

## **Pengembangan Media *Game* Edukasi *Quiz* Parampa IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD**

**Sri Purwaningrum<sup>1</sup>, Ilmawati Fahmi Imron<sup>2</sup>, Muhamad Basori<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi PGSD, Universitas Nusantara PGRI Kediri

e-mail: [ningrumps16@gmail.com](mailto:ningrumps16@gmail.com)

### **Abstrak**

Berdasarkan obeservasi yang dilakukan di kelas V SDN Mrican 2, mendapat hasil bahwa guru dalam menyampaikan pembelajaran IPS masih terpaku dengan buku panduan dan media gambar. Media pembelajaran yang terkesan tidak menarik serta kurang bervariasi mengakibatkan proses pembelajaran berjalan pasif dan membosankan. Tujuan dikembangkannya media pembelajaran *game* edukasi *quiz* parampa IPS yaitu untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik untuk mempermudah siswa dalam memahami materi dan juga merangsang pemikiran peserta didik supaya lebih kritis. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang menggunakan instrumen angket dan tes. Untuk analisis data menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif dengan subjek 22 siswa kelas V SDN Mrican 2. Penelitian ini mendapatkan hasil kevalidan media sebesar 92%, keefektifan pada uji terbatas mencapai ketuntasan secara maksimal sebesar 86%, pada uji coba luas sebesar 93%, dan hasil kepraktisan melalui angket respon guru pada uji terbatas mendapatkan persentase 86%, sedangkan pada uji coba luas mendapatkan hasil 90%. Dengan demikian "Pengembangan Media *Game* Edukasi *Quiz* Parampa IPS pada Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD" dinyatakan sangat valid, sangat efektif dan sangat praktis, sangat layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran IPS pada materi sejarah peristiwa penting seputar proklamasi.

**Kata kunci:** *Media pembelajaran, Game edukasi interaktif, IPS*

### **Abstract**

Based on observations made in class V of SDN Mrican 2, it was found that teachers in delivering social studies learning were still glued to guide books and picture media. Learning media that seem unattractive and less varied result in a passive and boring learning process. The purpose of developing the learning media for the Game Quiz Parampa Social Sciences educational game is to find out the validity, effectiveness and practicality of delivering material in a more interesting way to make it easier for students to understand the material and also to stimulate students' thinking to be more critical. This study uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model using a questionnaire and test instrument. For data analysis using quantitative and qualitative techniques with the subject of 22 fifth grade students at SDN Mrican 2. This study obtained a media validity result of 92%, the effectiveness of the limited test achieved maximum completeness of 86%, in the broad trial of 93%, and the results Practicality through the teacher's response questionnaire in the limited test got a percentage of 86%, while in the wide trial it got 90%. Thus, "Development of Social Science Educational Game Media Quiz Parampa on the Proclamation of Independence to Improve Critical Thinking for Fifth Grade Elementary School Students" is declared very valid, very effective and very practical, very suitable to be used in supporting the social studies learning process on historical material of important events surrounding the proclamation.

**Keywords :** *Learning media, Interactive educational games, Social Studies*

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan jenjang pendidikan formal pertama yang akan menentukan arah pembangunan potensi peserta didik (Wuryandani, 2014). Sangat penting untuk menanamkan jiwa sosial, serta cara berpikir yang kritis dimulai pada pendidikan SD. Siswa yang memiliki tingkat berpikir kritis akan mampu mengidentifikasi pokok masalah, membandingkan kesamaan dan perbedaan, membuat dan merumuskan pertanyaan dengan tepat (*critical question*), menemukan sebab permasalahan, hingga memikirkan kosekuensi serta memikirkan solusi yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan (Imron, 2018). Berpikir kritis merupakan aktifitas berfikir secara reflektif dan rasional pada penentuan apa yang diyakini dan apa yang dilakukan, (Sapriya, 2017). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa berpikir kritis merupakan cara berpikir yang masuk akal serta lebih mempertimbangkan, menganalisis dan mencari tahu kebenaran dalam penyelesaian suatu masalah. Oleh karena itu pendidik wajib untuk mengembangkan potensi dan cara berpikir kritis siswa secara optimal yang dimulai dari pendidikan Sekolah Dasar dengan harapan ditingkat selanjutnya siswa sudah memiliki bekal secara pengetahuan, keterampilan sehingga mampu menyelesaikan permasalahan dengan teliti serta penuh pertimbangan.

Pada sekolah dasar terdapat salah satu mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang menjelaskan mengenai konsep dasar disiplin ilmu sosial yang mampu membentuk siswa menjadi manusia yang baik dan kritis. Pendidikan IPS pada dasarnya bermanfaat dalam pembentukan pribadi siswa yang berpengetahuan dan peduli terhadap kondisi masyarakat saat ini serta mampu menerapkan metode yang diadaptasi dari ilmu-ilmu sosial untuk memecahkan masalah yang terjadi di lingkungannya secara kritis analitis sehingga peserta didik memiliki rasa tanggung jawab terhadap pembangunan bangsa dan negara (Susanto, 2014: 11).

Menurut Somantri dalam Susanto (2014: 2), menyatakan bahwa pendidikan IPS ditandai oleh beberapa ciri, yaitu:

- 1) bahan pelajaran lebih banyak memperhatikan kebutuhan dan minat anak;
- 2) bahan pelajaran lebih banyak memperhatikan masalah-masalah sosial;
- 3) bahan pelajaran lebih banyak memperhatikan keterampilan khususnya keterampilan *inquiry* atau menyelidiki;
- 4) bahan pelajaran lebih memberikan perhatian terhadap pemeliharaan dan manfaat lingkungan alam sekitar.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahawa tujuan mata pelajaran IPS adalah mempersiapkan generasi penerus sebagai warga negara yang baik dengan menumbuhkan kepekaan terhadap masalah yang ada dalam lingkungan masyarakat, serta menanamkan cara berpikir kritis pada saat menyelesaikan permasalahan.

Peserta didik pada zaman sekarang juga dituntut untuk dapat menguasai ilmu di bidang pengetahuan serta bidang teknologi supaya tidak tertinggal. Bersamaan dengan itu, sistem pendidikan di Indonesia juga harus menyesuaikan perkembangan IPTEK yang ada pada era sekarang. Namun pendidikan di Indonesia terlihat belum banyak memanfaatkan kemajuan teknologi dalam menunjang proses pembelajaran. Secara umum, tenaga pendidik hanya membuat atau mendesain media pembelajaran konvensional yang kurang membangun keaktifan siswa.

Berdasarkan dari hasil observasi di SD Negeri Mrican 2 Proses pembelajaran IPS terlihat kurang efektif. Pembelajaran yang berlangsung cenderung membosankan sehingga terlihat suasana kelas yang pasif. Hal ini disebabkan media pembelajaran yang tidak cukup menarik dan terkesan kurang bervariasi, karena pembelajaran hanya terpaku dengan buku panduan, dan penjelasan dari guru. Dari hasil wawancara terhadap siswa kelas V SD Negeri Mrican 2, mendapatkan hasil yaitu 86% anak merasa sulit untuk memahami materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Hal tersebut dikarenakan pada pelajaran IPS mencakup materi yang sangat luas. Ditambah lagi kurangnya ketertarikan siswa untuk

memperhatikan materi yang disampaikan. Permasalahan seperti ini membuat aktivitas kegiatan pada pembelajaran IPS menjadi kurang maksimal.

Solusi untuk permasalahan tersebut yaitu membuat sebuah media pembelajaran yang menarik sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. (Sinta dkk, 2021), pemilihan media dan penyajian materi harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat meningkatkan kemauan peserta didik untuk belajar. Menurut Wibawanto (2017: 6), media pembelajaran adalah media kreatif yang dimanfaatkan guru sebagai perantara dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Sejalan dengan pendapat tersebut Satrianawati (2018: 6) menyatakan media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan dan mengefisienkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Komponen pada setiap proses pembelajaran harus saling mendukung supaya tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Dengan media pembelajaran yang memiliki keindahan, kemenarikan serta adanya interaktivitas merupakan salah satu upaya untuk membuat peserta didik tidak jenuh pada saat mengikuti pelajaran sehingga memiliki pengaruh baik dalam memotivasi dan mempermudah peserta didik menerima materi, disamping itu belajar dapat dilakukan di sekolah maupun dirumah secara mandiri (Basori, 2016). Menurut (Wulandari, Susilo, & Kuswandi, 2017) bahwa dengan adanya media pembelajaran berupa multimedia interaktif bermuatan game edukasi dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa Sekolah Dasar. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yang positif untuk pendidik dan peserta didik dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

Dengan demikian dikembangkannya media *game* edukasi *quiz* parampa IPS bertujuan untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan dalam menyampaikan materi IPS dibantu media yang lebih menarik guna mempermudah peserta didik memahami materi dan juga merangsang pemikiran mereka supaya lebih kritis.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang menghasilkan sebuah produk media pembelajaran IPS berupa media *game* edukasi Parampa IPS yang berbasis *software* dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*). Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016).

Penelitian dilakukan di SD Negeri Mrican 2 yang terletak di Kelurahan Mrican, Kecamatan Mojojoto Kota Kediri. Subjek uji coba yang terlibat dalam penelitian adalah satu orang guru dan 22 siswa kelas V dengan pengambilan sampel secara acak. Proses penelitian pengembangan ini melalui tahapan wawancara dengan guru wali kelas V SDN Mrican 2 dan siswa kelas V. Tahapan selanjutnya yaitu validasi produk yang dibantu oleh ahli media dan materi. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran yang telah dikembangkan yaitu dengan membagikan *post test* yang mengacu pada nilai KKM yaitu 70. Serta uji kepraktisan dengan memberikan instrumen angket respon guru.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap awal yang dilakukan dalam penelitian pengembangan media *game* edukasi *quiz* parampa IPS adalah analisis. Analisis yang dilakukan adalah analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas V SDN Mrican 2. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, mendapat hasil bahwa penggunaan media pembelajaran pada materi IPS terkesan masih kurang bervariasi atau belum maksimal. Guru tidak pernah menggunakan media interaktif sebagai media pembelajaran, hal ini disebabkan karena guru kurang memiliki keahlian dan tidak memiliki cukup waktu untuk belajar pembuatan media interaktif. Pembelajaran yang dilakukan pada saat ini hanya terpaku dengan buku, gambar dan penjelasan dari guru. Selain itu, selama pembelajaran daring

guru hanya menggunakan whatsapp dan video dari youtube. Penggunaan media-media pembelajaran tersebut kurang merangsang siswa untuk tertarik dan memiliki minat dalam belajar. Sehingga, hal ini mengakibatkan tidak adanya timbal balik dari siswa, pembelajaran berjalan pasif dan membosankan.

Dengan demikian, dapat ditemukan analisis kebutuhan dalam penelitian ini yaitu dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang menarik supaya menciptakan pembelajaran IPS yang menyenangkan dan menarik minat siswa untuk aktif belajar. Berdasarkan hasil analisis kinerja dan analisis kebutuhan pada penelitian ini, akan dikembangkan media untuk mendukung pembelajaran IPS dalam materi Sejarah Peristiwa Penting Seputar Proklamasi Kemerdekaan dengan judul “Media *Game* Edukasi Quiz Parampa IPS” didukung dengan tampilan visual yang menarik, berserta audio penjelasan dan juga kuis. Dengan menggunakan media *game* edukasi proses pembelajaran akan lebih menyenangkan sehingga mampu menciptakan suasana semangat dalam belajar. Menurut Windawati & Koeswanti (2021) *game* edukasi bermanfaat untuk meningkatkan minat belajar siswa serta kemampuan berpikir kritis. Sehingga pemilihan media interaktif berupa *game* edukasi merupakan hal yang sangat tepat untuk membangkitkan semangat belajar pada siswa SD.

Tahap kedua yang dilakukan adalah membuat desain awal produk. Media pembelajaran interaktif *game* edukasi *quiz* parampa IPS diproduksi menggunakan aplikasi *articulate storyline 3* yang menggabungkan antara teks, gambar, animasi, audio dan video. *Articulate storyline 3* merupakan sebuah aplikasi editing yang memiliki banyak fitur untuk memudahkan dalam pembuatan sebuah animasi dari suatu teks atau objek.

Desain pada media pembelajaran ini dibuat dengan pemilihan animasi serta gambar yang berwarna cerah sesuai dengan karakteristik siswa sehingga mampu menarik minat siswa untuk aktif belajar. Selain itu pengembangan media *game* edukasi *quiz* parampa IPS bertujuan menanamkan cara berpikir kritis dengan menyajikan beberapa kuis berlevel yang sudah disediakan. Adapun desain media yang dikembangkan yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Menu Log in



Gambar 2. Menu Utama



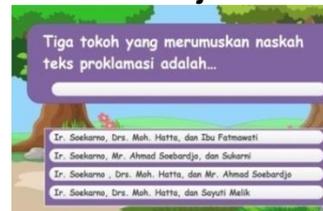
Gambar 3. Tampilan KD



Gambar 4. Tujuan Pembelajaran



Gambar 5. Menu Materi



Gambar 6. Tampilan Soal di Game

Pada halaman awal media terdapat halaman *log in* yang harus diisi oleh pengguna sebelum masuk dan melanjutkan pada halaman selanjutnya. Pada menu utama terdapat tombol KD yang berisikan KI, KD, dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya terdapat menu materi berisikan pilihan materi-materi yang akan dibahas mulai dari rangkuman peristiwa

sejarah hingga kejadian heroik yang terjadi pada beberapa daerah. Untuk tombol terakhir yaitu tombol *quiz* yang berisi kumpulan beberapa soal dengan tingkatan HOTS (*High Order Thinking Skill*) yang mampu merangsang pemikiran siswa agar lebih kritis.

Setelah media pembelajaran selesai dirancang, maka tahapan selanjutnya adalah validasi media. Tahap validasi media merupakan tahapan yang digunakan untuk mengukur kelayakan media yang sudah dihasilkan sehingga siap untuk diimplementasikan. Untuk menguji layak atau tidaknya media *game* edukasi *quiz* parampa IPS, dilakukan validasi produk yang dibantu oleh ahli media dan ahli materi.

Aspek yang dinilai dalam validasi produk meliputi, kualitas *game* yang dikembangkan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, kejelasan teks/keterbacaan, kualitas penggunaan bahasa, dan penyajian *game* edukasi parampa IPS. Aspek yang dinilai dalam materi yaitu, ketepatan isi dengan kompetensi yang ingin dicapai, keruntutan materi, dan kemanfaatan materi. Kriteria penilaian hasil analisis kelayakan memakai kategori penilaian skor 1 sampai 5, dimana skor 1 menunjukkan skor terendah dan skor 5 menunjukkan skor tertinggi, sehingga validator bebas untuk memberikan penilaian dengan cara *checklist* (√) pada kolom skor yang sudah disediakan sesuai dengan apa yang menggambarkan kualitas media. Dalam tahapan validasi produk, dibantu oleh Ibu Nurita Primasatya, M.Pd sebagai validator ahli media, dan Ibu Karimatus Saidah, M.Pd selaku validator ahli materi. Hasil validasi media yang diperoleh mendapatkan skor 48 dari skor maksimal 50, dan jika dihitung dengan presentase skor maka persentasenya sebesar 96%. Sedangkan dari validasi materi diperoleh skor 44 dari skor maksimal 50 dan dihitung persentase skornya mendapatkan hasil 88%. Dari kedua data tersebut, dapat diperoleh rata-rata hasil validasi media dengan persentase 92%, yang artinya media pembelajaran *game* edukasi *quiz* parampa IPS dengan materi "Sejarah Peristiwa Penting Seputar Proklamasi" dinyatakan sangat valid dan layak untuk digunakan dalam mendukung proses pembelajaran.

Dijabarkan dengan rumus sebagai berikut.

$$P \text{ rata-rata} = \frac{\sum x:2}{SM} \times 100\%$$

$$P \text{ rata-rata} = \frac{(96+88):2}{100} \times 100\% \\ = 92\%$$

Keterangan:

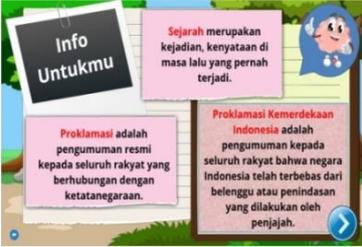
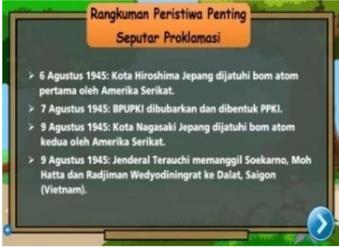
P rata-rata = Persentase rata-rata

$\sum x$  = Jumlah skor perolehan

SM = Skor maksimal

Setelah melalui tahapan validasi yang dilakukan oleh validator ahli, didapatkan sebuah saran untuk perbaikan media *game* edukasi *quiz* parampa IPS supaya lebih valid dan lebih layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Tampilan desain akhir media pembelajaran yang telah direvisi yaitu sebagai berikut.

Tabel 1. Desain Akhir Media

No	Saran	Desain Media	
		Sebelum revisi	Sesudah revisi
1.	Penulisan KD kognitif dan psikomotor seharusnya ditampilkan dengan lengkap.		
2.	Tujuan pembelajaran seharusnya ditulis lengkap seperti di RPP.		
3.	Judul materi pada bagian tokoh pahlwan pengisi kemerdekaan sebaiknya diganti dengan " Tokoh yang Terlibat dalam Proklamasi".		
4.	Pada bagian materi pengertian sejarah proklamasi sebaiknya pembahasannya ditambah dengan materi rangkuman peristiwa penting seputar proklamasi supaya lebih lengkap.		
5.	Jangan lupa untuk menuliskan sumber video.		

Media pembelajaran yang telah melewati tahapan validasi, kemudian siap diimplementasikan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisannya. Tahap keefektifan produk didapatkan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas dengan membandingkan penilaian berdasarkan *post test* yang mengacu pada nilai KKM mata pelajaran IPS yaitu 70.

Pada uji coba terbatas yang dilakukan oleh 7 siswa kelas V SDN Mrican 2 mendapatkan hasil bahwa sebanyak 6 siswa dinyatakan tuntas karena mendapatkan nilai di

atas KKM 70, dan 1 siswa yang tidak tuntas karena nilainya belum memenuhi KKM. Berikut adalah analisis untuk mengetahui hasil ketuntasan secara klasikal. Dengan rumus sebagai berikut.

$$p = \frac{l}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{6}{7} \times 100\% = 86\%$$

Keterangan:

$p$  = persentase kelulusan siswa secara klasikal

$l$  = jumlah siswa yang lulus KKM

$n$  = jumlah siswa keseluruhan

Sedangkan data keefektifan yang dilakukan pada uji coba luas dilakukan oleh 15 siswa SDN Mrican 2 mendapat hasil bahwa terdapat 14 anak dinyatakan tuntas karena mendapatkan nilai di atas KKM 70, dan 1 siswa yang tidak tuntas karena nilainya belum memenuhi KKM. Berikut adalah analisis untuk mengetahui hasil ketuntasan secara klasikal.

Dengan rumus sebagai berikut.

$$p = \frac{l}{n} \times 100\%$$

$$p = \frac{14}{15} \times 100\% \\ = 93\%$$

Keterangan:

$p$  = persentase kelulusan siswa secara klasikal

$l$  = jumlah siswa yang lulus KKM

$n$  = jumlah siswa keseluruhan

Dari data di atas dapat diketahui keefektifan produk melalui uji coba terbatas memperoleh hasil 86% dan pada uji coba luas memperoleh hasil 93%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *game* edukasi *quiz* parampa IPS dapat dinyatakan sangat efektif dalam mendukung proses pembelajaran IPS materi sejarah peristiwa penting seputar proklamasi.

Tahapan selanjutnya yaitu mengukur kepraktisan media dengan memberikan angket respon guru. Angket ini dapat mengetahui bagaimana respon dari guru mengenai pembelajaran IPS yang dibantu oleh media pembelajaran *game* interaktif. Pada uji coba terbatas mendapatkan hasil skor respon guru sebesar 86%.

Dijabarkan dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum(\text{skor jawaban angket responden})}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{43}{50} \times 100\% \\ = 86\%$$

Keterangan :

$P$  = Persentase skor kepraktisan media

Sedangkan pada hasil uji coba luas mendapatkan data respon guru 90%, dijabarkan dengan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum(\text{skor jawaban angket responden})}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

$$P = \frac{45}{50} \times 100\% \\ = 90\%$$

Keterangan :

$P$  = Persentase skor kepraktisan media

Dari hasil uji coba kepraktisan yang telah diperoleh, dapat dinyatakan media pembelajaran *game* edukasi *quiz* parampa IPS sangat praktis dan memberikan kontribusi positif terhadap semangat belajar siswa dengan meningkatkan berpikir kritis yang dibuktikan

pada peningkatan hasil belajar serta ketuntasan klasikal siswa kelas V di mata pelajaran IPS materi sejarah peristiwa penting seputar proklamasi.

## SIMPULAN

Penelitian pengembangan media *game* edukasi *quiz* parampa IPS menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang menggunakan instrumen angket dan tes. Untuk analisis data menggunakan teknik kuantitatif dan kualitatif dengan subjek 22 siswa kelas V SDN Mrican 2. Penelitian ini mendapatkan hasil kevalidan media sebesar 92%, keefektifan pada uji terbatas mencapai ketuntasan secara klasikal sebesar 86%, pada uji coba luas sebesar 93%, dan hasil kepraktisan melalui angket respon guru pada uji terbatas mendapatkan persentase 86%, sedangkan pada uji coba luas mendapatkan hasil 90%. Dengan demikian "Pengembangan Media *Game* Edukasi *Quiz* Parampa IPS pada Materi Proklamasi Kemerdekaan untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Kelas V SD" dinyatakan sangat valid, sangat efektif dan sangat praktis, sangat layak digunakan dalam mendukung proses pembelajaran IPS pada materi sejarah peristiwa penting seputar proklamasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Basori, Muhamad. 2016. *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Ips) Sekolah Dasar Kelas V*. Tersedia: [211-Article Text-572-1-10-20160113.pdf](#). Diakses pada 4 Juni 2020.
- Imron, Fahmi. 2018. *Pengaruh Penerapan Pendekatan Scientific Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Sosial Siswa Materi Manusia Dan Lingkungannya Di Sekolah Dasar.Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. <https://doi.org/10.23969/jp.v3i1.554>. Diakses tanggal 4 Juni 2020.
- Mulyatiningsih, Endang. 2016. *Pengembangan Model Pembelajaran*. Tersedia : [7cpengembangan-model-pembelajaran-with-cover-page-v2.pdf \(d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net\)](#). Diakses 10 Juni 2020.
- Sapriya. 2017. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sinta, dkk. 2021. *Belajar Subtema 3 Lingkungan Dan Manfaatnya Dengan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline 3*. [35919-100335-2-PB.pdf](#). Diakses pada 2 November 2021.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Pengembangan Pembelajaran IPS*. Jakarta: Penadamedia Group.
- Wibawanto, Wandah. 2017. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- Windawati, dan Koeswanti. 2021. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar*. [835-3092-1-PB.pdf](#), Diakses pada 9 November 2021.
- Wulandari, R., Susilo, H., & Kuswandi, D. (2017). *Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Siswa Sekolah Dasar*. *Pendidikan*. [210643 – penggunaan – multimedia –interaktif - bermuat.pdf](#). Diakses pada 4 Juni 2020.
- Wuryandani. 2014. *Pendidikan Karakter Disiplin di Sekolah Dasar*. Tersedia : [Pendidikan Karakter Disiplin Di Sekolah Dasar|Wuryandani|Jurnal Cakrawala Pendidikan \(Uny.Ac.Id\)](#). Diakses pada 4 Juni 2020.