiran 3 Surat Permohonan Expert Judgment Ahli Materi.....	127
Lampiran 4 Lembar Persetujuan Validator Ahli Materi	128
Lampiran 5 Hasil Angket Penilaian Materi oleh Validator	129
Lampiran 6 Surat Permohonan Expert Judgment Ahli Media	133
Lampiran 7 Lembar Persetujuan Validator Ahli Media.....	134
Lampiran 8 Hasil Angket Penilaian Media oleh Validator	135
Lampiran 9 Surat Permohonan Expert Judgment Ahli Bahasa.....	139
Lampiran 10 Lembar Persetujuan Validator Ahli Bahasa	140
Lampiran 11 Hasil Angket Penilaian Bahasa oleh Validator.....	141
Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	145
Lampiran 13 Modul Ajar Kurikulum Merdeka.....	157
Lampiran 14 Hasil Angket Respon Guru.....	168
Lampiran 15 Hasil Angket Respon Siswa	176
Lampiran 16 Hasil Wawancara Guru.....	214
Lampiran 17 Hasil Wawancara Peserta Didik	226
Lampiran 18 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik.....	232
Lampiran 19 Tampilan Media Video Animasi <i>Pop-Up Book</i>	244
Lampiran 20 Dokumentasi Implementasi di Sekolah Dasar.....	247
Lampiran 21 Buku Bimbingan.....	249
Lampiran 22 Form Perbaikan Skripsi	253

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulghani, T., & Sati, B. P. (2020). Pengenalan Rumah Adat Indonesia Menggunakan Teknologi Augmented Reality Dengan Metode Marker Based Tracking Sebagai Media Pembelajaran. *Media Jurnal Informatika*, 11(1), 43–50.
- Afandi, R. (2013). Integrasi Pendidikan Lingkungan Hidup Melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar Sebagai Alternatif Menciptakan Sekolah Hijau. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 2(1), 98–108.
- Afridzal, A., Bina, S., & Getsempena, B. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III Sd Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231.
- Agung, R. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9(1), 27–34.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23.
- Agustina, C., & Wahyudi, T. (2015). Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 1(1), 1–8.
- Agustyaningrum, N., Pradanti, P., & Yuliana. (2022). Teori Perkembangan Piaget dan Vygotsky : Bagaimana Implikasinya dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar? *Jurnal Absis: Jurnal Pendidikan Matematika dan Matematika*, 5(1), 568–582.
- Akhwani, A., & Rahayu, D. W. (2021). Analisis Komponen TPACK Guru SD sebagai Kerangka Kompetensi Guru Profesional di Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1918–1925.
- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 1–12.
- Amalia, N. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Konstruksi Bangunan I. *Jurnal Pensil : Pendidikan Teknik Sipil*, 9(2), 108–114.
- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Anak Usia 11 Tahun Di Brebes. *Mathline : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97–108.
- Anshori, S. (2016). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pendidikan

- Karakter. *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial dan Ekonomi*, 3(2).
- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak Penggunaan Gadget Bagi Perkembangan Sosial Anak Sekolah Dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86.
- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Iinteraktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 2(3), 224–229.
- Azhar, R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point Pada Sistem Koordinat Kartesius. *Sarwah: Journal of Islamic Civilization and Thought*, 16(1).
- Budiaji, W. (2013). *Skala Pengukuran Dan Jumlah Respon Skala Likert (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale)*.
- Budiman, H. (2016). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Peroses Pembelajaran,. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7((2)), 171–182.
- Bujuri, A. D. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37–50.
- Bulkani, Fatchurahman, M., Adella, H., & Setiawan, M. A. (2022). *Development of Animation Learning Media Based on Local Wisdom to Improve Student Learning Outcomes in Elementary Schools. International Journal of Instruction*, 15(1), 55–72.
- Dendi, T., & Suarno, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Dengan Tema Pemanfaatan dan Pelestarian Sungai Untuk Siswa Kelas Vii Smp. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 115–125.
- Dewi, N. N. K., Kristiantari, M. . R., & Ganing, N. N. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture Berbantuan Media Visual Terhadap Keterampilan Menulis Bahasa Indonesia. *Journal of Education Technology*, 3(4), 278–285.
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2016). Pengembangan Model *Blended Learning* Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall. *International Seminar on Education (ISE) 2nd, October 2018*, 62–70.
- Effendi, R. (2012). Perspektif Dan Tujuan Pendidikan IPS. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 1–41.
- Effendy, M. (2021). *Dukung Peningkatan Ketahanan Budaya, Pemerintah Hidupkan Ekosistem*. Kominfo.
- Ernawati, I., & Sukardiyono, T. (2017). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.
- Fitriani, Y. (2021). Pemanfaatan media sosial sebagai media penyajian konten edukasi atau pembelajaran digital. *JISAMAR (Journal of Information System*,

- Applied, Management, Accounting and Research*), 5(4), 1006–1013.
<https://doi.org/10.52362/JISAMAR.V5I4.609>
- Ginanjar, A. (2016). Penguatan Peran Ips Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Peserta Didik. *Jurnal Harmony*, 1(1), 118–126.
- Gunawan, G., Marzuqi, M. N., Santoso, N. A., & Kurniawan, R. D. (2022). Penerapan Multimedia Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Ekonomi, Teknologi dan Bisnis (JETBIS)*, 1(1), 37–46.
- Gunawan, I., & Sulistyoningrum, R. T. (2016). Menggali Nilai-Nilai Keunggulan Lokal Kesenian Reog Ponorogo Guna Mengembangkan Materi Keragaman Suku Bangsa Dan Budaya Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 3(01), 50–87.
- Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kuliitatif dalam Bimbingan dan Konseling : Studi Literatur. *JURKAM: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90.
- Hadiansyah, F., Djumala, R., & Gani, S. (2017). Materi pendukung literasi budaya dan kewargaan. *Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*, 53(9), 1689–1699.
- Hakim, L., & Saragih, R. (2019). Pengaruh Citra Merek, Persepsi Harga Dan Kualitas Produk Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen Npk Mutiara Di Ud.Barelang Tani Jaya Batam. *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 6(2), 37–53.
- Haryoko, T., & Purnama, B. E. (2013). Pembuatan Media Pembelajaran Aksara Jawa Pada Sekolah Dasar. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 4(1), 59–65.
- Hasanah, E. (2019). Perkembangan Moral Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Teori Kohlberg oleh Enung Hasanah. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia*, 6(2355–0139), 2615–7594.
- Hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas II Sdn Bantargebang II Kota Bekasi. *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2), 33–38.
- Hayani, S. N., & Sutarna, S. (2022). Pengembangan Perangkat dan Model Pembelajaran Berbasis TPACK Terhadap Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2871–2882.
- Hidayat, B. (2020). Tinjauan Historis Pendidikan IPS di Indonesia. *Jurnal Pendidikan IPS Indonesia*, 4(2), 147–154.
- Hidayati, N., Setyosari, P., & Soepriyanto, Y. (2018). Kompetensi *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) Guru Kimia. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 291–298.
- Hilmi, M. Z. (2017). Implementasi Pendidikan IPS dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 3(2), 164–172.

- 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.
- Islamiati, D., Mentara, H., & Marhadi, M. (2019). Hubungan Dismenore Primer Terhadap Aktivitas Olahraga Remaja Putri di Smp Negeri 1 Banawa Tengah. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 7(1), 52–66.
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar dan Mengajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi. *E-Jurnal STKIP Pesisir Selatan - Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 4.
- Kanti, L., Rahayu, S. F., Apriana, E., & Susanti, E. (2022). Analisis Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Augmented Reality* dengan Model POE2WE Pada Materi Teori Kinetik Gas: Literature Review. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 2(1), 75–82.
- Kantun, S. (2013). Hakikat dan Prosedur Penelitian Pengembangan. *Universitas Jember Repository*.
- Khotimah, H., Supena, A., & Hidayat, N. (2019). Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(1), 17–28.
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). *A Study of the Effects of Digital Learning on Learning Motivation and Learning Outcome*. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564.
- Lukman, A., Kurnia Hayati, D., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5, 153–165.
- Mair, Z. R., & Haryani, U. (2020). Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Dengan Teknologi *Augmented Reality*. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komputer Politeknik Sekayu E-ISSN 2654-5071 Volume 10, No. 1, Januari-Juni 2020, h.1-6 APLIKASI*, 10(1), 1–6.
- Marhayani, D. A. (2018). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *Edunomic Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 5(2), 67–75.
- Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116–152.
- Maryamah, E. (2016). Pengembangan Budaya Sekolah. *Tarbawi: Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 2(02), 86–96.
- Maryani, I., Prawestri, I. H., Sulisworo, D., Urbayatun, S., Suyatno, S., & Bhakti, C. P. (2019). *School environment role towards elementary school students' moral and cultural literacy*. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 13(1), 33–41.
- Mukhlesi Yeni, E., & Marisa, R. (2021). Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar Berdasarkan Kurikulum 2013. *VARIASI: Majalah Ilmiah Universitas Almuslim*, 13(2), 67–72.

- Mulyatiningsih, E. (2015). Pengembangan Model Pembelajaran. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital. Alfabeta, CV. [http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran Digital.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPMIPA/PRODI_ILMU_KOMPUTER/196603252001121-MUNIR/BUKU/Pembelajaran%20Digital.pdf)
- Murti, T. (2018). Perkembangan Fisik Motorik dan Perseptual Serta Implikasinya pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 26(1), 21–28.
- Nikmah, S., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Shared Berbantu Media *Pop- Up Book* Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(2), 264.
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Yudistira Pratama, M. (2019). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD. © 2019-*Indonesian Journal of Primary Education*, 3(2), 64–72.
- Nurrita, T. (2018a). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. 03, 171.
- Pakpahan, N. F. D. B. (2022). *The Effectiveness of Achieve Student Competency between Learning Using Video-Based Media and Power Points in Environmental Science Courses. International Online Journal of Education and Teaching*, 9(1), 604–611.
- Pendi, S. (2018). Pentingnya Kesadaran Masyarakat Terhadap Berolahraga Secara Teratur Pada Usia Produktif 20-40 Tahun Di Desa Paron Kecamatan Bagor Kabupaten Nganjuk. *Simki-Techsain*, 2(4), 8.
- Pentury, H. J. (2017). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, 4(3), 265–272.
- Piscayanti, K. S. (2014). Studi Dokumentasi Dalam Proses Produksi Pementasan Drama Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 47(2–3), 94–103.
- Poerwaningias, I., & Suwanto, N. K. (2017). *Rumah Adat Nusantara*. Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9–19.
- Pramono, A. (2017). Media Pendukung Pembelajaran Rumah Adat Indonesia Menggunakan *Augmented Reality*. *Jurnal Eltek*, 11(1), 122–132.
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi Pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains dan Informatika*, 5(2), 128–137.

- Purbasari, K., & Rahabistara S, A. (2017). *Variasi Pola Sidik Jari Mahasiswa Berbagai Suku Bangsa Di Kota Madiun*. 4(2).
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). *Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika*. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30.
- Qiptiyah, M., Warsono, W., & Prasetya, S. P. (2022). Analisis Pengaruh Strategi *Digital Learning* dan *Blended Learning* terhadap Prestasi ditinjau dari Perbedaan Gaya Belajar Peserta didik di SMPIT. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8711–8719.
- Rahmatullah, Inanna, & Rahmah. (2022). *Karakteristik Perkembangan Peserta Didik*. 6, 101.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and development research. Handbook of Research on Educational Communications and Technology: Fourth Edition*, 141–150.
- Ridwan, A. E. (2014). Pendidikan IPS dalam membentuk SDM beradab. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(1), 27.
- Rosana, E. (2017). Dinamisasi Kebudayaan dalam Realitas Sosial. *Al-Adyan: Jurnal Studi Lintas Agama*, 12(1), 16–30.
- Sagala, G., Mesran, M., Sutiksno, D. U., Yuhandri, & Suginam. (2017). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pakaian Adat Asli Indonesia Berbasis Multimedia dan Web Menerapkan Metode *Computer Assisted Instruction* (Cai). *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 4(4), 12–15.
- Saragih, M. Y. (2018). Jurnalisme: Harapan dan Tantangan di Era Revolusi Industri 4.0 dalam Mendidik Masyarakat. *Attaqwa: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 14(1), 25–38.
- Sari, I. P., Permana, F. C., & Firmansyah, F. H. (2020). *Design of Digital Interactive Encyclopedia “Palembang Songket Decoration” as Media Education Introduction Wastra Indonesia*. 196–201.
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar untuk Memilih Media yang Tepat dalam Pembelajaran. *Mudir : Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1), 42–57.
- Selamet, I. K. (2020). Penggunaan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas V SD Inpres Tumpu Jaya I. *Jurnal Paedagogy*, 7(2), 121–125.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4c Abad 21 Dalam Pembelajaran Pendidikan Dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107–117.
- Setiawan, L. A. (2020). *Pengaruh media pembelajaran flash card terhadap hasil belajar materi bentuk rumah adat Kelas IV di MIN 1 Jombang*.
- Shafira, D. A., & Minsih, M. (2022). *Blended Learning* dengan Desain

- Pembelajaran TPACK pada Tatap Muka Terbatas di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4622–4628.
- Siswanto, H. W. (2018). *Pendidikan Budaya Bahari Memperkuat Jati Diri Bangsa*. 27, 204–222.
- Sofyan, A. N., Sofianto, K., Sutirman, M., & Suganda, D. (2021). Regenerasi Kearifan Lokal Kesenian Lebon Sebagai Budaya Leluhur Pangandaran, Jawa Barat. *Sosiohumaniora*, 23(2), 158–166.
- Solihatini, I. T., Abidin, Y., Nailul, S., & Aljamaliah, M. (2021). Pengembangan Media Video *Motion Graphic* Dalam Pembelajaran Menulis Pantun Pada Masa Pandemi Covid 19. *Diksa : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(2), 80–89.
- Sukmawarti, E. (2021). Pengembangan Media *Pop Up Book* Pada Pembelajaran PKN Di SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 2(4), 110–122.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Zoom Meeting* terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.
- Sundawa, D., & Rahyasih, Y. (2018). Penguatan Pendidikan IPS Di Tengah Isu-Isu Global. *Universitas Lambung Mangkurat Repository*, 105–112.
- Susanti, & Zulfiana, A. (2012). *Jenis - Jenis Media Pembelajaran*. 1–5.
- Sutiari, N. K., Darma Putra, I. K. G., & Sunia Raharja, I. M. (2018). Aplikasi Pengenalan Rumah Adat Indonesia Berbasis *Augmented Reality*. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 6(2), 108.
- Suyitno, I. (2013). Pengembangan Pendidikan Karakter Dan Budaya Bangsa Berwawasan Kearifan Lokal. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 1–13.
- Syamsiani. (2022). Transformasi Media Pembelajaran Sebagai Penyalur Pesan. *Bahasa dan Pendidikan*, 2(3).
- Syamsudin, A. (2015). Pengembangan Instrumen Evaluasi Non Tes (Informal) untuk Menjaring Data Kualitatif Perkembangan Anak Usia Dini. *In Jurnal Pendidikan Anak* (Vol. 3, Nomor 1).
- Udin, M. N., Setiawan, A. H., & Siswanto, B. (2016). Perancangan Media Pembelajaran Menggambar Teknik Dengan Menggunakan Macromedia Flash. *Indonesian Journal Of Civil Engineering Education*, 2(1).
- Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017. (2017). *Undang-Undang Nomor 5 Tahun 2017 tentang Pemajuan Kebudayaan*. Lembaran Negara RI Tahun 2017 Nomor 104. Jakarta.
- Wahyudin, Wahyudi, S., & Robbi, M. I. A. (2015). Visualisasi Masjid Agung Rongkasbitung Berbasis 3D Dengan Menggunakan Google Sketchup dan After Effect. *Prosisko*, 2(2), 63–64.

- Wahyugi, R., & Fatmariza, F. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Software Macromedia Flash 8 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 785–793.
- Wahyuningsih, Y., Harsono, N., & Setyaningsih, R. (2019). Big Book Bilingual Budaya Lokal Sebagai Media Pembelajaran Pada Peningkatan Literasi Budaya Anak Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 669–677.
- Warsita, B. (2010). Macam Media Pembelajaran. *Media Pembelajaran*, 4–42.
- Widodo, S., & Wardani, R. K. (2020). Mengajarkan Keterampilan Abad 21 4C (*Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation*) di Sekolah Dasar. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 185–197.
- Wijayanto, B., Wilis, R., Novio, R., Hamka, J., Tawar Padang, A., & Barat, S. (2018). Analisis *Technological Pedagogical and Content Knowledge* (TPACK) Guru Geografi di Kabupaten Solok, Sumatera Barat. *JURNAL GEOGRAFI*, 10(2), 105–116.
- Wijoyo, H. (2020). Analisis Minat Belajar Mahasiswa STMIK Dharmapala Riau Dimasa Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19). *Jurnal Pendidikan : Riset Dan Konseptual*, 4(3), 396–404.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2).
- Yaumi, M. (2017). Ragam Media Pembelajaran: Dari Pemanfaatan Media Sederhana ke Penggunaan Multi Media. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Yayuk, E., & Ekowati, D. W. (2017). Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Matematika Menggunakan Budaya Indonesia Pada Lesson Study di SD Indonesia KBRI Bangkok Thailand. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 3(1), 459.
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial pada Siswa Sekolah Dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91.