

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN LUKEBU (LUDO KEANEKARAGAMAN BUDAYA) MATA PELAJARAN IPAS KELAS IV SD NEGERI KALISARI 1

Arum Lutfiani¹, Choirul Huda², Ervina Eka Subketi³
Universitas PGRI Semarang

Email: arumlutfiani@gmail.com, choirulhuda581@gmail.com, ervinaeka@upgrisac.id.

Abstrak

Kurangnya penggunaan media pembelajaran selama proses belajar mengajar, akan mempengaruhi siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kevalidan, karakteristik dan keberterimaan dari media pembelajaran LUKEBU (Ludo Keanekaragaman Budaya) mata pelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kalisari 1. Jenis metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *RnD (Research Development)*, menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini yaitu wawancara, angket dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket hasil validasi ahli media, ahli materi, respon guru serta respon siswa. Hasil yang telah didapatkan dari penilaian kevalidan media LUKEBU dan layak digunakan berdasarkan persentase hasil validasi media sebesar 94,95%, sedangkan persentase hasil validasi ahli materi sebesar 94,1% sehingga menghasilkan data akhir yang menyatakan bahwa media "Sangat Valid". Kemudian pada tahap uji coba hasil respon guru menunjukkan persentase sebesar 98%, dan hasil respon siswa menunjukkan persentase 94% dengan kategori "Sangat Praktis". Kesimpulan pada penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran LUKEBU (Ludo Keanekaragaman Budaya) Mata Pelajaran IPAS sangat valid digunakan dalam pada saat pembelajaran.

Kata kunci: Media Pembelajaran, LUKEBU (Ludo Keanekaragaman Budaya), Pengembangan ADDIE.

Abstract

Lack of use of learning media during the teaching and learning process will affect students in understanding the material presented by the teacher. The purpose of this study was to determine the validity, characteristics and acceptability of the LUKEBU (Ludo Cultural Diversity) learning media for the fourthgrade science subjects of SD Negeri Kalisari 1. The type of method used in this study is RnD (Research Development), using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model. The techniques used to collect data in this study were interviews, questionnaires and documentation. This study used instruments in the form of questionnaires from media expert validation results, material experts, teacher responses and student responses. The results obtained from the assessment of the validity of the LUKEBU media and are suitable for use based on the percentage of media validation results of 94.95%, while the percentage of material expert validation results was 94.1%, resulting in final data stating that the media is "Very Valid". Then at the trial stage, the teacher's response results showed a percentage of 98%, and the student's response results showed a percentage of 94% with the

category "Very Practical". The conclusion of this study shows that the LUKEBU (Ludo Cultural Diversity) learning media for the Science subject is very valid for use during learning.

Keywords: *Learning Media, LUKEBU (Ludo Cultural Diversity), ADDIE Development.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah satu aspek yang berguna bagi kehidupan manusia, adanya pendidikan dapat membuat individu mempersiapkan diri secara matang untuk masa depan yang akan dihadapi. Tidak mungkin ada bangsa yang dapat maju jika tidak terdapat pendidikan yang berkualitas, pendidikan memberikan bimbingan dalam meningkatkan kemampuan fisik dan mental yang dapat digunakan untuk meraih serta melaksanakan tugas untuk kehidupannya secara mandiri (Hidayat & Abdillah., 2019:23-24). Pendidikan mempunyai tujuan yang berusaha untuk membina serta mengembangkan sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan yang berkaitan dengan belajar mengajar serta merupakan suatu kebutuhan yang berguna dalam proses kehidupan (Luthfi, M. R. A., dkk, 2021). Keberhasilan pendidikan bagi suatu negara sangat dipengaruhi oleh kualitas dan kreativitas seorang guru, untuk memotivasi dan mendorong kemajuan siswa, guru dituntut untuk mempunyai keterampilan dalam mengajar, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran (Febriandari, 2018).

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana yang berperan untuk mendukung proses pembelajaran. Agar proses pembelajaran bisa berlangsung dengan lancar maka pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa (Arief, 2021). Sesuai dengan pandangan (Hasan dkk., 2021) media pembelajaran menjadi jembatan bagi guru untuk penyedia penjelasan dan siswa selaku penerima informasi, yang bertujuan memotivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran secara penuh dan bermakna. Penggunaan media pembelajaran mampu meningkatkan minat serta keinginan yang baru dalam merangsang kegiatan belajar siswa (Syina dkk.,2022). Semakin unik dan inovatif media yang dimanfaatkan oleh guru maka semakin besar dalam menarik minat serta antusiasme siswa terhadap pembelajaran (Cahyadi, 2019: 80-81).

Media pembelajaran konkret adalah benda yang dapat dirancang untuk membantu menransfer informasi atau pesan kepada siswa, jenis media tersebut dapat meningkatkan keaktifan siswa serta bisa mewujudkan suasana belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa (Dwisa dkk., 2022). Benda nyata dalam kegiatan pembelajaran mampu mendukung guru selama menerangkan materi sampai tujuan yang diharapkan bisa tercapai secara maksimal, ketrampilan guru dalam menyiapkan media pembelajaran yang beranekaragam dilaksanakan menggunakan desain khusus yang akan membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran (Veronika dkk., 2019).

Pengembangan media pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar berlangsung sangat penting. Karena saat ini proses untuk memperoleh ilmu tidak hanya terbatas pada papan tulis dan buku, melainkan sangat banyak pilihan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru dalam memberikan ilmu kepada siswa (Fadilah dkk., 2023). Oleh sebab itu, dengan memanfaatkan media pembelajaran yang unik dan inovatif diperkirakan mampu memaksimalkan pencapaian dari tujuan

pembelajaran selama proses belajar mengajar. Selain menggunakan media pembelajaran yang kreatif guru harus memahami bagaimana cara yang baik untuk mengelola kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas (Fitriyani dkk., 2021).

Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) merupakan mata pelajaran yang memiliki unsur kebudayaan dan mengkaji mengenai keanekaragaman budaya yang terdapat di Indonesia. Pada Mata Pelajaran IPAS penggunaan media konkret sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran, pemanfaatan media konkret mampu untuk membantu siswa dengan mudah mengerti isi materi yang disampaikan guru dan memaksimalkan capaian dari tujuan pembelajaran (Sahara & Silalahi, 2022). Menurut Sasmitha dkk., (2024) Mata Pelajaran IPAS mempunyai tujuan untuk mengembangkan rasa ketertarikan siswa yang nantinya akan menimbulkan rasa ingin tahu sehingga bisa mengkaji suatu fenomena yang terdapat dilingkungan sekitar. Seperti pada materi Keanekaragaman Budaya dimana siswa perlu mengetahui dan memahami berbagai macam keanekaragaman budaya yang terdapat di Indonesia seperti keanekaragaman rumah adat, pakaian adat, senjata adat dan lain-lain.

Dalam mendapatkan informasi tentang kegiatan pembelajaran serta pengembangan media yang dibutuhkan oleh guru dan sekolah dalam mendukung proses pembelajaran, maka peneliti melaksanakan wawancara bersama guru kelas IV SD Negeri Kalisari 1 dengan Ibu Ari Siswati, S.Pd. Berdasarkan dari hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti menemukan permasalahan bahwa guru kekurangan media pembelajaran atau sarana prasarana yang dapat digunakan oleh guru sehingga menyebabkan guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi kepada siswa. Oleh sebab itu dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar memudahkan pemahaman siswa memahami materi, sehingga menumbuhkan antusias siswa selama mengikuti pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman lebih nyata menggunakan media pembelajaran tersebut.

Dari uraian diatas, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis permainan yang akan memperbaiki kualitas pembelajaran, media ini sebagai sarana interaktif yang menyenangkan agar siswa lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran LUKEBU (Ludo Keanekaragaman Budaya) Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Kalisari 1".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development (RnD)*. Dalam pelaksanaan penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE untuk menghasilkan dan mengembangkan media pembelajaran LUKEBU (Ludo Keanekaragaman Budaya) kelas IV SD negeri Kalisari 1. Dalam model pengembangan ADDIE terdapat lima tahapan pengembangan yakni analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Azzara dkk., 2023). Model pengembangan ADDIE dipilih karena karakteristiknya yang komprehensif, runtut, dan mudah dipahami. Sesuai dengan yang disampaikan oleh Rahman & Nyoman, (2022) yang mengatakan jika model ADDIE merupakan model pengembangan yang bersifat sistematis dan logis, karena setiap tahapannya dirancang secara berurutan dan saling berkaitan, sehingga dapat digunakan dalam upaya memecahkan berbagai permasalahan pembelajaran, khususnya yang

berkaitan dengan upaya meningkatkan sarana pembelajaran sesuai dengan apa yang menjadi kebutuhan siswa.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri Kalisari 1 yang berada di Jl. Genuk – Pamongan RT 04 RW 06, Kecamatan Sayung, Kabupaten Demak, tanggal 18 Juni 2025. Dengan subjek penelitian siswa kelas IV SD Negeri Kalisari 1, sebanyak 40 siswa terdiri dari 15 laki-laki dan 25 perempuan. Wali kelas IV bernama Ibu Ari Siswati, S.Pd. Instrumen yang digunakan demi memperoleh informasi yang berhubungan dengan kebutuhan guru serta siswa terhadap sarana pembelajaran sebagai dasar dalam pelaksanaan penelitian. Instrumen yang dipakai untuk penelitian meliputi wawancara, angket serta dokumentasi. Instrumen yang dipakai berbentuk angket penilaian hasil validasi ahli media, ahli materi, respon guru dan respon siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil akhir dari proses penelitian ini yang telah dilakukan secara sistematis menggunakan metode ADDIE berupa produk media pembelajaran konkret LUKEBU (Ludo Keanekaragaman Budaya) Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri Kalisari 1. Langkah awal dalam penelitian yaitu dengan melaksanakan studi lapangan berupa wawancara, penyebaran angket keperluan guru dan angket keperluan siswa yang bertujuan agar mendapatkan informasi terkait kebutuhan yang akan dipakai sebagai dasar mengembangkan media pembelajaran LUKEBU.

Hasil dari studi pendahuluan berdasarkan hasil wawancara yang dilaksanakan bersama Ibu Ari Siswati, S.Pd. selaku guru kelas IV SD Negeri Kalisari 1, peneliti memperoleh informasi penting terkait kondisi pembelajaran di kelas serta kebutuhan akan media pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa. Dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa selama ini cara belajar yang digunakan di dalam kelas masih didominasi oleh penggunaan media pembelajaran yang konvensional seperti buku pelajaran dan lain sebagainya. Penggunaan media konvensional ini dinilai kurang optimal dalam membantu kebutuhan siswa selama memahami materi pembelajaran, menyebabkan sebagian besar siswa akan merasa kesulitan selama menerima materi yang disampaikan guru. Oleh sebab itu dengan tidak ketersediaannya media pembelajaran konkret guru merasa kurang optimal selama memberikan materi pembelajaran. Sementara itu dari hasil angket kebutuhan siswa dapat disimpulkan bahwasannya siswa sering bosan dan kurang bersemangat ketika mengikuti pembelajaran di kelas, siswa menyukai media konkret yang unik dan baru dengan menyukai kegiatan menuntut ilmu sambil bermain. Pada penelitian ini peneliti juga menyiapkan instrumen hasil penilaian yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, serta dengan memberikan angket hasil tanggapan guru dan angket hasil tanggapan siswa.

Selanjutnya tahap pengembangan, peneliti mulai merealisasikan rancangan untuk membuat media pembelajaran LUKEBU, kemudian ketika media LUKEBU telah dibuat dan menghasilkan suatu produk maka akan dilaksanakan penilaian validasi ahli media beserta penilaian validasi ahli materi untuk mengetahui kevalidan media yang kembangkan sebelum diterapkan kepada siswa SD. Kevalidan media LUKEBU dilaksanakan oleh validator media 1 yakni Bapak Henry Januar Saputra, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan ahli media 2 yaitu Bapak Prasena Arisyanto, S.Pd., M.Pd. Sedangkan kevalidan materi dilaksanakan oleh ahli materi 1 yakni Ibu Dr. Fine Reffiane, M.Pd. sebagai dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan ahli materi 2 yaitu Ibu Intan

Rahmawati, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Validasi dilakukan dengan mengajukan angket untuk mengetahui nilai kevalidan media dan materi yang dibuat berdasarkan dari petunjuk yang sudah disebutkan di dalam angket. Hasil dari validasi media yang dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi dapat terlihat dalam tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Media 1

No	Aspek	Skor Validator	Skor Maksimal
1.	Desain Produk	20	20
2.	Kelayakan Produk	14	15
3.	Kontribusi Produk	15	15
4.	Keunggulan Produk	9	10
	Jumlah	58	60
$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{58}{60} \times 100\% = 96,6\% \quad \text{Kategori sangat valid}$			

Berdasarkan tabel 1 hasil penilaian ahli media 1 dapat dilihat dari aspek desain produk, kelayakan produk, kontribusi produk dan keunggulan produk. Hasil analisis angket validasi ahli media 1 mendapat persentase 96,6% yang termasuk kategori sangat valid serta bisa dipakai tanpa revisi.

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Media 2

No	Aspek	Skor Validator	Skor Maksimal
1.	Desain Produk	18	20
2.	Kelayakan Produk	14	15
3.	Kontribusi Produk	14	15
4.	Keunggulan Produk	10	10
	Jumlah	56	60
$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{56}{60} \times 100\% = 93,3\% \quad \text{Kategori sangat valid}$			

Berdasarkan tabel 2 hasil penilaian ahli media 2 dapat dilihat dari aspek desain produk, kelayakan produk, kontribusi produk dan keunggulan produk. Hasil analisis

angket validasi ahli media 2 mendapat persentase 93,3% termasuk dalam kategori sangat valid serta bisa dipakai tanpa revisi.

Tabel 3. Hasil Penilaian Ahli Materi 1

No	Aspek	Skor Validator	Skor Maksimal
1.	Indikator Kesesuaian	14	15
2.	Indikator Kelayakan	18	20
3.	Indikator Kebahasaan	9	10
4.	Indikator Penyajian	14	15
	Jumlah	55	60
$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{55}{60} \times 100\% = 91,6\%$ Kategori sangat valid			

Berdasarkan tabel 3 hasil penilaian ahli materi 1 dapat dilihat dari aspek indikator kesesuaian, indikator kelayakan, indikator kebahasaan, indikator penyajian. Hasil analisis angket validasi ahli materi 1 mendapat persentase 91,6% termasuk dalam kategori sangat valid serta bisa digunakan tanpa revisi.

Tabel 4. Hasil Penilaian Ahli Materi 2

No	Aspek	Skor Validator	Skor Maksimal
1.	Indikator Kesesuaian	14	15
2.	Indikator Kelayakan	19	20
3.	Indikator Kebahasaan	10	10
4.	Indikator Penyajian	15	15
	Jumlah	58	60
$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{58}{60} \times 100\% = 96,6\%$ Kategori sangat valid			

Berdasarkan tabel 4 hasil penilaian ahli materi 2 dapat dilihat dari aspek indikator kesesuaian, indikator kelayakan, indikator kebahasaan, indikator penyajian. Hasil analisis angket validasi ahli materi 2 mendapat persentase 96,6% dengan kategori sangat valid dapat digunakan tanpa revisi.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No	Ahli	Skor Validator	Skor maksimal	Persentase Skor	Rata-Rata
1.	Media 1	58	60	96,6%	94,95%
2.	Media 2	56	60	93,3%	
3.	Materi 1	55	60	91,6%	94,1%
4.	Materi 2	58	60	96,6%	

Berdasarkan tabel 5 berisi tabel yang memuat data penilaian dari validator media dan validator materi yang telah ditentukan. Hasil validasi tersebut berada pada rentang nilai yang menunjukkan bahwa media tergolong dalam kategori valid digunakan tanpa perlu revisi. Tabel ini menyajikan informasi mengenai nilai validitas berdasarkan data yang telah diberikan oleh ahli media dan ahli materi.

Tabel 6. Hasil Penilaian Respon Guru

No	Aspek	Skor yang diperoleh	Skor Maksimal
1.	Penyajian Materi	24	25
2.	Penyajian Media	35	35
	Jumlah	59	60
$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{59}{60} \times 100\%$ $= 98\% \quad \text{Kategori Sangat Praktis}$			

Menurut tabel 6 merupakan tanggapan dari penilaian guru dengan responden guru kelas IV yaitu Ibu Ari Siswati, S.Pd. memberikan penilaian terhadap media pembelajaran LUKEBU terlihat berdasarkan aspek penyajian materi memperoleh nilai 25 dari nilai maksimal 25, aspek penyajian media memperoleh nilai 35 dari nilai maksimal 35 dengan memberikan hasil persentase 98% masuk dalam kategori “sangat praktis” untuk dipakai sebagai media pembelajaran IPAS kelas IV SD Negeri Kalisari 1.

Tabel 7. Hasil Penilaian Respon Siswa

No	Keterangan	Skor
1.	Nilai Minimal	70
2.	Nilai Maksimal	100
3.	Rata-rata	94
$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$ $= \frac{3.760}{4000} \times 100\%$ $= 94\% \quad \text{Kategori sangat praktis}$		

Menurut tabel 7 merupakan penilaian angket tanggapan siswa terhadap media LUKEBU dengan sampel 40 siswa. Dalam pengisian angket tanggapan siswa ada 10 pertanyaan yang harus dijawab siswa menggunakan pilihan tanggapan berupa “ya” dan “tidak” setelah menggunakan media LUKEBU dalam pembelajaran. Dari pertanyaan tersebut rata-rata siswa menjawab dengan pertanyaan “ya” dan ada beberapa pertanyaan sekitar 3 pertanyaan dengan pilihan tanggapan “tidak”. Rata-rata tanggapan siswa mengenai media pembelajaran LUKEBU memperoleh skor 3.760 dan skor maksimal 4000, sehingga memperoleh persentase 94%.

Selanjutnya tahap akhir dalam pengembangan media LUKEBU menggunakan model pengembangan ADDIE. Hasil Evaluasi dilakukan untuk memberi masukan dalam menyempurnakan media pembelajaran yang sedang dikembangkan, jika terdapat kekurangan maka media tersebut akan diperbaiki dan disesuaikan dengan kebutuhan, agar tujuan pengembangan media dapat tercapai secara optimal. Tahap evaluasi tidak hanya dilakukan saat tahap perancangan, pengembangan, dan penerapan media saja, tetapi juga mencakup seluruh rangkaian proses dalam model pengembangan ADDIE. Menurut tabel 7 merupakan penilaian angket tanggapan siswa terhadap media LUKEBU dengan sampel 40 siswa. Dalam pengisian angket tanggapan siswa ada 10 pertanyaan yang harus dijawab siswa menggunakan pilihan tanggapan berupa “ya” dan “tidak” setelah menggunakan media LUKEBU dalam pembelajaran. Dari pertanyaan tersebut rata-rata siswa menjawab dengan pertanyaan “ya” dan ada beberapa pertanyaan sekitar 3 pertanyaan dengan pilihan tanggapan “tidak”. Rata-rata tanggapan siswa mengenai media pembelajaran LUKEBU memperoleh skor 3760 dan skor maksimal 4000, sehingga memperoleh persentase 94%.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran LUKEBU (Ludo Keanekaragaman Budaya) di SD Negeri Kalisari 1 telah dilaksanakan menggunakan model pengembangan ADDIE yang sudah diuji cobakan di SD Negeri Kalisari 1 telah dikatakan valid serta layak dipakai sebagai media pembelajaran berdasarkan dari penilaian validator media 94,95% dan penilaian validator materi 94,1% masuk dalam kategori sangat valid. Kepraktisan media pembelajaran dinyatakan praktis berdasarkan dari kesesuaian materi yang diberikan. Hal ini dibuktikan dengan hasil tanggapan guru 98% dengan kategori sangat praktis, serta angket tanggapan siswa 94% dengan kategori sangat praktis, sehingga media LUKEBU dinyatakan valid diterapkan pada Mata Pelajaran IPAS materi Keanekaragaman Budaya.

Media LUKEBU merupakan sarana media pembelajaran yang sangat dibutuhkan oleh guru dan siswa, karakteristik media LUKEBU dapat memudahkan guru dalam memberikan materi yang berguna untuk mempermudah siswa dalam menguasai materi, dengan desain media yang menarik akan mendorong motivasi belajar yang memiliki suasana yang berbeda, dengan adanya media LUKEBU akan menimbulkan dampak positif dikelas karena siswa bisa belajar sambil bermain sehingga proses pembelajaran tidak terasa membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, M. M. (2021). Media Pembelajaran IPA di SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Tarbiyah Darussalam*, 5(8), 13–28.
- Azzahra, A., Marini, A., Utami, D. P., Nabila, G., Kamila, N., & Prasetyo, R. D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Rumah Ludo Nusantara pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 3(1), 75-98.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37. [https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9\(1\).37-50](https://doi.org/10.21927/literasi.2018.9(1).37-50).
- Cahyadi, Ani. (2019) *Pengembangan Media dan Sumber Belajar*. Kota Serang Baru (KSB), Serang: Laksita Indonesia.
- Dwisa, S. O. M., Maryono, & Sholeh, M. (2022). Penggunaan Media Konkret untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Kelas V SDN 078 /ITeluk Ketapang. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(3) 1036-1045.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Febriandari, E. I. (2018). Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Menerapkan Ice Breaking Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 3(4), 485. <https://doi.org/10.28926/briliant.v3i4.253>
- Fitriyani, Y., Supriatna, N., & Sari, M. Z. (2021). Pengembangan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran Kreatif pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 97. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i1.3462>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu pendidikan: Konsep, teori dan aplikasinya*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Luthfi, M. R. A., Huda, C., & Susanto, J. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas V Tema 8 di SD Negeri 1 Selo Kabupaten Grobogan Jawa Tengah. *Jurnal Paedagogy*, 8(3), 422-430.
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/ijpe.v3i1.16060>.
- Rahman, A., & Nyoman, J. I. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran

Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(1), 32-45.

Sahara, A., & Silalahi, B. R. (2022). Pengembangan Media Pop Up Book Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Di Sumatera Utara Siswa Kelas IV SD. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 30–36.

Sasmitha, I. D., Setianingsih, E. S., & Huda, C. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Wawasan Pendidikan*, 4(1), 241-252.

Syina, D. H., Sulianto, J., & Subekti, E. E. (2022). Penerapan Metode Pembelajaran Reading Aloud dengan Media Cergam (Cerita Bergambar) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tema 3 Sub Tema 4 “Kegiatan Malam Hari” Siswa Kelas 1 SD Negeri Muktiharjo Lor. *Jurnal Sarjana Ilmu Pendidikan*, 2(2).

Veronica, I., Subekti, E. E., & Tsalatsa, A. N. (2019). Pengembangan media pembelajaran scrapbook pada pembelajaran tematik Kelas I SD N Taman Sari 01 Pati. *Jurnal Sinektik*, 2(1), 26.