

## Pengembangan Media Pembelajaran Pasca Kerta pada Materi Kerajaan Nusantara di Kelas IV SD

Indra Nugraha<sup>1</sup> Yopa Taufik Saleh<sup>2</sup> Nandini Huda<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kota Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat,  
Indonesia<sup>1,2,3</sup>

Email: [indranugraha154@gmail.com](mailto:indranugraha154@gmail.com)<sup>1</sup> [yopa.taufik@umtas.ac.id](mailto:yopa.taufik@umtas.ac.id)<sup>2</sup> [nandhini.hagrs@umtas.ac.id](mailto:nandhini.hagrs@umtas.ac.id)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini membahas bagaimana pengembangan media papan *scrabble* kerajaan nusantara (PASCA KERTA) pada materi kerajaan nusantara pada siswa di kelas IV SD. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran PASCA KERTA pada materi kerajaan nusantara di kelas IV SD. Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang prosesnya terdiri atas tahapan berikut. *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV Sekolah Dasar yaitu SDN 2 Sukarasa, dan SDN 3 Sukarasa dengan jumlah keseluruhan 15 siswa. Penelitian ini terdapat 1 tahapan yaitu angket respon siswa. Teknik dan pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, tes, dan angket. Hasil pengembangan media pembelajaran PASCA KERTA memperoleh keterangan sangat baik dengan memperoleh persentase 93 % menurut ahli media, sedangkan dari validasi materi pada media PASCA KERTA memperoleh keterangan sangat baik menurut validasi ahli materi dengan persentase 100% sedangkan validasi bahasa pada media PASCA KERTA memperoleh nilai dengan keterangan baik dengan persentase 93%. Hasil penilaian angket respon siswa terhadap media PASCA KERTA untuk kelompok kecil memperoleh persentase 97% dengan keterangan sangat baik dan kelompok besar memperoleh persentase 93 % dengan keterangan sangat baik.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Kerajaan Nusantara



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### PENDAHULUAN

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara dalam Annisa (2022) mendefinisikan bahwa arti Pendidikan; "Pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya". Sedangkan menurut Purwanto (2021) Pendidikan adalah sarana atau jembatan untuk manusia agar dapat mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang di dapat. Hal serupa oleh Yayan Alpian (2019) Pendidikan adalah hal yang paling penting dalam kehidupan manusia, yang berarti bahwa itu harus diberikan kepada semua orang di Indonesia dan diharapkan untuk terus berkembang. Pendidikan secara umum berfungsi sebagai proses kehidupan yang membantu setiap orang mengembangkan diri mereka sendiri sehingga mereka dapat hidup dan melanjutkan hidup. Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Menurut Mulyanto (2023) media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Dalam pembelajaran sering terjadi ketidakjelasan atau kerumitan bahan ajar sehingga dapat dibantu dengan menghadirkan media pembelajaran sebagai perantara. Media pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat pembelajaran, dengan adanya pengaruh media pembelajaran yang positif dan signifikan sehingga akan meningkatkan minat

pembelajaran (Darnila, 2023). Kadangkala peran media dapat mewakili kekurangan pengajar dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didiknya. Dengan adanya media pembelajaran siswa diharapkan akan dapat menerima dan menyerap dengan mudah dan baik pesan-pesan dalam materi yang di sajikan.

Media *scrabble* adalah permainan yang berupa keping-kepingan huruf yang disatukan menjadi sebuah kata, lalu kata tersebut diletakkan pada papan *scrabble* yang berbentuk persegi (Hati, 2023). Kata yang sudah disusun bisa disusun pada papan *scrabble* secara menurun ataupun mendatar seperti permainan kotak atik. Hal ini senada yang dikatakan oleh Yuanita (2018) bahwa media *scrabble* memiliki beberapa kelebihan yang telah dilihat dari berbagai aspek, yaitu antara lain: (1) Kognitif, dengan menggunakan media ini siswa lebih lama mengingat pelajaran serta ilmu yang dipelajari mudah masuk pada pikiran siswa, (2) Motorik, dengan menggunakan media ini siswa lebih mudah mengkoordinasikan bagian tubuhnya, yaitu seperti tangan dan kaki, (3) Logika, dengan menggunakan media ini bisa melatih siswa dalam berfikir secara jernih, benar, tepat, teratur dan lain sebagainya. Sehingga jika ada suatu permasalahan yang dihadapi, siswa bisa lebih tenang memikirkannya serta lebih tepat cara berfikirnya, (4) Emosional/sosial, dengan menggunakan media siswa akan merasakan kedekatan antar sesama temannya. Karena siswa akan berinteraksi serta menjalin kerja sama antar sesama sehingga terjalin hubungan yang interpersonal, (5) Kreatif/imajinatif, dengan menggunakan media ini siswa akan memiliki kemampuan dalam menghasilkan ide-ide cemerlang dari pikirannya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dilakukan di beberapa sekolah di kecamatan Malangbong, diketahui bahwa, siswa kurang fokus selama pembelajaran berlangsung, keterbatasan media pembelajaran membuat minat belajar siswa kurang dan keterbatasan sumber belajar. Pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial guru sering menggunakan metode ceramah dan buku cetak saat menjelaskan materi. Hal ini membuat siswa merasa bosan dan minat belajar siswa kurang, pada materi kerajaan nusantara siswa kesulitan dalam memahami kerajaan nusantara, karena materi tersebut sangat banyak, siswa lebih paham ketika melihat secara visual seperti gambar kerajaan kerajaan. Untuk itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Salah satunya yaitu media *scrabble*, media *scrabble* ini mampu menarik perhatian siswa. Hal ini juga dapat dibuktikan saat peneliti melakukan observasi, peneliti melihat siswa senang dengan permainan berkelompok. Hal ini terlihat saat siswa bermain permainan TTS dengan mencari jawaban dan diisi secara bersama-sama. Maka peneliti memikirkan media yang lebih menarik dimainkan oleh siswa seperti media TTS adalah media *scrabble*.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan diatas, maka peneliti tertarik dengan memberikan penawaran solusi mengangkat penelitian ini dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran PASCA KERTA (Papan *Scrabble* Kerajaan Nusantara) Pada Materi Kerajaan Nusantara Di Kelas IV SD". Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah masih kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya materi kerajaan nusantara. Agar peneliti memperoleh kajian yang tepat maka perlu dibatasi masalahnya. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu: Penelitian ini hanya mengembangkan media pembelajaran PASCA KERTA pada materi kerajaan nusantara. Uji kelayakan media dilakukan dengan cara validasi oleh ahli media, materi dan ahli bahasa. Berdasarkan masalah yang telah diuraikan dalam latar belakang maka dapat diidentifikasi masalah yaitu Bagaimana pengembangan media pembelajaran PASCA KERTA dalam materi kerajaan nusantara di sekolah dasar? Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran PASCA KERTA pada materi kerajaan nusantara di kelas IV SD.

## Kajian Relevan

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dan menjadi dasar acuan penelitian ini diantaranya:

1. Adisty dan Kurnia (2021), dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan media *scrabble* pola untuk kemampuan mengenali pola ABCD-ABCD anak usia 5-6 tahun” penelitian pengembangan media ini sudah teruji kelayakannya dengan rata-rata presentasi 86,23 % dengan kategori sangat layak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti teliti adalah penelitian ini dilakukan untuk siswa PAUD sedangkan peneliti untuk siswa SD. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media *scrabble* dan sama-sama menggunakan model ADDIE.
2. Kusumaningtyas dan Yuniarta (2019), dengan judul penelitian “Pengembangan media *scrabble* untuk meningkatkan *procedural fluency* matematika siswa SMP”. Hasil dari penelitian ini sudah teruji kevalidannya dengan presentase 86% sangat baik digunakan. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang peneliti teliti adalah penelitian ini dilakukan untuk siswa SMP sedangkan peneliti untuk siswa Sekolah Dasar. Penelitian ini melakukan penelitian untuk siswa SMP dan penelitian ini untuk meningkatkan *procedural fluency* matematika sedangkan peneliti melakukan penelitian untuk meningkatkan pembelajaran IPS materi kerajaan nusantara. Persamaannya adalah sama-sama menggunakan media *scrabble* dan sama-sama menggunakan model ADDIE.
3. Febriawati dan Arikunto (2018), dengan penelitian “Pengembangan media *scrabble* untuk mendukung keterampilan berbicara bahasa jawa krama siswa kelas 5 SD Negeri 2 Petir Bantul” penelitian pengembangan media ini sudah teruji validitasnya yaitu dengan presentasi 88,76 dengan kategori baik sekali. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini menggunakan model pengembangan 4-D sedangkan peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE. Penelitian ini meneliti untuk mendukung keterampilan berbicara bahasa jawa krama siswa kelas 5 sedangkan peneliti untuk meningkatkan pembelajaran IPAS pada materi kerajaan nusantara dan persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama mengembangkan media *scrabble*.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Menurut Sugiyono dalam Okpatrioka (2023) metode penelitian *Research and Development (R&D)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian ini akan menghasilkan suatu produk yang nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran, produk yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah media *scrabble*. Desain penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, adapun beberapa tahapan dari model pengembangan ADDIE yaitu: analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*). Adapun skema pengembangan model ADDIE sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Penelitian Pengembangan menurut ADDIE (Robert Maribe Branch)

Langkah-langkah skema model ADDIE sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis). Tahap analisis dari model ADDIE dilakukannya analisis sebelum mengembangkan media pembelajaran. Pada tahap ini analisis yang dilakukan adalah analisis permasalahan yang ada di sekolah. Masalah yang ada dalam penelitian ini adalah kurangnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sehingga siswa kesulitan dalam menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Dari permasalahan diatas penulis merasa perlu dikembangkannya suatu media pembelajaran dengan menggunakan metode bermain yang bisa digunakan sebagai salah satu sumber belajar siswa.
2. *Design* (Desain). Tahap desain dilakukan yaitu merancang. Tahap awal perancangan yang dilakukan peneliti meliputi menentukan rancangan desain, memilih materi, mencari gambar yang sesuai dengan materi, selanjutnya mendesain media *scrabble* dengan menentukan warna yang sesuai, kemudian baru peneliti memasukkan materi, gambar dan juga soal-soal. Desain awal produk dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *scrabble* yang berisi TTS berupa materi soal mendatar dan menurun.
3. *Development* (Pengembangan). Pada tahap ini yang sudah dibuat di tahap sebelumnya kemudian dilakukannya uji kelayakan produk oleh tim ahli. Tim ahli melakukan validasi terkait dengan penyajian materi, desain media, dan kejelasan kesesuaian gambar sesuai dengan materi yang dibahas. Apabila media yang divalidasi oleh tim ahli di rasa belum layak untuk dijadikan media pembelajaran maka selanjutnya peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh tim ahli.
4. *Implementation* (Implementasi). Tahap implementasi ini dilakukan untuk mengimplentasikan produk yang telah dikembangkan dalam pembelajaran. Tahap ini dilakukan setelah media yang dikembangkan dinyatakan valid oleh para tim ahli. Kemudian selanjutnya baru media tersebut akan diimplementasikan kepada siswa kelas IV SD. Selanjutnya untuk mengetahui respon siswa terhadap media tersebut maka peneliti akan memberikan lembar angket yang berisi pertanyaan-pertanyaan tentang tanggapan siswa terhadap media pembelajaran *scrabble* yang dikembangkan.
5. *Evaluation* (Evaluasi). Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dari model ADDIE. Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi tahap akhir pada media *scrabble* yang dikembangkan berdasarkan saran dan juga masukan-masukan yang sudah diberika oleh tim ahli, sehingga media pembelajaran *scrabble* benar-benar sesuai dan layak digunakan di sekolah untuk digunakan sebagai media pembelajaran tambahan dalam mata pelajaran IPS dan juga dapat memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN 2 Sukarasa dan SDN 3 Sukarasa, Desa Sukarasa, Kecamatan Malangbong, Kabupaten Garut. Pemilihan tempat penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik *simple random sampling*. Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester ganjil yaitu mulai tahun 2024 terhitung pada bulan November. Pengumpulan data adalah tahapan penelitian yang dilakukan setelah peneliti membangun pemahaman tentang kontribusi penelitian dan menjelaskan tentang literatur pada aspek penelitian yang diamati. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan validasi ahli, yang terdiri dari ahli materi, ahli media dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran *scrabble* yang dikembangkan. Instrumen merupakan teknik pengumpulan data yang akan digunakan sebagai alat ukur dalam mengumpulkan data/informasi mengenai penelitian. Instrumen pengembangan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi. Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung dan observasi dapat dilakukan secara partisipatif dan non partisipatif (Sukmadinata, 2017: 220). Dalam observasi secara langsung ini, peneliti selain berlaku sebagai pengamat penuh yang dapat melakukan

pengamatan terhadap gejala atau proses yang terjadi di dalam situasi yang sebenarnya yang langsung diamati oleh observer, peneliti juga sebagai pemeran atau partisipan yang ikut melaksanakan proses pembelajaran di kelas tersebut. Observasi langsung ini dilakukan untuk melihat secara langsung mengenai pelaksanaan pembelajaran dikelas, melihat interaksi antara siswa dengan guru, keadaan sarana dan prasarana penunjang kegiatan pembelajaran, serta keadaan setiap siswa di kelasnya.

2. Wawancara. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif untuk mendapatkan data/permasalahan yang akan diteliti dari setiap individu yang dilaksanakan secara individual (Sukmadinata, 2017 : 216). Jadi tujuan dari wawancara ini untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai permasalahan yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti mencatat atau merekam semua jawaban dari informan dengan apa adanya. Jenis wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur. Maksud dari wawancara terstruktur yaitu peneliti sudah menyiapkan pertanyaan terlebih dahulu sebelum mewawancarai informan. Wawancara dilakukan secara langsung kepada guru kelas IV di SD.
3. Angket. Kuesioner/angket merupakan metode pengumpulan data yang telah dilakukan dengan cara memberikan beberapa macam pertanyaan yang berhubungan dengan masalah penelitian. Menurut Sugiyono (2019 : 142) kuesioner merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Penggunaan angket dalam penelitian ini digunakan untuk menguji validasi media pembelajaran yang telah dibuat dan akan diisi oleh tim validasi ahli yaitu validasi media, validasi ahli bahasa, dan angket siswa sebagai berikut:
  - a. Angket Validasi Ahli Materi. Angket validasi ahli media digunakan untuk mengukur kualitas pembelajaran dengan kesesuaian isi materi pada pembelajaran IPS kelas IV di SD.
  - b. Angket Validasi Ahli Media. Angket validasi ahli media digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan dari segi ketahanan, kemenarikan, kesesuaian dengan materi Kerajaan Nusantara.
  - c. Angket Validasi Ahli Bahasa. Angket validasi ahli bahasa digunakan untuk mengetahui saran dan masukan mengenai struktur kebahasaan yang digunakan dalam media pembelajaran agar sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
  - d. Angket Respon Siswa. Angket respon siswa bertujuan untuk mengukur kualitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran PASCA KERTA (Papan *Scrabble* Kerajaan Nusantara) minat belajar dan keaktifan. Angket respon siswa akan diisi oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran PASCA KERTA.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model ADDIE yang prosesnya terdiri atas tahapan berikut. *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Adapun hasil penelitian sebagai berikut:

### **Analysis (Analisis)**

Tahap ini merupakan tahap awal dalam penelitian. Tahap analisis yaitu mencari atau menemukan permasalahan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dapat diketahui bahwa permasalahan pada siswa kelas IV SD yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Berdasarkan hasil analisis tersebut dan studi lapangan yang diperoleh dari observasi dan wawancara, peneliti tertarik untuk membuat media

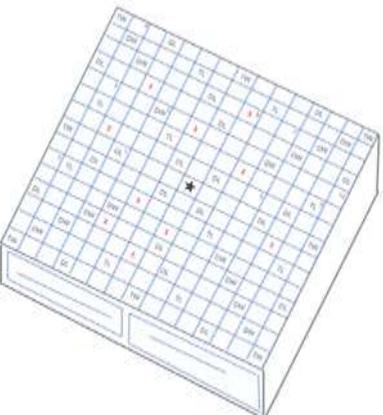
pembelajaran yang menarik untuk menambah minat dan wawasan siswa SD kelas IV dalam pembelajaran.

**Design (Perancangan)**

Tahap kedua yaitu perancangan. Pada tahap ini tujuannya adalah supaya bahan ajar yang akan dikembangkan dapat meningkatkan minat dan ketertarikan peserta didik, sehingga peserta didik merasa senang dengan media pembelajaran yang dihasilkan. Tahapan ini mencakup kegiatan sebagai berikut:

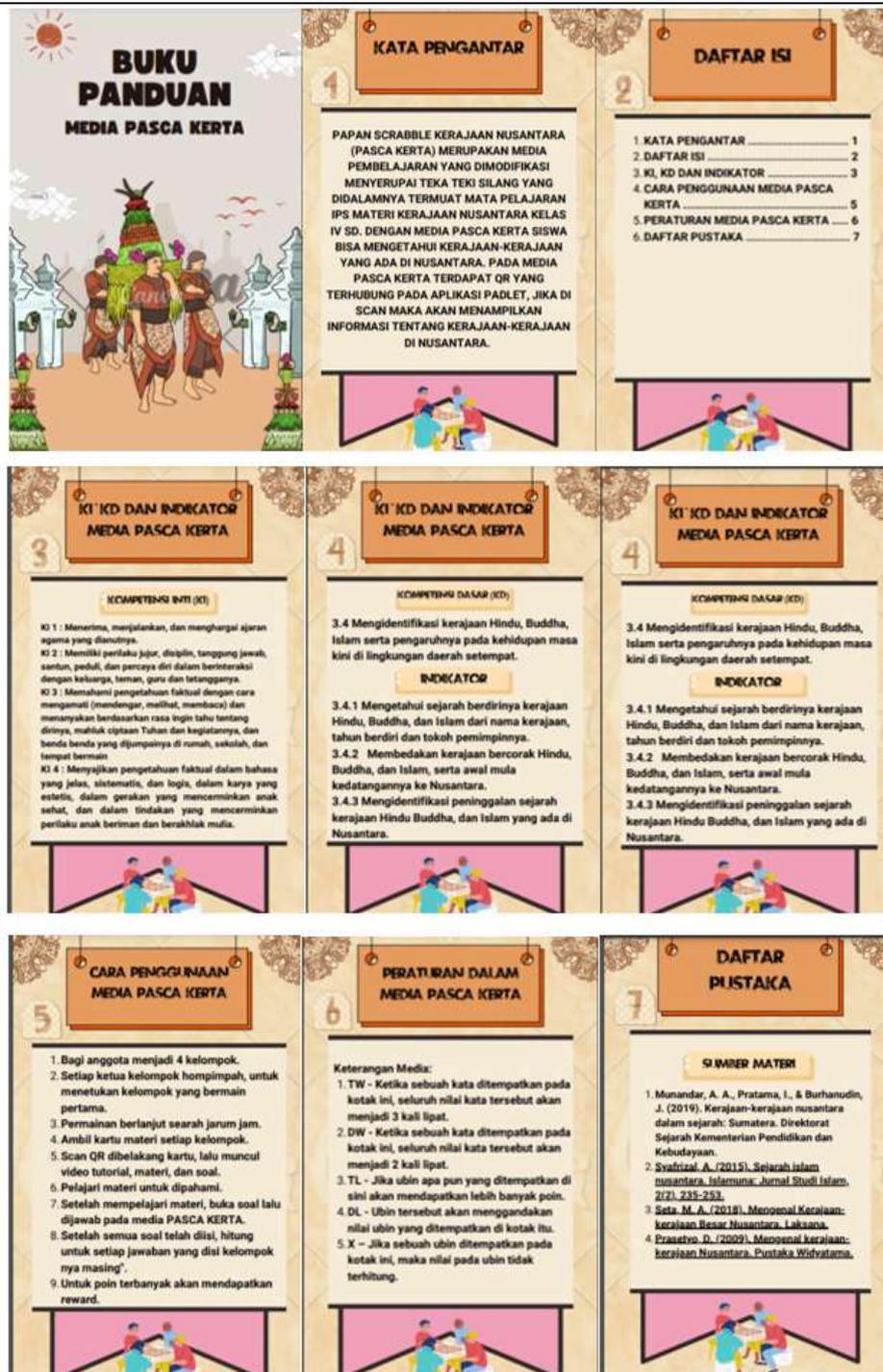
1. Menentukan Judul dan Tema Media Papan *Scrabble*. Judul yang digunakan dalam penggunaan media ini yaitu "PASCA KERTA (Papan *Scrabble* Kerajaan Nusantara)". Penggunaan judul ini diselaraskan dengan tema pada media pembelajaran tersebut.
2. Materi/Isi Media Papan *Scrabble*. Materi pembelajaran yang disajikan dalam media pembelajaran dengan mengkaji indikator pencapaian pembelajaran yang disesuaikan dengan buku IPS dan tujuan ketercapaian penelitian ini yaitu untuk meningkatkan penguasaan konsep kerajaan nusantara.
3. *Storyboard* Media Papan *Scrabble*. *Storyboard* merupakan gambaran awal yang akan dibuat dari suatu media pembelajaran. Berikut *storyboard* media PASCA KERTA.

**Tabel 1. Storyboard Media PASCA KERTA**

No.	Sketsa Awal	Keterangan
1		Desain pengembangan media scrabble. Papan scrabble ini dibuat dengan bahan kayu dengan dimensi desain = 70 x 70 cm.
2		Background ini dirancang dengan tema kerajaan-kerajaan besar di Nusantara, seperti Majapahit, Sriwijaya, Mataram, dan Kutai. Elemen-elemen budaya dan sejarah dari kerajaan-kerajaan tersebut diintegrasikan dalam desain untuk menciptakan nuansa permainan yang kental dengan warisan lokal. Dimensi Papan: Ukuran Papan: 50 cm x 50 cm Ukuran Kotak-Kotak: Setiap kotak huruf berukuran 2,5 cm x 2,5 cm, dengan 15 kotak pada setiap sisi (15 x 15 kotak).

3		<p>Ubin huruf scrabble yang digunakan berukuran                  P = 3 cm                  L = 3 cm                  Ada 150 ubin huruf di dalam media. Dibuat dengan bahan kayu.</p>
4		<p>Keterangan Media:                  TW - Kotak merah tua adalah tempat poin tertinggi yang akan melipatgandakan skor kata. Ketika sebuah kata ditempatkan pada kotak ini, seluruh nilai kata tersebut akan menjadi 3 kali lipat.                  DW - Kotak berwarna merah muda adalah sel kata ganda. Ketika sebuah kata ditempatkan pada kotak ini, seluruh nilai kata tersebut akan menjadi dua kali lipat.                  TL – Kotak biru tua di papan akan bernilai tiga kali lipat, jadi ubin apa pun yang ditempatkan di sini akan mendapatkan lebih banyak poin.                  DL - Sel biru muda di papan diisolasi dan ketika digunakan, sel tersebut akan menggandakan nilai ubin yang ditempatkan di kotak itu.                  X – Jika sebuah ubin ditempatkan pada kotak ini, maka nilai pada ubin tidak terhitung.</p>
5		<p>Kartu-kartu ini mengambil inspirasi dari kerajaan-kerajaan besar di Nusantara seperti Majapahit, Sriwijaya, Mataram, dan Kutai.                  Desain Visual: Setiap kartu memiliki ilustrasi yang menggambarkan elemen budaya atau sejarah dari kerajaan yang diwakili, seperti candi, mesjid, prasasti, senjata tradisional, atau simbol kerajaan.                  Untuk media scrabble ini terdapat didalamnya materi dan soal yang terdapat kode QR. Melalui kode QR tersebut pemain akan di arahkan pada aplikasi Padlet.                  Dimensi Kartu: 12 cm x 15 cm.</p>

6



Buku panduan media PASCA KERTA adalah buku yang dirancang untuk membantu peserta didik memahami permainan PASCA KERTA. Buku ini mencakup berbagai tips keterampilan bermain, mulai dari cara menyusun kata yang efektif hingga memaksimalkan penggunaan huruf-huruf. Dengan bahasa yang mudah dipahami dan disertai contoh-contoh praktis, buku panduan media PASCA KERTA sangat berguna bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan bermain mereka dan meraih kemenangan.

### Development (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu Pengembangan. Pada tahap ini yaitu membuat atau menghasilkan produk yang telah di rancang atau di desain menjadi nyata. Berikut kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan:

1. Pembuatan Papan *Scrabble*. Media papan *scrabble* dibuat berdasarkan rancangan atau *storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya.
2. Validasi Ahli. Setelah media pembelajaran selesai dibuat, langkah selanjutnya yaitu memvalidasi media pembelajaran. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan penilaian, saran dan masukan. Berikut ini hasil dari beberapa validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.
  - a. Validasi Ahli Media. Validasi ahli media dilakukan oleh Bapak M. Fahmi Nugraha, M. Pd selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli media:

**Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media**

No.	Tahapan Validasi	Skor	Klasifikasi Kategori	Pernyataan Penilaian Media
1.	Validasi ke-1	2,4	Baik	Layak dan Revisi
2.	Validasi ke-2	3,5	Sangat Baik	Layak
3.	Validasi ke-3	3,8	Sangat Baik	Layak
4	Validasi ke-4	3,9	Sangat Baik	Layak

- b. Validasi Ahli Materi. Validasi ahli materi dilakukan oleh Bapak Yopa Taufik Saleh, M.Pd selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli materi:

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

No.	Tahapan Validasi	Skor	Klasifikasi Kategori	Pernyataan Penilaian Media
1.	Validasi ke-1	3,9	Sangat Baik	Layak dan Revisi
2.	Validasi ke-2	4	Sangat Baik	Layak

- c. Validasi Ahli Bahasa. Validasi ahli bahasa dilakukan oleh Ibu Anggia Suci Pratiwi, M.Pd selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli bahasa:

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Bahasa**

No.	Tahapan Validasi	Skor	Klasifikasi Kategori	Pernyataan Penilaian Media
1.	Validasi ke-1	3,8	Sangat Baik	Layak

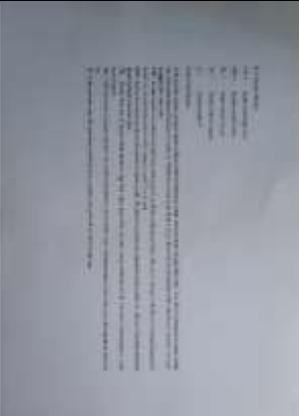
3. Revisi Produk. Setelah tahap validasi media terdapat revisi sebagai perbaikan media papan *scrabble* oleh tim validasi ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa.
  - a. Revisi Produk Validasi Ahli Media. Pada validasi ahli media peneliti sudah melakukan 4 kali validasi sampai media papan *scrabble* layak digunakan. Dengan beberapa saran dan masukan dari ahli media diantaranya:
    - 1) Memperbaiki desain kartu pada media, supaya menjadi pembeda dengan kartu lain.

**Tabel 5. Revisi Media Pertama**

No	Sebelum	Sesudah
		

2) Memperbaiki penjelasan tentang Media.

**Tabel 6. Revisi Media Kedua**

No	Sebelum	Sesudah
		

3) Memperbaiki *Manual book*.

**Tabel 7. Revisi Media Terakhir**

No	Sebelum	Sesudah
		

Dari beberapa saran dan masukan tersebut, peneliti memperbaiki media papan *scrabble* sesuai dengan arahan dari ahli media, sehingga bisa dinyatakan layak digunakan oleh siswa sekolah dasar. Maka hasil dari perbaikan tersebut adalah skor 3,7 dengan klasifikasi kategori sangat baik dan layak digunakan.

- b. Revisi Produk Validasi Ahli Materi. Pada revisi ahli materi peneliti melakukan 2 kali validasi. Dengan beberapa saran dan masukan dari ahli media diantaranya:
- 1) Menambahkan sumber bahan ajar.

**Tabel 8. Revisi Materi**

No	Sebelum	Sesudah
		

Dari beberapa saran dan masukan tersebut, peneliti memperbaiki media papan *scrabble* sesuai dengan arahan dari ahli materi, sehingga bisa dinyatakan layak digunakan oleh siswa sekolah dasar. Maka hasil dari perbaikan tersebut adalah skor 4 dengan klasifikasi kategori sangat baik dan layak digunakan.

- c. Revisi Produk Validasi Ahli Bahasa. Pada revisi validasi ahli bahasa peneliti sudah melakukan 1 kali validasi. Dengan demikian, ahli bahasa menyatakan bahwa media ini sudah layak digunakan tanpa revisi.

### **Implementation (Implementasi)**

Setelah media di validasi oleh para ahli dan dinyatakan layak digunakan, maka media tersebut akan diimplementasikan di ruang kelas. Tahap uji coba ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang berhubungan dengan penilaian media oleh peserta didik menggunakan instrumen yang telah dibuat. Pada uji coba produk terdapat 2 tahapan yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Untuk pemilihan sekolah menggunakan Teknik *simple random sampling* yaitu untuk tahapan uji coba kelompok kecil di SDN 3 Sukarasa dan uji coba kelompok besar di SDN 2 Sukarasa.

1. Uji Coba Kelompok Kecil. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada siswa kelas IV SDN 3 Sukarasa dengan jumlah responden sebanyak 5 orang siswa, yang dilaksanakan pada hari Senin, 18 November 2024.
2. Uji Coba Kelompok Besar. Uji coba kelompok besar dilakukan pada siswa kelas IV SDN 2 Sukarasa dengan jumlah responden sebanyak 10 orang siswa, yang dilaksanakan pada hari Selasa, 19 November 2024. Setelah uji coba kelompok besar dan kelompok kecil diperoleh media yang sudah layak digunakan, maka media sudah bisa untuk di uji coba lapangan kepada siswa.

### **Evaluation (Evaluasi)**

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menilai kualitas, proses dan produk pembelajaran baik pada tahap sebelum, selama, dan sesudah implementasi guna mengetahui tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Pada tahap ini dilakukan penilaian analisis kelayakan produk.

1. Analisis Kelayakan Produk. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk yang sudah dibuat, hasil kelayakan media papan *scrabble* yang diperoleh dari hasil data kualitatif yaitu berupa saran dan masukan, serta data kuantitatif berupa skor dari tim ahli media, materi, bahasa, dan hasil respon siswa. Hasil validitas pengembangan media papan *scrabble* secara keseluruhan memperoleh persentase sangat baik. Melalui hasil uji validitas tersebut terdapat juga saran, masukan dan komentar dari para subjek uji coba produk. Saran, masukan dan komentar tersebut dijadikan pedoman dalam melakukan revisi produk.

### **Pembahasan**

Media pembelajaran berperan penting dalam proses belajar mengajar, penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran itu sendiri. Menurut Wulandari (2023) kedudukan media pembelajaran sangat penting dan perlu mendapatkan perhatian dari para guru akan menyadari pentingnya media dalam memfasilitasi proses belajar mengajar. Media PASCA KERTA merupakan media pembelajaran yang dimodifikasi menyerupai teka teki silang yang didalamnya termuat mata pelajaran IPS materi kerajaan nusantara kelas IV SD. Media ini termasuk ke dalam media visual. Menurut Ibrahim (2022) media visual yaitu media yang hanya bisa dilihat saja. Contohnya seperti sebuah gambar, poster ataupun hal-hal lainnya yang hanya dapat dinikmati dengan penglihatan yang tidak bergerak dan tidak bersuara. Tujuan dari pengembangan ini adalah mengembangkan

media pembelajaran yang dimodifikasi menyerupai teka teki silang yang didalamnya termuat mata pelajaran IPS materi kerajaan nusantara kelas IV SD. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan (*Research and Development*) berasal dari dua kata yaitu penelitian dan pengembangan yang artinya suatu metode yang menghasilkan suatu produk dan diuji keefektifan produk yang dikembangkan. Peneliti menggunakan desain penelitian model pengembangan ADDIE, adapun beberapa tahapan dari model pengembangan ADDIE yaitu: analisis (*Analyze*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), evaluasi (*Evaluation*). Hal ini selaras dengan pendapat Sugiyono (2019 : 407) yang mengemukakan bahwa metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu.

Produk akhir dari penelitian ini merupakan media untuk menunjang pembelajaran berbasis teknologi dimana didalamnya berisi materi tentang kerajaan Hindu, kerajaan Buddha, dan kerajaan Islam. Sehingga dengan media *scrabble* proses pembelajaran akan berjalan sangat efektif apabila siswa dapat melakukan komunikasi secara langsung dengan objek yang dipelajari dan juga dengan memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini akan sangat membantu meningkatkan pemahaman siswa (Andi Asrafiani Arafah, 2023). Desain tampilan pada media pembelajaran PASCA KERTA ini telah melalui tahap uji validasi sehingga dikategorikan bahwa media yang dikembangkan telah sesuai dengan standar. Begitupun materi dalam media PASCA KERTA ini telah melewati proses uji validasi sehingga telah sesuai dengan kompetensi baik, sesuai dengan karakteristik media yang menarik. Pada tahapan validasi media pembelajaran PASCA KERTA dilakukan oleh tim ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan hasil akhir dengan perolehan hasil oleh ahli media dengan nilai rata-rata 4,69 dengan kriteria kelayakan 93% kategori "Sangat Layak", ahli materi memperoleh rata-rata 4 dengan kriteria kelayakan 100% dengan kategori "Sangat Layak" dan ahli bahasa memperoleh rata-rata 3,8 dengan kriteria kelayakan 93% dengan kategori "Sangat Layak". Hasil validasi dari ahli media dan materi bahwa media ini mendapatkan kategori sangat baik untuk mendorong siswa dalam bekerja sama, serta menggali pengetahuannya sendiri. Hal ini di dukung dengan Teori Konstruktivisme yang di kemukakan oleh Lev Vygotsky. Pembelajaran menurut Teori Vygotsky dalam Dewi & Endang (2021) yaitu bahwa teori konstruktivisme berfokus kepada pentingnya proses belajar sosiokultural, bagaimana proses komunikasinya dengan beberapa orang dan sarana kognitif yang telah diinternalisasi oleh siswa untuk membentuk konstruksi mental melalui wilayah perkembangan proksimal. Dalam hal ini pembelajaran lebih mengarah ke aktivitas lingkungan sehingga akan terjadi yang namanya proses belajar artinya pembelajaran berpusat pada anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya. Pada lingkungan ini anak mampu berinteraksi, berkolaborasi serta mendukung satu sama lain untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan adanya sarana dan prasarana untuk sumber belajarnya. Pembelajaran diciptakan dengan suasana yang interaktif dengan memanfaatkan seluruh sarana sebagai sumber belajarnya.

Media pembelajaran PASCA KERTA merujuk pada teori konstruktivisme bekerja sama dan berkelompok. Sesuai dengan teori konstruktivisme bahwa dalam implikasi pembelajaran peserta didik lebih aktif dengan menekankan bahwasanya anak akan membangun pengetahuannya sendiri melalui interaksinya bersama lingkungan sekitar, sehingga guru disini sebagai pendamping ataupun fasilitator bagi anak didiknya. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Brown membagi konstruktivisme menjadi dua kategori: kognitif dan sosial. Menurut konstruktivisme kognitif, agar siswa dapat mempelajari hal-hal baru, mereka harus mampu menemukan atau mengubah informasi yang kompleks. Sebaliknya, konstruktivisme sosial menekankan betapa pentingnya kontak sosial dan pembelajaran kooperatif dalam pengembangan model mental kognitif, afektif, dan berbasis realitas (Ahmad Suryadi, 2022).

Media PASCAKARTA dirancang untuk membantu dalam proses pembelajaran berlangsung. Terutama bagi siswa yang bisa terlibat langsung dalam proses pembelajaran, sehingga siswa aktif dan antusias selama proses pembelajaran tersebut. Merujuk pada hasil respon siswa diperoleh dari penilaian respon siswa yang terdapat pada tabel 23 dan 24 bahwa media papan *scrabble* setelah diuji coba kelompok kecil memperoleh skor 19,4 dengan rata-rata 3,9 dengan kelayakan media "sangat baik" yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 5 orang siswa. Serta hasil uji coba kelompok besar memperoleh skor 36,9 dengan rata-rata 3,8 dengan kelayakan media "sangat baik" yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 10 orang siswa. Berdasarkan hasil respon siswa dan beberapa ahli bahwa media pembelajaran mendapatkan hasil yang baik dan dapat digunakan pada proses pembelajaran, sehingga pembelajaran berjalan dengan lancar dan aktif. Hal ini sejalan dengan pernyataan Mahmudah (2022) menyatakan bahwa adanya media pembelajaran bermanfaat untuk membangkitkan minat dan semangat belajar, memberikan motivasi, dan stimulasi bagi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media PASCAKARTA siswa bisa mengetahui kerajaan-kerajaan yang ada di nusantara sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan serta membantu mempermudah pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dalam mengembangkan media papan *scrabble* pada materi kerajaan nusantara di kelas IV Sekolah Dasar sangat membantu dalam proses pembelajaran berlangsung sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Hal ini sejalan dengan Faturrokhman (2024) pembelajaran interaktif memberikan keuntungan dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang topik pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media ini memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran, dalam arti mereka berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan oleh peneliti maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: Pengembangan media pembelajaran PASCAKARTA untuk materi kerajaan nusantara di kelas IV SD dikembangkan dengan menggunakan metode *Research and Development* dengan model ADDIE, menghasilkan dan juga menguji sebuah produk berupa media pembelajaran yakni media pembelajaran PASCAKARTA dengan 5 tahapan yaitu: *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pada tahapan validasi media pembelajaran PASCAKARTA dilakukan oleh tim ahli yaitu ahli media, ahli materi dan ahli bahasa dengan hasil akhir dengan perolehan hasil oleh ahli media dengan nilai rata-rata 4,69 dengan kriteria kelayakan 93% kategori "Sangat Layak", ahli materi memperoleh rata-rata 4 dengan kriteria kelayakan 100% dengan kategori "Sangat Layak" dan ahli bahasa memperoleh rata-rata 3,8 dengan kriteria kelayakan 93% dengan kategori "Sangat Layak". Adapun dari hasil uji coba kelompok kecil memperoleh skor rata-rata 3,9 dengan kriteria kelayakan 97% kategori "Sangat Layak" dan dari hasil uji coba kelompok besar memperoleh skor rata-rata 3,8 dengan kriteria kelayakan 93% kategori "Sangat Layak".

## **Saran**

Hasil pengembangan Media Pembelajaran PASCAKARTA (Papan *Scrabble* Kerajaan Nusantara) diharapkan dapat digunakan untuk pembelajaran muatan IPS, sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi. Mengingat hasil produk penelitian dan pengembangan dapat memberikan manfaat bagi proses pembelajaran, maka disarankan kepada guru untuk mengembangkan produk ini dengan cakupan yang lebih luas. Perlunya dilakukan pengembangan lebih lanjut terhadap media PASCAKARTA (Papan *Scrabble* Kerajaan Nusantara) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Ahmad Suryadi dkk. (2022). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran PAI di Madrasah. CV Jejak.
- Aisyah, F. N. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Scrabble Terhadap Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris, 1–70.
- Andi Asrafiani Arafah, Sukriadi, S., & Auliaul Fitrah Samsuddin. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Mipa*, 13(2), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946>
- Angi St Anggari, Afriki, Dara Retno Wulan, Nuniek Puspitawati, Lely Mifthachul Khasanah, dan S. H. (2017). *Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Tema 5 Pahlawanku*. *Jurnal Ilmu Pendidikan* (Vol. 7).
- Annisa, D. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 1349–1358.
- Asnawati, A. (2019). Upaya Peningkatan Kemampuan Guru Untuk Menggunakan Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran Melalui Supervisi Akademik Kepala Sekolah Sd Negeri 63 Pekanbaru. *Perspektif Pendidikan Dan Keguruan*, 10(1), 44–58.
- Astrid Adisty, R. K. (2021). Pengembangan Media Scrabble Pola untuk Kemampuan Mengenal Pola ABCD-ABCD Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 23–34.
- Darnila, E., Zakaria, M., & Widari, L. A. (2023). Implementasi Teka Teki Silang Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran PAI Untuk Motivasi Belajar Santri Kelas I Pasantren Terpadu Syamsuddhuha Kecamatan Dewantara Aceh Utara, 2(2), 517–522.
- Dewi Listiana & Endang Fauziati (2021), Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar dalam Pandangan Konstruktivisme Vygotsky, *Jurnal Jpapeda* Vol 3, No 2.
- Faturrokhman, R. (2024). Media Pembelajaran Interaktif Meningkatkan Keterlibatan Dan Pemahaman Siswa Di Sekolah Smk Pembangunan. *Jip*, 2(4), 713–721.
- Febriawati, U. F., & Arikunto, S. (2018). Pengembangan Media Scrabble Untuk Mendukung Keterampilan Berbicara Bahasa Jawa Krama Siswa Kelas 5 Sd Negeri 2 Petir Bantul. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 1(2), 151.
- Hardianti, F. (2019). Alat Permainan Edukatif Scrabble Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Kelompok B, 3(01), 1–154.
- Hati, I. P., Tarbiah, F., Keguruan, D. A. N., Negeri, U. I., & Lampung, R. I. (2023). Penerapan Permainan Scrabble Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini Di Tk Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung, 30.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. lufti Y., Raihan, P., Nuriyah, S., Nurhadi, Setiawan, U., & Destiyani, ustika N. (2022). Jenis, Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran, 4(8.5.2017).
- Indriyani, L. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Insiyah, I., Wiryokusumo, I., & Fatirul, A. N. (2021). Pengaruh Scrabble Versus Petualangan Maharaja Dan Motivasi Belajar Terhadap Kemampuan Membaca Anak Disleksia. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2), 117.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review : Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. *Bintang Sutabaya*, 1–129.
- Kusumaningtyas, I., & Yunianta, T. N. H. (2019). Pengembangan Media Scrabble untuk Meningkatkan Procedural Fluency Matematika Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(2), 300–314.
- Lekat, L., Zulkarnaian, R., & Jasma, S. (2020). Metode Pembelajaran Online Paket C. *Journal Of Lifelong Learning*, 3(1), 13–23.

- Mahmudah, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Scrabble Berbarcode” Pada Materi Bentuk Keragaman Budaya Indonesia Untuk Siswa Sekolah Dasar, *10*, 881–890.
- Maulida, I. (2022). Penggunaan Media Scrabble Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab (Studi Kasus Di SMP IT AL-ISHLAH MAROS). *E-Tech*, 19–20.
- Mubasyira, M., & Widiyanto, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Permainan Scrabble Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas X, SMA Tugu Ibu, Depok, Jawa Barat. *Deiksis*, 9(03), 323.
- Mulyanto, S., & Mustadi, A. (2023). Media Pembelajaran Power Point Interaktif Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 7(1), 110–116.
- Nurlaila, Prihatni, Y., & Wahyuningsih, P.H. (2017). Pengembangan Lembar Kegiatan Siswa (lks) Berbasis Inkuiri Terbimbing Pokok Bahasan Suhu dan Kalor. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika- COMPTON*, 4(2), 43-48.
- 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.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Perdana. (2018). Permainan Scrabble Modifikasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Anak Tunagrahita Ringan di SLB C. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 53(9), 1689–1699.
- Purwanto, R. (2021). Kepemimpinan Visioner Kepala Sekolah Terhadap Mutu dan Kualitas Sekolah di SD Negeri Soko. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 1(4), 151–160.
- Sapriya. (2019). Pendidikan IPS. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Septiani, D. (2023). Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Akuntansi Pada Masa Covid-19 di SMK Bintang Nusantara Kota Tangerang Selatan. *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 6(1), 1–10.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Edisi Regu)*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, C. F., Marinia, A., & Imaningtyas. (2023). Pengembangan Media Audio-Visual Animasi Berbasis Problem-Based Learning Pada Pembelajaran IPS Kelas IV SD. *Educational Technology Journal*, 3(1), 29–39.
- Yayan Alpian, M. P., Sri Wulan Anggraeni, M. P., Wiharti., U., & Soleha., N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 53(1), 1689–1699.
- Yeni, D. F., Rahmatika, D., Muriani, M., & Armi Eka Putri, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital terhadap Hasil Belajar Siswa. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(2), 93–102.
- Yuanita, E. (2018). Pengaruh Media Scrabble Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Pada Siswa Sekolah Dasar Scrabble Use on English Vocabulary Mastery for Elementary Students. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(4), 356–364.
- Yulia Siska, (2016), *Konsep Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Untuk SD/MI*, Yogyakarta: Garudhawaca, hlm. 6.