

## PENGEMBANGAN MEDIA PAPAN SUMBER DAYA ALAM ORIGINAL PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Muhammad Andra Pratama<sup>1</sup>, Bukman Lian<sup>2</sup>, Kiki Aryaningrum<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Palembang

Email: [andra1019910@gmail.com](mailto:andra1019910@gmail.com)

<sup>2</sup>Universitas PGRI Palembang

Email: [drbukmanlian@univpgri-palembang.ac.id](mailto:drbukmanlian@univpgri-palembang.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas PGRI Palembang

Email: [kikiaryaningrum86@gmail.com](mailto:kikiaryaningrum86@gmail.com)

### Abstrak

Tujuan yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran papan sumber daya alam original pada pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar yang valid, praktis dan efek potensial. Jenis Penelitian dan pengembangan ini menggunakan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yakni, 1) *Analyze*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *Impelentation*, 5) *Evaluation*. Adapun subjek pada penelitian ini yaitu 3 orang validator media, bahasa, dan materi, dan siswa kelas IV SD yang berjumlah *one to one* sebanyak 3 siswa dan *small group* sebanyak 8 siswa. Instrument pengumpulan data berupa lembar validasi media oleh validator, lembar angket praktis dari siswa dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh rata-rata oleh para ahli sebesar 84,4% dengan kategori sangat valid, dari hasil angket respon siswa yaitu *one to one* sebesar 93% dan *small group* 90% dengan kategori sangat praktis, dan hasil uji test soal dengan hasil 86,6% dengan kategori sangat efek potensial. Berdasarkan hasil validasi, hasil kepraktisan, dan hasil keefek potensial disimpulkan bahwa Sumber Daya Alam *Original* ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

**Kata kunci:** Media Papan, Sumber Daya Alam Original, Pembelajaran IPS

### Abstract

*The aim is to produce original natural resource board learning media for Class IV Elementary School social studies learning that is valid, practical and has potential effects. This type of research and development uses (Research and Development) using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely, 1) Analyze, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. The subjects in this research were 3 media, language and material validators, and 3 students in class IV elementary school, one to one and a small group of 8 students. Data collection instruments include media validation sheets by validators, practical questionnaire sheets from students and documentation. Based on the research results, the average obtained by experts was 84.4% with a very valid category, from the results of the questionnaire the student responses were 93% one to one and 90% for small groups with a very practical category, and the results of the test questions with a result of 86.6% with very potential effect category. Based on validation results, practical results and potential effect results, it is concluded that this Original Natural Resource is very suitable for use in Indonesian language learning.*

**Keywords:** Board Media, Original Natural Resources, Social Studies Learning

### Pendahuluan

Pendidikan adalah upaya manusia serta fenomena yang terlaksana di manapun manusia itu berada. Menurut (Kurniawan 2017:26), pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, pengetahuan,

pengalaman dan ketrampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani. Sedangkan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang

bertujuan. Pembelajaran merupakan suatu usaha sadar yang dilakukan oleh guru untuk membantu siswa atau anak didiknya, membuat mereka dapat belajar dengan sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dalam kegiatan belajar mengajar salah satu mata pelajaran wajib yang ada pada jenjang pendidikan sekolah dasar adalah mata pelajaran ilmu pengetahuan Sosial (Darmawan & Kusnadi, 2020).

IPS adalah bidang studi yang mempelajari, menelaah, menganalisis gejala dan masalah sosial di masyarakat dengan meninjau dari berbagai aspek kehidupan atau suatu perpaduan (Anshori 2014:59). Menurut Rahmad (2016:70) bahwa kedudukan IPS pada sekolah dasar adalah merupakan ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya serta kemudian diolah berdasarkan prinsip-prinsip pendidikan dan didaktif untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan

Komponen yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu seperti media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang dipergunakan dalam mengajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah oleh pendidik dan peserta didik. Sadiman menyatakan bahwa "Media adalah alat perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, yakni media adalah wadah dari pesan oleh sumbernya yang akan diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut, materi yang akan diterima disebut intruksional, dan tujuan yang dicapai adalah tercapainya proses dalam kegiatan pembelajaran" (Darmawan and Kusnadi 2020)

Berdasarkan hasil Observasi yang telah penulis lakukan Pada tanggal 26 Januari 2023 bersama salah satu guru di SDN 96 Palembang, Dari hasil observasi tersebut guru mengatakan bahwa siswa

masih kesulitan memahami materi sumber daya alam. Siswa masih kesulitan memahami materi yang disampaikan, Siswa hanya dapat membaca materi dari buku tematik dan dibantu dengan penjelasan dari guru. Bahwa setiap siswa memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing untuk kemampuan dalam memahami materi. Hal inilah yang menyebabkan kurangnya kemauan akan materi pembelajaran sumber daya alam yang dijelaskan oleh guru. Materi yang disampaikan guru juga membuat siswa lebih merasa bosan dan kurang aktif dalam kegiatan belajar dikelas. Guru lebih cenderung menyampaikan materi dengan metode ceramah yang terlalu monoton, sehingga seharusnya guru merupakan peran aktif dalam proses pembelajaran.

Dari hasil obeservasi, penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, agar kegiatan belajar mengajar dapat menjadi lebih efisien, dan menumbuhkan motivasi belajar di dalam diri siswa, serta tujuan pembelajaran yang telah dirancang oleh guru dapat tercapai dengan baik. Maka dari itu, perlunya variasi media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat menghadirkan situasi belajar yang konkret ke dalam kelas, sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran papan original.

Papan original bisa mengatasi kesulitan yang biasa dihadapi siswa dalam belajarnya. Jenis media papan yang dimanfaatkan ialah kayu lapis. Media makanan ini dirancang berdasarkan buku pelajaran yang dimanfaatkan guru sebagai media di kelasnya (Kinanty 2022, p.20). Pada penelitian ini memuat materi sumber daya alam.

Hal ini diperkuat dengan penelitian Arsi (2020) tentang penerapan *media papan*, dengan menggunakan papan dapat memahami proses pembelajaran dengan memahami karakteristik siswa sehingga disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan *media papan* pada pembelajaran tematik dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian ini memiliki rumusan masalah, antara lain: (a) bagaimana mengembangkan media pembelajaran papan sumber daya alam original pada pembelajaran IPS Kelas IV sekolah dasar yang valid?; (b) bagaimana mengembangkan media pembelajaran papan sumber daya alam original pada pembelajaran IPS Kelas IV sekolah dasar yang praktis?; (c) bagaimana efek potensial media pembelajaran papan sumber daya alam original pada pembelajaran IPS Kelas IV sekolah dasar?

### Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE. Menurut Winarni (2018:263), ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Tahapan prosedur penelitian pengembangan model ADDIE diantaranya: Analisis (*Analyze*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Development*), 4) Implementasi (*Implementation*), dan 5) Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 96 Palembang, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Adapun subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV.

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti adalah angket, tes dan dokumentasi. Angket ini digunakan peneliti untuk mengetahui tingkat kevalidan, kepraktisan produk media pembelajaran yang dikembangkan melalui jawaban responden dari pertanyaan yang diberikan. Adapun angket ini disebarkan ke validator ahli media, validator ahli dan siswa SDN 96 Palembang. Sedangkan tes digunakan untuk mengetahui keefektifan.

### Hasil dan Pembahasan

#### Hasil

Penelitian pengembangan media pembelajaran papan sumber daya alam original pada pembelajaran IPS. Pengembangan dengan model ADDIE ini peneliti melakukan beberapa tahapan, diantaranya adalah sebagai berikut:

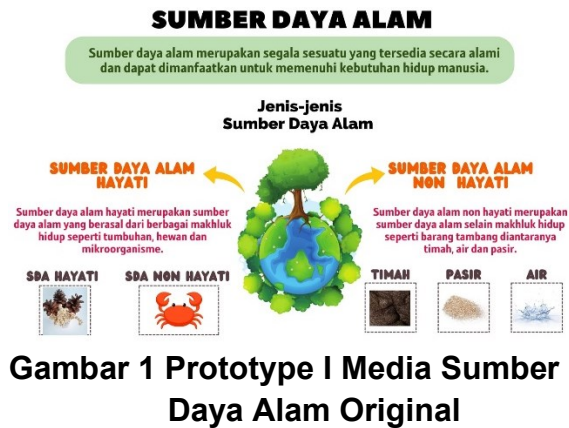
##### 1) Analisis (*Analyze*)

Hasil wawancara didapatkan bahwa materi sumber daya alam sulit dipelajari siswa karena terdapat beberapa kendala yang dialami guru selama melaksanakan kegiatan belajar di kelas. . Karakteristik Siswa kelas IV SDN 96 Palembang di antaranya: a) kemampuan pemusatan perhatian terbatas; b) kemampuan berpikir siswa terbatas; c) Senang bermain.

Analisis materi harus sesuai dengan kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Materi yang digunakan dalam pengembangan media sumber daya alam original.

##### 2) Desain (*Design*)

Pada tahap desain perancangan produk yang dilakukan oleh peneliti. Pengembangan media ajar berisikan materi sumber daya alam latihan dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut.



3) Pengembangan (*Development*)

Hasil dari penelitian pengembangan pertama disebut dengan *prototype* I, setelah dikembangkan sendiri oleh peneliti selanjutnya yaitu melakukan validasi terhadap *Prototype* I kepada pakar atau ahli yang disebut dengan validator. Adapun hasil analisis data validasi dari lembar angket validasi yang telah diisi oleh validator sesuai dengan aspek penilaian yaitu isi, konstruk, dan bahasa terhadap media membaca permulaan yang dikembangkan sebagai berikut:

Tabel 1 Analisis Angket Validasi		
No	Validator	Rata-rata
1.	Validator 1	83,57 %
2.	Validator 2	82,86 %
3.	Validator 3	86,90 %
Jumlah		253,33 %
Rata-rata		84,44%
		(Sangat Valid)

(Sumber: Olah Data, 2023)

Berdasarkan tabel 1 hasil dari ketiga validator mendapatkan nilai rata-rata sebesar 84,44 % dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan kategori valid berdasarkan kriteria persentase nilai rata-rata 86,00-100 % dan dapat digunakan di lapangan tanpa revisi.

Setelah revisi yang diberikan para validator selanjutnya dilakukan tahap *one to one* (evaluasi perorangan) dan *small group* (kelompok kecil).

a. *One to One* (evaluasi perorangan)

Dari hasil uji coba *one to one* dilakukan oleh tiga siswa tersebut dinyatakan sangat valid dengan jumlah 93 % yang artinya media ini layak digunakan. Dapat disimpulkan bahwa media sudah cukup baik di uji cobakan dalam kelas tanpa perlu revisi.

b. *Small Group* (kelompok kecil)

Pada tahap *Small Group* (kelompok kecil) diuji cobakan kepada 8 peserta didik untuk melihat kepraktisan terhadap penggunaan produk media. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengisi angket respon peserta didik selanjutnya peneliti memberikan arahan pada peserta didik dalam mengisi angket tersebut. didapatkan bahwa hasil angket respon peserta didik pada tahap *small group* diperoleh rata-rata sebesar 90 % dengan kriteria sangat praktis, dapat disimpulkan bahwa media membaca permulaan sangat praktis tanpa adanya revisi dari peserta didik.

4) Implementasi (*Implementation*)

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan media yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata dikelas. Untuk tahapan pada *implementation* uji coba kelompok besar dilakukan penelitian di SDN 96 Palembang yang terdiri dari 20 orang siswa untuk melihat keefektifan terhadap penggunaan produk buku ajar. Uji coba dilakukan dengan memberikan soal berupa soal pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 10 soal. Diketahui siswa yang tidak tuntas dalam tes sebanyak 3

orang dari 20 orang siswa, serta 17 orang yang tuntas dari 20 orang siswa dengan nilai ketuntasan rata-rata menggunakan media membaca permulaan sebesar 84 %% berdasarkan kriteria persentase nilai rata-rata 80,00-100% dikategorikan efektif.

#### 5) Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah peneliti melakukan penelitian dan uji coba terhadap siswa, maka kekurangan dan kelebihan media dapat diketahui sebagai berikut: 1) kekurangan: a) penggunaan media hanya dapat dimanfaatkan secara bergiliran; b) membutuhkan dana cukup besar dalam pembuatan media, dan 2) kelebihan; a) gambar di dalam media menarik sehingga siswa lebih semangat untuk belajar; b) tidak memerlukan alat khusus untuk menggunakannya; dan c) media memudahkan siswa untuk belajar.

### Pembahasan

Pengembangan media sumber daya alam *original* untuk siswa kelas 4 sekolah dasar ini menggunakan penelitian pengembangan model ADDIE yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*). Penelitian dilakukan di SDN 96 Palembang dengan siswa kelas 4 dilakukan secara langsung atau tatap muka. Uji coba penelitian ini ada beberapa kali pertemuan yang berbeda dari *one to one*, *small group* dan tes. Siswa juga sangat antusias dalam belajar menggunakan media. Hal tersebut terlibat ketika siswa belajar sangat aktif bertanya pada saat pembelajaran tentang apa saja yang termuat di media.

Menurut Kinanty (2022), melalui pengembangan media pembelajaran papan ini diharapkan dapat membantu

guru lebih mudah dalam menyampaikan materi serta membantu siswa lebih semangat dan termotivasi untuk belajar. Dengan demikian diharapkan pembelajaran tematik ini akan lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan dengan guru menjelaskan menggunakan metode ceramah. Dengan pengembangan media papan siswa akan lebih percaya diri dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran.

Penyajian data penelitian ini ada 2 macam yaitu (1) penyajian data validator hasil validasi dengan memberikan lembar validasi dan lembar angket validasi, serta (2) penyajian data hasil uji coba *one to one*, kelompok besar dan tes yang diperoleh dari siswa dalam menggunakan media serta hasil dari tes dan lembar angket respon siswa yang diisi dalam uji coba tersebut.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, diperoleh hasil rata-rata kevalidan sebesar 84,44 % dari validator dengan masing-masing nilai validator I sebesar 863,57 %, validator 2 sebesar 62,86 %, dan validator III sebesar 86,90 %, dapat disimpulkan media yang dikembangkan sudah valid berdasarkan nilai rata-rata dari lembar angket validasi.

Sejalan dengan penelitian Kinanty (2022) bahwa memiliki keberhasilan yang sama karena dalam pemilihan media yang baik harus memiliki karakteristik pembelajaran tematik harus berpusat pada siswa, yakni materi yang diberikan oleh guru harus ditujukan kepada siswa itu sendiri. Selain berpusat pada siswa, tentunya pembelajaran mata pelajaran ini harus memberikan pengalaman dan juga pemahaman terhadap semua konsep dengan memanfaatkan prinsip *playful learning*.

Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media papan sumber daya alam original pada pembelajaran IPS kelas IV Di sekolah dasar mendapatkan nilai validitas rata-rata 84,44 % berdasarkan persentase skor nilai berada diantara 86,00-100% dikatakan valid, hasil dari lembar angket respon siswa pada tahap *one to one* yang telah di isi oleh 3 peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 93 %. Kemudian di ujicobakan pada tahap *small group* dengan melibatkan 8 peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 90 %. Berdasarkan persentase skor nilai berada diantara 86,00-100% dikatakan praktis, dan nilai keefektifan rata-rata 84 % berdasarkan persentase skor nilai berada di antara 80,00-100% dikatakan efektif.

Berdasarkan hasil pengembangan media berbentuk buku mulai dari *prototype* I, dan *prototype* II hasil pengembangan adalah sebagai berikut:

### 1) Kevalidan

Pada tahap validasi dilakukan dengan memberikan lembar validasi serta angket validasi kepada para ahli/pakar (ahli media, bahasa, dan materi). Hal-hal yang perlu diperhatikan sebagai acuan penilaian validasi yaitu media, materi dan kebahasaan. Media membaca permulaan perlu dilakukan validasi untuk mendapatkan media yang valid agar dapat digunakan dengan baik pada saat proses pembelajaran. Validasi dilakukan oleh beberapa validator yang terdiri dari 3 orang dosen PGSD Universitas PGRI Palembang.

Hasil validasi *prototype* I oleh ahli/pakar maka dilakukan revisi sesuai dengan komentar dan saran validator sehingga didapatkan *prototype* II. Kemudian *prototype* II kembali di revisi

dengan menyertakan lembar angket validasi untuk mendapatkan penilaian terhadap media yang dikembangkan. Setelah mendapatkan penilaian dan menghitung nilai kevalidan berdasarkan persentase interpretasi skor, peneliti memperoleh nilai rata-rata sebesar 84,44 % berdasarkan persentase nilai yang diperoleh berada di antara 86,00-100% yang dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan masuk dalam kategori valid.

Sejalan dengan penelitian Damayanti and Puspasari (2020) yang telah dilakukan yang mendapatkan hasil validasi mdia pembelajaran yang telah dikembangkan diketahui bahwa validator 1 memberikan nilai 89% dan validator 2 memberikan nilai 88%, dan masuk pada kategori sangat baik dan sangat layak digunakan untuk diujicobakan di lapangan.

### 2) Kepraktisan

Berdasarkan media yang telah dikembangkan dan telah melalui proses validasi oleh para ahli/pakar sehingga menghasilkan *prototype* II yang telah dinyatakan valid dan dapat di uji cobakan. Kemudian peneliti melakukan uji coba *one to one* dengan jumlah siswa uji coba sebanyak tiga siswa. Berdasarkan uji coba *one to one* siswa memberikan komentar positif dan dilakukan tanpa kendala sehingga peneliti tidak perlu melakukan revisi terhadap *prototype* II. Peneliti kemudian melanjutkan penelitian menggunakan *prototype* II pada uji coba *small group* dengan siswa berjumlah 8 orang. Pada tahap ini siswa juga tidak memberikan komentar/saran sehingga peneliti tidak perlu meakukan revisi terhadap media.

Kepraktisan media diamati berdasarkan proses belajar siswa pada

tahap uji coba kelompok besar, dimana para siswa uji coba sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran dan mempraktekkan media. Berdasarkan data angket respon siswa pada tahap *one to one* yang telah diisi oleh 3 peserta didik memperoleh nilai rata-rata sebesar 93 %. Kemudian diujicobakan pada tahap *small group* dengan melibatkan 8 peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 90 %. Berdasarkan persentase skor nilai berada diantara 86,00-100% dikatakan praktis berdasarkan tabel interpretasi skor persentase yang dapat berada di antara kisaran 86,00-100%. Maka dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan oleh peneliti sangat praktis.

Sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan Rukmin, Imran, and Nurvita (2014), kepraktisan media, penggunaan media contoh sumber daya alam menarik perhatian siswa karena hal tersebut tidak pernah dilakukan sebelumnya. Selain itu penggunaan media sangat menyenangkan siswa karena belajar sambil bermain dan memudahkan untuk memahami konsep yang dipelajari.

### 3) Keefektifan

Keefektifan media yang telah dikembangkan dalam penelitian ini peneliti memberikan empat soal tes yang dikerjakan oleh siswa untuk mendapatkan nilai data keefektifan, dalam tes dapat diketahui berdasarkan pencapaian kriteria ketuntasan (KKM)  $\geq 71$ . Siswa yang tuntas dalam tes ini 17 orang siswa dan 3 orang mendapatkan nilai di bawah KKM.

Dari data skor hasil tes siswa, diketahui bahwa persentase rata-rata keseluruhan siswa adalah 84 % berdasarkan persentase skor berada di antara 80,00-100% yang berada di atas

kriteria ketuntasan minimal KKM  $\geq 70$ . Sehingga disimpulkan bahwa media tersebut bermanfaat bagi siswa kelas 4 sebagai media belajar pada materi sumber daya alam, serta dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran dan juga meningkatkan minat belajar siswa. Berdasarkan hasil analisis peneliti menyimpulkan bahwa tujuan penelitian sudah tercapai yaitu mengembangkan media yang valid, praktis, dan efektif. Diharapkan untuk penelitian selanjutnya yaitu menghasilkan media yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Chairun 2017), dari hasil penelitian bahwa hasil uji coba siswa SD Negeri mengenai media papan magnet sumberdaya alam setelah diujicoba lapangan menunjukkan bahwa penilaian sebesar 86,38% yang dikategorikan layak. Dari keseluruhan aspek yang ada dalam media papan magnet sumberdaya alam dapat disimpulkan bahwa media papan magnet sumberdaya alam Di Yogyakarta tersebut layak digunakan dalam mempelajari

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti tentang "Pengembangan Media Papan Sumber Daya Alam Original Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Di Sekolah Dasar" maka diperoleh kesimpulan bahwa produk berupa media sumber daya alam original untuk kelas 1 Sekolah Dasar dinyatakan valid berdasarkan lembar validasi ahli dengan kriteria sangat valid bahwa media ini layak digunakan. Kemudian media dinyatakan praktis berdasarkan hasil diperoleh melalui angket respon peserta

didik pada tahap one to one dan small group dengan kriteria sangat praktis. Selanjutnya media dinyatakan efektif media tersebut layak digunakan.

Media papan sumber daya alam original diharapkan mampu membuat peserta didik semangat belajar dan dapat memotivasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan

diharapkan untuk guru dapat mempermudah proses pembelajaran dikelas, memperbanyak variasi media pembelajaran dikelas dan dapat menambah kreativitas guru dalam penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.

### Daftar Pustaka

- Anshori, Sodik. 2014. "Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pendidikan Karakter." *Jurnal Eduksos* III(2):59–76.
- Arsi, Nur. 2020. *Penerapan Media Pakapin ( Papan Kantong Pintar) Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas 1 Pada Pembelajaran Tematik Dimis Nurul Yaqin*. Jambi.
- Chairun, Arfinda Nisa. 2017. "Pengembangan Media Papan Magnet Sumberdaya Alam DIY Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di SDN Minomartani 6 Ngaglik Sleman." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 3–9.
- Damayanti, Fitriani, and Durinda Puspasari. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Papan Dan Kartu Misteri (PAKARMIS) Berbasis Quiz Team Pada Mata Pelajaran Korespondensi Di SMK Adhikawacana Surabaya." *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)* 8(1):157–68. doi: 10.26740/jpap.v8n1.p157-168.
- Darmawan, D., and C. Kusnadi. 2020. . . (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat)*. : Kencana. Jakarta.
- Kinanty, Tiara Lisda. 2022. *Pengembangan Media Papan Pekerjaan (PAKER) Pada Tema 4 Subtema 1 Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Tahun Pelajaran 2021/2022*.
- Kurniawan, Syamsul. 2017. *Pendidikan Karakter Konsepsi Dan Implementasi Secara Terpadu Di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi Dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Rahmad. 2016. "Lt.Blkg Pend.Ips." *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah* 2(1):67–78.
- Rukmin, Tjoede, Imran, and Nurvita. 2014. "Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Pokok Sumber Daya Alam Pada Siswa Kelas IV SDN 4 Tuladenggi." *Jurnal Kreatif Tadulako* 1(1):162–76.
- Winarni, E. W. 2018. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Research And Development (R&D)*. Jakarta: Bumi Aksara.