

356/5/PGSD-KCBBR/PK.03.08/20/JULI/2023

**DESAIN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *WEBSITE CARRD.CO* PADA MATERI JENIS-JENIS
PEKERJAAN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* di kelas IV SD Negeri Sukamanah
Kecamatan Rancaekek)

SKRIPSI

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



Oleh :

Saphira Putri Mahsum

1908572

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS CIBIRU

BANDUNG

2023

**DESAIN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *WEBSITE CARRD.CO* PADA MATERI JENIS-JENIS
PEKERJAAN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* di kelas IV SD Negeri Sukamanah
Kecamatan Rancaekek)

SKRIPSI

Oleh

Saphira Putri Mahsum

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

© Saphira Putri Mahsum 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SAPHIRA PUTRI MAHSUM

1908572

**DESAIN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *WEBSITE CARRD.CO* PADA MATERI JENIS-JENIS
PEKERJAAN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* di kelas IV SD Negeri Sukamanah
Kecamatan Rancaekek)

disetujui dan disahkan oleh pembimbing :

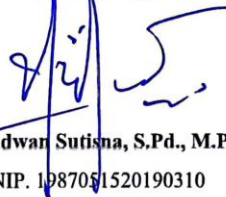
Pembimbing I



Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd.

NIP. 19008011986032001

Pembimbing II



M. Ridwan Sutisna, S.Pd., M.Pd.

NIP. 1987051520190310

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP. 198111082008012015

**DESAIN PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS *WEBSITE CARRD.CO* PADA MATERI JENIS-JENIS
PEKERJAAN DI KELAS IV SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* di SDN Sukamanah Kecamatan Rancaekek)

SAPHIRA PUTRI MAHSUM

1908572

ABSTRAK

Pembelajaran di abad 21 ini memunculkan kerangka kerja guru yaitu TPACK. TPACK perlu dikuasai oleh guru agar dapat mengintegrasikan teknologi pada pembelajaran supaya lebih efektif. Namun, kurangnya penerapan media pembelajaran digital menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk (1) Mendeskripsikan bagaimana desain multimedia pembelajaran berbasis *website carrd.co* pada materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV sekolah dasar; (2) Mendeskripsikan bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *website carrd.co* pada materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV sekolah dasar; dan (3) Mendeskripsikan bagaimana respon dari pengguna multimedia pembelajaran berbasis *website carrd.co* pada materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian *Design and Development* dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan dari model ADDIE terdapat lima tahapan, yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi). Hasil dari penelitian ini adalah produk multimedia pembelajaran berbasis *website carrd.co*. Dengan rekapitulasi validasi ahli materi dan media sebesar 94,4% juga termasuk kategori “Sangat Layak”, hasil respon guru sebesar 88,3% dan hasil respon siswa sebesar 90,8%. Presentase tersebut mendapatkan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa multimedia pembelajaran berbasis *website carrd.co* pada materi jenis-jenis pekerjaan di kelas IV sekolah dasar ini dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran IPS di sekolah dasar.

Kata Kunci: Penelitian desain dan pengembangan, multimedia pembelajaran, model ADDIE, pembelajaran IPS.

**DEVELOPMENT DESIGN OF MULTIMEDIA OF WEBSITE-BASED
LEARNING CARRD.CO ON THE MATERIAL TYPES OF WORK IN GRADE
IV ELEMENTARY SCHOOL**

(Design and Development Research at SDN Sukamanah, Rancaekek District)

SAPHIRA PUTRI MAHSUM

1908572

ABSTRACT

Learning in the 21st century gave rise to the teacher's framework, namely TPACK. TPACK needs to be mastered by teachers so they can integrate technology into learning so that it is more effective. However, the lack of application of digital learning media causes students to experience difficulties in obtaining information. The aims of this study were (1) to describe how the design of carrd.co website-based learning multimedia on the material types of work in grade IV elementary schools; (2) Describe how the development of carrd.co website-based learning multimedia on material types of work in grade IV elementary schools, and (3) Describe how the response from users of the carrd.co website-based learning multimedia on the material types of work in grade IV elementary schools. This research is a Design and Development study with the ADDIE development model. There are five stages of the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of this study are carrd.co website-based learning multimedia products. With the recapitulation of material and media expert validation of 94.4% also included in the "Very Eligible" category, teacher response results were 88.3%, and student response results were 90.8%. The percentage gets the category "Very Eligible". Based on this, it can be concluded that the carrd.co website-based learning multimedia on the material types of work in class IV of elementary school can be used as a support for social studies learning in elementary schools.

Keywords: Design and development research, learning multimedia, ADDIE model, social studies learning.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH	ii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Teori Edgar Dale	10
2.1.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	12
2.2 Multimedia Pembelajaran	13
2.3 Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	14
2.3.1 Penilaian Kelayakan Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	16
2.4 <i>Carrd.co</i>	16
2.5 Belajar	20
2.5.1 Karakteristik Peserta Didik di Sekolah Dasar	21
2.6 Ilmu Pengetahuan Sosial.....	22
2.6.1 Pembelajaran IPS di SD	23
2.6.2 Pembelajaran IPS – Ekonomi di SD.....	24
2.7 Materi Jenis-Jenis Pekerjaan.....	25
2.7.1 Pekerjaan Secara Horizontal.....	25
2.7.2 Materi Pekerjaan di Sekolah Dasar	26
2.7.3 Penilaian Kelayakan Materi.....	29
2.8 Penelitian Relevan.....	30
2.9 Kerangka Berpikir.....	32

BAB III METODE PENELITIAN	34
3.1 Desain Penelitian.....	34
3.2 Prosedur Penelitian	35
3.3 Partisipan Penelitian.....	37
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.5 Instrumen Penelitian	39
3.5.1 Angket Penilaian Validator Ahli Materi.....	40
3.5.2 Angket Penilaian Validator Ahli Media	41
3.5.3 Angket Respon Guru	42
3.5.4 Angket Respon Siswa.....	44
3.6 Teknik Analisis Data.....	46
3.6.1 Mereduksi data (<i>data reduction</i>)	48
3.6.2 Penyajian data (<i>data display</i>)	48
3.6.3 Penarikan/verifikasi kesimpulan (<i>data conclusion drawing/verification</i>)	48
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Hasil Penelitian	49
4.1.1 Desain Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Website Carrd.co</i> pada Meteri Jenis-Jenis Pekerjaan di Kelas IV Sekolah Dasar.....	49
4.1.2 Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Website Carrd.co</i> pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di Kelas IV Sekolah Dasar	55
4.2 Pembahasan Penelitian.....	81
4.2.1 Desain Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Website Carrd.co</i> Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di Kelas IV Sekolah Dasar	81
4.2.2 Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Website Carrd.co</i> Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di Kelas IV Sekolah Dasar	83
4.2.3 Respon Guru dan Siswa Terhadap Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Website Carrd.co</i> Pada Materi Jenis-Jenis Pekerjaan di Kelas IV Sekolah Dasar	83
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	85
5.1. Simpulan	85
5.2. Implikasi.....	86
5.3. Rekomendasi.....	86
DAFTAR PUSTAKA	88
BIODATA PENULIS.....	228

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar	27
Tabel 3. 1 Tahapan Pengembangan ADDIE	36
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian	40
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media.....	42
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	43
Tabel 3.6 Angket Respon Guru.....	44
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa.....	45
Tabel 3.8 Angket Respon Siswa	45
Tabel 3.9 Skala Likert	46
Tabel 3.10 Kelayakan Media	47
Tabel 4.1 Indikator	50
Tabel 4.2 Simbol dan Fungsi Flowchart	52
Tabel 4.3 Hasil Angket Validasi Materi 1	69
Tabel 4.4 Hasil Angket Validasi Materi 2	70
Tabel 4.5 Hasil Validasi Angket Media	71
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validator	72
Tabel 4.7 Saran Perbaikan Materi	73
Tabel 4.8 Saran Perbaikan Media	74
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Guru	76
Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Siswa	77
Tabel 4.11 Analisis SWOT	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teori Edger Dale	11
Gambar 2.2 Halaman Utama <i>Carrd.co</i>	18
Gambar 2.3 Halaman Starting Point <i>Carrd.co</i>	18
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	33
Gambar 3.1 Tahapan ADDIE.....	35
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i>	54
Gambar 4.2 Buku Tematik 4 Berbagai Pekerjaan.....	55
Gambar 4.3 Fitur <i>Embed Canva</i>	56
Gambar 4.4 Format Video MP4 Canva.....	56
Gambar 4.5 Fitur <i>Music InShot</i>	57
Gambar 4.6 Tampilan Pembuatan Infografis	58
Gambar 4.7 Tampilan awal <i>thewordsearch.com</i>	58
Gambar 4.8 Tampilan <i>Word Search Maker</i>	58
Gambar 4.9 Mencari Kata Lembar Kerja Peserta Didik	59
Gambar 4.10 Tampilan awal Pixton.....	60
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Comic Maker</i>	60
Gambar 4. 12 Tampilan Unduh Komik	61
Gambar 4.13 <i>Background Website</i>	62
Gambar 4.14 Tahapan pertama pemrograman	62
Gambar 4. 15 Instruksi elemen <i>Carrd.co</i>	63
Gambar 4.16 Petunjuk Penggunaan	63
Gambar 4.17 Fitur <i>Form</i>	64
Gambar 4.18 Fitur <i>Fields</i> pada <i>Form</i>	64
Gambar 4.19 Menu Utama <i>Website</i>	65
Gambar 4.20 Fitur <i>Buttons</i>	65
Gambar 4.21 Fitur <i>Appearance</i> pada <i>Buttons</i>	66
Gambar 4.22 Fitur <i>Sections</i>	66
Gambar 4.23 Fitur <i>Images</i>	67
Gambar 4.24 Fitur Video	67
Gambar 4.25 Fitur <i>Embed</i>	67
Gambar 4.26 Fitur <i>Publish</i>	68
Gambar 4.27 Fitur <i>Action</i> pada <i>Publish</i>	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing	96
Lampiran 2 Buku Bimbingan.....	99
Lampiran 3 Surat Ijin Penelitian	104
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	105
Lampiran 5 Lembar Permohonan dan Persetujuan Validator Materi	106
Lampiran 6 Lembar Validator Ahli Materi.....	107
Lampiran 7 Lembar Permohonan dan Persetujuan Validator Media.....	113
Lampiran 8 Lembar Validator Ahli Media	114
Lampiran 9 Respon Guru	117
Lampiran 10 Respon Siswa.....	120
Lampiran 11 Multimedia Pembelajaran Berbasis <i>Website Carrd.co</i>	180
Lampiran 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	195
Lampiran 13 Garis Besar Program Media (GBPM)	218
Lampiran 14 Dokumentasi	224
Lampiran 15 Wawancara	226
Lampiran 16 Form Perbaikan Skripsi	227

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis
- Aeni, A. N., Fachrina, A. Z., Nursyafitri, A. A., & Putri, T. A. (2022). PENGEMBANGAN WEBSITE CARRD SEBAGAI SARANA DAKWAH UNTUK MENINGKATKAN AKHLAKUL KARIMAH BAGI SISWA SMP KELAS VIII. *Al-Tsiqoh: Jurnal Ekonomi Dan Dakwah Islam*, 7(1), 1-17.
- Ahmad, S. (2014). *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. Pranamedia Group.
- AJ. (2017, Maret 27). *Carrd: The Making Of Carrd.co*. <https://themakingof.carrd.co>
- Anggraeni, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas Tinggi. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, 8(1), 84-90.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan : Metode dan Paradigma Baru*. Cetakan ke-3. PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada.
- Arta, Y. K. (2021). Covid-19: Selebgram Bicara, Selebgram Bertindak. *Emik*, 4(2), 132-143.
- Badri, M., & Aziz, A. (2011). Pengaruh Locus Of Control dan Harga Diri terhadap Motivasi Kerja Pegawai Dinas Pendidikan Kota Medan. *Analitika: Jurnal Magister Psikologi UMA*, 3(1), 29-36.
- Darussalam, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Interaktif (Blog) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada mata Pelajaran Pemasaran Online Sub Kompetensi Dasar Merancang Website (Studi pada Siswa Kelas X Tata Niaga SMK Negeri 2 Nganjuk). *Jurnal Pendidikan Tata Niaga*, 3(2), 1-7.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Gava Media.
- Dwijayanti, N. (2021). Pembelajaran berbasis HOTS sebagai bekal generasi abad 21 di masa pandemi. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1).
- E. Ktisti Poerwandari. (1998). *Pendekatan Kualitatif dalam Penelitian*. Lembaga Pengembangan dan Pengukuran Psikologi, Fak. Psikologi UI
- Ellis, T. J., & Levy, Y. (2010). *A guide for novice researchers: Design and development research methods*. In *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)* (Vol. 10, No. 10, pp. 107-117). Italy, Cassino.
- Fahmi, A. M. (2022). E-Sport Menjadi Salah Satu Cabang Olahraga. *Jurnal Edukasimu*, 2(3).

- Fahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiatan mahasiswa olahraga panahan. *Multilateral: Jurnal Pendi. Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 20(1), 43–54
- Faizarteta. (2020, September 30). *Cara Mudah Membuat Website Carrd.co*. 30 September 2020. Infoteknikindustri. <https://www.infoteknikindustri.com/2020/09/cara-menggunakan-carrd.html>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1-17.
- Fauziah, N. N., Lestari, R., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). Perkembangan Pendidikan IPS di Indonesia pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia.
- Hamdani, A. D., Nurhafsa, N., & Silvia, S. (2022). Inovasi Pendidikan Karakter Dalam Menciptakan Generasi Emas 2045. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(3), 170-178.
- Hamsar, R. O. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN CARRD. CO DAN PADLET PADA MATERI ASAM BASA DI SMAN 3 KOTA JAMBI*. Doctoral dissertation, Universitas Jambi.
- Haryono, N. D. (2015). *Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi bagi Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta*. (Skripsi). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2001). *Instructional Media And Technologies For Learning (7th Ed.)*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Hevner, A. R., March, S. T., and Park, J. (2004). *Design Science In Information Systems Research*. *MIS Quarterly* (28:1), pp 75-105.
- Hunafa, S. U., Yanthi, N., & Sutisna, M. R. (2022). RANCANG BANGUN MEDIA POWER POINT INTERAKTIF PADA MATERI ZAT TUNGGAL DAN CAMPURAN DI KELAS V SD. *Educational Technology Journal*, 2(2).
- Hutapea, N., Nyeneng, I. D. P., & Suana, W. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Impuls Dan Momentum dengan Pendekatan Saintifik. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(3).
- Irham, Muhammad. Dan Wiyani, N. A. (2013). *Psikologi Pendidikan Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*. Ar-Ruzsmedia.

- Januarisman, E., & Ghufron, A. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis web mata pelajaran ilmu pengetahuan alam untuk siswa kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166-182.
- Kaelan. (2013). *Negara Kebangsaan Pancasila, Kultural, Historis, Filosofis, Yuridis dan Aktualisasinya*. Paradigma
- Kanji, H., Nursalam, N., Nawir, M., & Suardi, S. (2019). Evaluasi Integrasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *JED (Jurnal Etika Demokrasi)*, 4(2).
- Karina, D., Sa'diyah, S. A., Nabilah, H., & Panorama, M. (2022). Pengaruh Perusahaan Startup Terhadap Pertumbuhan Ekonomi Indonesia Selama Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 2(1), 156-166.
- Kemendikbud. (2016) . *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Buku Siswa SD/MI Kelas IV Tema 6 Jenis-jenis pekerjaanku (Edisi Revisi 2017)*. Kemendikbud Republik Indonesia.
- Khesya, Nurhaliza. *Mengenal Flowchart Dan Pseudocode Dalam Algoritma Dan Pemrograman*. 2021.
- Komariah, A., & Satori, D. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang Surabaya
- Kurniawan, G. F. (2022). Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial: Strategi memahami dan perbaikan kesalahan konsep. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9(1), 64-78.
- Lancashire, R.J. (2000). "The Use of The Internet for Teaching Chemistry". *Analytica Chimica Acta*, 420.
- Larasati, P. K. P. (2021). Efektivitas content creator dalam strategi promosi di era digital. In *SANDI: Seminar Nasional Desain* (Vol. 1, pp. 126-133).
- Linda Puspita Sari. (2021). *Rancang Bangun Multimedia Pembelajaran Berbasis Website Pada Konsep Kegiatan Ekonomi Pembelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Marit, E. L., Nainggolan, P., Nainggolan, L. E., Purba, B., Mardia, M., Sudarmanto, E., ... & Hasibuan, A. F. H. (2021). *Pengantar Ilmu Ekonomi*. Yayasan Kita Menulis.
- Maruf, M., & Hustim, R. (2018). Pembelajaran fisika berbasis cone of experience edgar dale pada materi elastisitas dan fluida statis. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 1-12.
- Maulana, I., & Taufiqurahman, T. (2022). PELATIHAN PEMBUATAN WEBSITE CARRD. CO SEBAGAI MEDIA PERSONAL BRANDING UNTUK PEMUDA DI DESA SERANG. *An-Nizam*, 1(2), 127-133.
- Maylitha, E. ., Hikmah, S. N. ., & Rustini, T. . (2022). Menumbuhkan Pendidikan Karakter melalui Materi Pekerjaan pada Siswa Sekolah Dasar Kelas Tinggi

- di SDMI Sukaraja Garut. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 10261–10267.
- Mishra, P., & Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework For Teacher Knowledge. *Teachers college record*, 108(6), 1017.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Alfabeta CV
- Muthmainnah, U. (2022). PENDAYAGUNAAN CARRD SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA BERBASIS WEBSITE. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa: Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(2), 96-105.
- Nauval. (2016, Agustus 3). *Buat Website Responsive Gratis Dengan Carrd.co*. Medium. <https://eng.nauval/buat-website-responsive-gratis-dengan-carrd-co-9d914e83610f>
- Nasurillah, M., Adib, H., & Syafrawi, M. S. (2021). Dale's Theory Dan Bruner's Theory (Analisis Media Dalam Pentas Wayang Santri Ki Enthus Susmono). *Al-Ulum Jurnal Pemikiran dan Penelitian ke Islaman*, 8(2), 225-238.
- Nesbit, J. C., & Li, J. (2004). *Web-based tools for learning object evaluation*. In *International conference on education and information systems: Technologies and Applications* (pp. 21-25).
- Oka, G. P. A. (2022). *Media dan multimedia pembelajaran*. Pascal Books.
- Prihantini. (2021). *Strategi Pembelajaran SD*. Bumi Aksara.
- Puang, D. E., & Weka, F. S. (2021). Pengaruh Penerapan Metode Karya Wisata terhadap Hasil Belajar IPS Materi Jenis-Jenis Pekerjaan Kelas IV SDK Ona Tahun Ajaran 2021/2022. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 707-717.
- Purwanto, M. Ngalim. (2002). *Psikologi Pendidikan. (Cetakan Kedelapan Belas)*. PT Remaja Rosdakarya.
- Putri, S. D., & Azeharie, S. (2021). Strategi Pengelolaan Komunikasi dalam Membentuk Personal Branding di Media Sosial Tiktok. *Koneksi*, 5(2), 280–288.
- Rachmawati, Andini Dwi and Baiduri, Baiduri and Effendi, Moh. Mahfud. (2020). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN WEBSITE DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF*. *Jurnal AKSIOMA*, 9 (3). pp. 540-550. ISSN 2442-5419
- Rahmadi, I. F. (2019). Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1).

- Rahmat, P. S. (2016). Peran Pendidikan dalam Membentuk Generasi Berkarakter Pancasila. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3(2).
- Rahmawan, D., Mahameruaji, J. N., & Hafiar, H. (2017). Peran Vlogger Sebagai Online Influencer dalam Industri Media Digital di Indonesia. *Promedia (Public Relation Dan Media Komunikasi)*, 3(2).
- Ratnathatmaja, I. (2022). *PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING MATA PELAJARAN IPS MATERI JENIS-JENIS PEKERJAAN PADA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 2 BAKBAKAN GIANYAR* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Resti, Y., Indawati, N., & Ladamay, I. (2021, November). Pengembangan Media Game Pintu Cita-Citaku Berbasis Web Materi Jenis–Jenis Pekerjaan Pada Siswa Kelas IV SDN Donomulyo 03. In *Prosiding Seminar Nasional PGSD UNIKAMA* (Vol. 5, No. 1, pp. 527-535).
- Richey, R.C., & Klein J.D. (2009). *Design and Development Research : Methods, Strategies and Issues*. Routledge.
- Rijal, Ahmad Syamsu. (2020) Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Budaya, [S.l.]*, v. 6, n. 1, p. 81-96, mar. ISSN 2656-940X
- Rohani, R. (2019). *Media pembelajaran*. Diakses pada 29 Januari 2023 pukul 06.44 dalam repository.uinsu.ac.id/8503/1/Diktat%20Media%20Pembelajaran%20RH%202019.pdf
- Rudi Susilana. dan Cepi Riyana. (2008) *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan*. Rajagrafindo Persada.
- Rusman., Kurniawan, D., Riyana, C. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi; Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada.
- Sadono, S. (2005). *Teori Pengantar Mikro Ekonomi*. Penerbit PT. Raja.
- Saefudin Asis. dan Berdianti, I. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Remaja Rosdakarya.
- Sahaka, A. (2019). Profesi, Profesional Dan Pekerjaan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Madrasah*, 2(1), 61-69.
- Said, Hamid Hasan. (1996). *Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*. FPIPS IKIP Bandung.
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran berbasis hots edisi revisi: higher order thinking skills* (Vol. 1). Tira Smart.

- Satrian, B., & Gusrianty, G. (2020). Penerapan Algoritma K-Nn untuk Klasifikasi Gamers Usia Sekolah. *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)*, 2(1), 19-23.
- Setyosari Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. Kencana Prenadamedia Group
- Sitepu, BP. (2014). *Pengembangan Sumber Belajar*. PT. Grafindo Persada.
- Somantri, M.N. (2001). *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Remaja Rosada Karya.
- Soemantri, S. (2019). Pelatihan membuat media pembelajaran digital. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 64-69.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Deepublish.
- Subyantoro, A. (2009). Karakteristik individu, karakteristik pekerjaan, karakteristik organisasi dan kepuasan kerja pengurus yang dimediasi oleh motivasi kerja (studi pada pengurus kud di Kabupaten Sleman). *Jurnal manajemen dan kewirausahaan*, 11(1), 11-19.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. UNY Press.
- Sugiyono, D. (2011). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan kombinasi (Mixed Methodes)*. Penerbit : CV Alfabeta.
- Sugiyono, D. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cerakan ke-15. Alfabet.
- Sugiyono dan Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Supardan, D. (2022). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial: Perspektif Filosofi dan Kurikulum*. Bumi Aksara.
- Supriyono, A. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PIKEM*. Pustaka Pelajar.
- Suryandaru, N. A., & Setyaningtyas, E. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis website pada muatan pembelajaran matematika kelas IV. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6040-6048.
- Susanto, A. (2014). *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Kencana.
- Sutisna MR, Yuniarti Y, Windayana H, Hendriyana H. (2021). Design Of A Web-Based Digital Learning Resource Center To Assist Online Learning With Mathematics Content In Primary Schools. *J Phys: Conf Ser 1987(1):012005*
- Syafitriyani, D. (2022). *RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ARTICULATE STORYLINE PADA MATA PELAJARAN IPS JENIS-JENIS PEKERJAAN DI SEKOLAH DASAR: Penelitian Design & Development di Kelas IV pada pembelajaran IPS materi Jenis-Jenis Pekerjaan* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

- Syam, S., Subakti, H., Kristianto, S., Chamidah, D., Suhartati, T., Haruna, N. H., ... & Arhesa, S. (2022). *Belajar dan pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Thobroni, M. (2017). *Belajar & Pembelajaran Teori dan Praktik*. Ar-Ruzzmedia.
- Tiara Nurul Zellika. (2020). *DESAIN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEBSITE CARRD.CO DALAM MELAKSANAKAN PEMBELAJARAN ONLINE MATERI KLASIFIKASI MAKHLUK HIDUP (Studi Pengembangan Desain Media Pembelajaran Berdasarkan Metode Design and Development)*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- T. Puji Rahayu. (2019). *Pelaku Kegiatan Ekonomi*. Semarang : ALPRIN. Diakses secara online pada 16 November 2022 pukul 22:46 : https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=PA8AEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=kegiatan+ekonomi&ots=a6duLypmQ-&sig=LbmglL L5eK_enyBMYAfIf3lH5A&redir_esc=y#v=onepage&q=kegiatan%20ekonomi&f=false
- Tsabit, D., Amalia, A. R., & Maula, L. H. (2020). Analisis Pemahaman Konsep IPS Materi Kegiatan Ekonomi Menggunakan Video Pembelajaran IPS Sistem Daring Di Kelas IV. 3 SDN PAKUJAJAR CBM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(1), 76-89.
- Turmuzi, M., & Kurniawan, E. (2021). Kemampuan mengajar mahasiswa calon guru matematika ditinjau dari Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) pada mata kuliah micro teaching. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2484-2498.
- Uno, H.B. (2006). *Orientasi Baru dalam Psikologi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.
- Weimann, Gabriel dan Natalie Masri. (2020). *Research Note: Spreading Hate on TikTok*. *Studies in Conflict and Terrorism*.1–14.
- Wibowo. (2013). *Budaya organisasi: Sebuah kebutuhan untuk meningkatkan kinerja jangka panjang*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Yahya, F., Fatoni, A., & Walidain, S.N. (2018). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MODEL TUTORIAL BERBASIS ADOBE FLASH MATERI CAHAYA SISWA SMP KELAS VIII*.
- Yudono, Doni. (2010). *Kriteria Sebuah Website yang Baik dalam* <http://sarerea.tripod.com/profesiwebsite.com>
- Yusuf, T.H. (2018). *PEDAGOGIK : Telaah Kritis Ilmu Pendidikan dalam Multiperspektif*. Bumi Aksara
- Zulfiati, H. M., & Chairiyah. (2014). *Bahan Ajar Pendidikan IPS SD*

Sumber Peraturan Perundangan

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi.
Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.