

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GARTIC PHONE  
DALAM PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN INDONESIA  
PADA KELAS IV SDN JAJAR 1**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Pada Prodi PGSD



OLEH:

**MOCHAMAD WIDI FATURRAHMAN**

NPM. 2014060112

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
UN PGRI KEDIRI

2024

**HALAMAN PENGESAHAN**

Skripsi oleh:

MOCHAMAD WIDI FATURRAHMAN

NPM: 2014060112

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GARTIC PHONE* DALAM  
PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN INDONESIA PADA  
KELAS IV SDN JAJAR 1**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada  
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi PGSD  
FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 19 Juli 2024

Pembimbing I

Pembimbing II

**SUTRISNO SAHARI, S.Pd, M.Pd**

NIDN. 0713037304

**NUR SALIM, S.Pd,M.H**

NIDN. 0005016901

Skripsi oleh :  
**MOCHAMAD WIDI FATURRAHMAN**

NPM : 2014060112

Judul :

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GARTIC PHONE* DALAM  
PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN INDONESIA PADA  
KELAS IV SDN JAJAR 1**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Pada tanggal : 19 Juli 2024

**Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji :

- |                  |                              |       |
|------------------|------------------------------|-------|
| 1. Ketua Penguji | : Sutrisno Sahari, M.Pd      | ..... |
| 2. Penguji 1     | : Dr. Wahid Ibnu Zaman, M.Pd | ..... |
| 3. Penguji 2     | : Nur Salim, M.H             | ..... |

Mengetahui,  
Dekan FKIP

**Dr. Agus Widodo, M.Pd**

NIDN. 0024086901

## **PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Mochamad Widi Faturrahman

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Tempat/tgl. Lahir : Kediri/23 Agustus 2000

NPM : 2014060112

Fakultas/Prodi : FKIP/PGSD

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 19 Juli 2024

Yang menyatakan

**Mochamad Widi Faturrahman**

NPM. 2014060112

## **MOTTO**

Teruslah bernafas sampai ajal menjemput dan teruslah hidup seperti Larry Lobster  
(Spongebob)

## **Surat Al-Baqarah ayat terakhir**

“Pesen ku mung siji Sholat o sing rajin”  
-omong e tukang becak prapatan Sukorame-

## **PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat, hidayah, dan karunia-Nya yang tiada henti mengijabahi setiap doa yang telah dipanjatkan, skripsi ini kupersembahkan dengan tulus.

Kepada kedua orang tua saya yaitu bapak saya Edy Setyokuncoro dan ibu saya Windu Asmororini juga kakak saya Edwin Basil Aufa yang terus mengingatkan sholat, mendukung, mendoakan, dan selalu menjadi tempat keluh kesah anak yang nakal ini untuk selalu mendorong berpikir positif dan mencapai tujuan dengan terus berusaha selalu menghargai proses dan terus berdoa.

Kepada keluarga besar dari Mbah Bayan , keluarga besar Bambang Yuwono, keluarga besar mbah Kasan Suhada, keluarga besar mbah Martono saya ucapkan terimakasih waktu-waktu yang berharga yang selalu dilalui bersama saya dan semoga selalu bersama.

Kepada guru-guru saya yang tidak lelah untuk tetap mendidik saya sampai menjadi seperti ini bahkan sampai sekarangpun terima kasih akan dukungannya.

Kepada teman-teman saya yang selalu menemani hari-hari saya

- Alumni SDN Wates
- Alumni SMP 1 Wates / Gembur (gerombolan bangku mburi)
- Keluarga besar Prasa Dika Sakti
- Alumni SMK 2 Kediri / Akademi Cukong yang selalu menemani hari-hari menjadi ceria ceria ceria selalu
- Ponpes Dark System selalu membantu untuk membuat skripsi berjalan dengan lancar
- Markas Allah yang selalu bisa menggendong saya bermain ml dan pubg

Kepada printer Epson, printer brother, fotocopy penanggungan 44, cahaya print, fotocopy happy, dan fotocopy belakang kampus yang selalu siap sedia setiap saat bila saya ingin mencetak berkas-berkas.

## ABSTRAK

**Mochamad Widi Faturrahman** : Pengembangan Media Pembelajaran *Gartic Phone* Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Indonesia Pada Kelas IV SDN Jajar 1, Skripsi, PGSD, FKIP UN PGRI Kediri, 2024

**Kata Kunci** : *media Gartic, keragaman Indonesia, hasil belajar*

Penelitian ini dilatar belakangi observasi dan wawancara di SDN Jajar 1, terdapat permasalahan bahwa siswa mengalami rendahnya hasil belajar. Hal tersebut disebabkan karena kurang maksimalnya penggunaan media yang digunakan untuk proses pembelajaran, sumber belajar hanya buku siswa dan guru cenderung hanya menggunakan metode ceramah.

Pada pembelajaran IPS khususnya materi keragaman Indonesia siswa mengalami penurunan hasil belajar karena kurang bervariasinya pembelajaran dan tidak ada media yang menunjang pembelajaran. Sehingga perlu dikembangkan media untuk menunjang proses pembelajaran dengan harapan agar hasil belajar siswa meningkat. Dengan rumusan masalah berupa kevalidan media dan juga materi mapel IPS materi tentang keragaman Indonesia, kepraktisan media pembelajaran juga ke efektifan penggunaan media pada mata pelajaran IPS materi keragaman Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *Gartic Phone* materi keragaman Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Jajar 1. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Development, Design, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian ini adalah kelas IV SDN Jajar 1 berjumlah 25 siswa.

Produk ini mendapatkan hasil melalui tahap uji validasi dari ahli materi, uji validasi ahli media, angket respon guru dan siswa serta *pre test-post test*. Uji validasi ahli materi pembelajaran memperoleh 95% dengan kriteria sangat valid dan validasi ahli media mendapat 84% dengan kriteria sangat valid. Respon guru memperoleh skor 89% dengan kriteria sangat praktis dan respon siswa memperoleh skor 96,48% dengan kriteria sangat praktis. Uji coba luas mendapatkan skor 92% dinyatakan sangat efektif

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Gartic Phone* Dalam Pembelajaran IPS Materi Keragaman Indonesia Pada Kelas IV SDN JAJAR 1”**. Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan Studi Jenjang Strata 1 (S1).

Penulis telah melibatkan banyak pihak yang membantu dalam proses penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan sebesar-besarnya kepada:

- 1 Dr. Zainal Afandi, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- 2 Dr. Agus Widodo, M.Pd. Selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- 3 Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. Selaku Ketua Prodi PGSD Universitas Nusantara PGRI Kediri.
- 4 Sutrisno Sahari, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing I.
- 5 Nur Salim, S.Pd, M.H Selaku Dosen Pembimbing II
- 6 Kepala sekolah, guru dan staff dari SDN Nyawangan 2,
- 7 Kepala sekolah, guru dan staff dari SDN Manggis 2,
- 8 Kepala sekolah, guru dan staff dari SDN Jajar 1
- 9 Sanggar Suryo Budoyo
- 10 Seluruh Ulama, Kyai, dan Santri yang memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis

11 Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan kepada penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini

Kediri, 19 Juli 2024

**Mochamad Widi Faturrahman**

NPM: 2014060112

## DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	15
A. Latar Belakang.....	15
B. Identifikasi Masalah .....	19
C. Rumusan Masalah .....	19
D. Tujuan Pengembangan .....	20
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
A. Pembelajaran Tematik	
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
B. Hakikat Ilmu Pengetahuan Sosial	
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	

C. Media Pembelajaran

**Error! Bookmark not defined.**

D. Gartic Phone

**Error! Bookmark not defined.**

E. Hasil Penelitian Terdahulu

**Error! Bookmark not defined.**

F. Kerangka Berpikir

**Error! Bookmark not defined.**

### BAB III METODE PENGEMBANGAN

**Error! Bookmark not defined.**

A. Model Pengembangan

**Error! Bookmark not defined.**

B. Prosedur Pengembangan

**Error! Bookmark not defined.**

C. Lokasi dan Subjek Penelitian

**Error! Bookmark not defined.**

D. Uji Coba Produk

**Error! Bookmark not defined.**

E. Validasi Model/Produk

**Error! Bookmark not defined.**

F. Instrumen Pengumpulan Data

**Error! Bookmark not defined.**

G. Teknik Analisis Data

**Error! Bookmark not defined.**

#### BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN

**Error! Bookmark not defined.**

A. Hasil Studi Pendahuluan

**Error! Bookmark not defined.**

B. Pengujian Model Terbatas

**Error! Bookmark not defined.**

C. Pengujian Model Perluasan

**Error! Bookmark not defined.**

D. Validasi Model

**Error! Bookmark not defined.**

E. Pembahasan Hasil Penelitian

**Error! Bookmark not defined.**

#### BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

**Error! Bookmark not defined.**

A. Simpulan

**Error! Bookmark not defined.**

B. Implikasi

**Error! Bookmark not defined.**

C. Saran-saran

**Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
Tabel 3.1 Pedoman Observasi Mahasiswa pada sekolah SDN Jajar 1	
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
Tabel 3.2 Angket Validasi Ahli Dr. Media Dhian Dwi Nur Wenda, M.Pd	
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
Tabel 3.3 Angket Validasi Ahli Materi Erwin Putera Permana, M.Pd	
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
Tabel 3.4 Angket Respon Guru Setyo Pujiningrum, S.Pd	
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
Tabel 3.5 Angket Respon Siswa SDN JAJAR 1	
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
Tabel 3.6 Nilai validasi materi dan media	
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
Tabel 3.7 Kategori penilaian kualitas media pembelajaran	
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	
Tabel 3.8 Tanggapan Guru dan Peserta Didik	
<b>Error! Bookmark not defined.</b>	

Tabel 3.9 Presentase Kepraktisan

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3.10 Kategori keberhasilan belajar siswa

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 11 Tabel validasi materi

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 12 Tabel Validasi media

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 13 sebelum dan sesudah revisi

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 14 Rekapitulasi Kevalidasia

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 15 Nilai Hasil Pre Test Uji Coba Terbatas

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 16 Nilai hasil Post-test uji coba terbatas

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 17 Nilai hasil post-test dan pre-test siswa

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 18 Hasi respon guru ibu Setyo Pujiningrum, S.Pd

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 19 Hasil respon siswa kelas IV SDN JAJAR 1

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 20 Hasil belajar siswa SDN JAJAR 1

**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 21 Desain akhir model

**Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar halaman

Gambar 2.1 Tampilan permainan *Gartic Phone*

**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 2.2 kerangka Berpikir

**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE menurut Branch, (2009:2)

**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.2 web *Gartic Phone*

**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.3 gambar menu bar pertama

**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.4 gambaran tampilan utama media pada saat awal

**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.5 pengaturan dalam menu bar *Gartic Phone*

**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.6 tampilan utama media pada saat dijalankan

**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 3.7 evaluasi materi di dalam media berbentuk gambar bersama

**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4 1 Cover Awal desain media *Gartic Phone*

**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4 2 Isi media *Gartic Phone*

**Error! Bookmark not defined.**

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran				halaman
Lampiran	1.1	Lembar	Pengajuan	Judul
Lampiran	2.1	Surat	Izin	Penelitian

**Error! Bookmark not defined.**

Lampiran	3.1	Surat	Keterangan	Penelitian
		<b>Error! Bookmark not defined.</b>		
Lampiran	4.1	Berita	Acara	Kemajuan
		<b>Error! Bookmark not defined.</b>		
Lampiran	5.1		Perangkat	Pembelajaran
		<b>Error! Bookmark not defined.</b>		
Lampiran	6.1	Hasil	Validasi	Materi
		<b>Error! Bookmark not defined.</b>		
Lampiran	7.1	Hasil	Validasi	Media
		<b>Error! Bookmark not defined.</b>		
Lampiran	8.1		Respon	Guru
		<b>Error! Bookmark not defined.</b>		
Lampiran	9.1		Respon	Siswa
		<b>Error! Bookmark not defined.</b>		
Lampiran	10.1	Hasil	Pre-test	dan
				Post-tes
		<b>Error! Bookmark not defined.</b>		
Lampiran		11.1		Dokumentasi
		<b>Error! Bookmark not defined.</b>		
Lampiran	12.1		Hasil	Plagiasi
		<b>Error! Bookmark not defined.</b>		

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Teknologi yang dimanfaatkan dalam proses belajar mampu meningkatkan kinerja atau proses belajar dengan menggunakan teknologi yang tepat (Suryaningsih, 14 Februari 2022). Pada saat ini Indonesia telah menggunakan kurikulum 2013 dimana setiap perubahan kurikulum mempunyai tujuan untuk memajukan pendidikan di Indonesia yang sejalan dengan perkembangan teknologi (Nugraha, 2017). Kurikulum 2013 ini menggunakan pembelajaran tematik integratif pendekatan saintifik. Dalam pembelajaran tematik integratif, setiap kompetensi dari berbagai mata pelajaran di gabungkan ke dalam sebuah tema. Pembelajaran tematik integratif merupakan pendekatan pembelajaran dengan mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema. Akhirnya guru dituntut agar mampu menguasai seluruh bidang mata pelajaran seperti Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PKN, Seni Budaya dan PJOK. Untuk mempermudah dalam menjelaskan setiap mapel itu kadang guru menggunakan media. keberadaan media pembelajaran turut menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Menurut Sanjaya dalam Prastowo, 2017:292, media pembelajaran memiliki kedudukan pokok dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran berpengaruh pada Pemahaman siswa. Tingkat pemahaman tersebut tercermin dari hasil prestasi yang mereka torehkan selama

mengikuti kegiatan belajar mengajar di sekolah. Peserta didik dapat dikatakan memiliki pemahaman yang baik, ketika mereka mampu menghubungkan pengetahuan yang baru dengan pengetahuan lama yang telah mereka terima.

Proses pembelajaran yang ditunjang oleh media pembelajaran akan lebih menarik dan interaktif dapat mempersingkat waktu dan proses pembelajaran , karena dapat diberikan kapanpun dan dimanapun sesuai keiingan guru dan peseta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan di pembelajaran yaitu media teknologi yang bisa diakses dengan bantuan internet yang bisa diakses dimanapun dan kapan pun contoh seperti e-book dan bila permainan atraktif seperti *game online*.

Dari observasi yang di lakukan di sekolah SD Jajar 1, dengan kondisi ruang kelas yang sangat banyak yang bisa diartikan siswa pun sangat banyak. Dalam setiap pembelajaran dikelas mereka lebih senang bila langsung mempraktekkan pelajaran yang mereka dapat seperti contohnya bahwa mempelajari cerita fiksi mereka langsung ingin membuat karangan tentang cerita fiksi mereka sendiri-sendiri. Berfokus pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial yang kadang media pembelajaran yang tergolong sulit untuk didapatkan atau media terlalu banyak untuk satu mata pelajaran. Guru terkadang memakai media tetapi karena kurangnya media di sekolah akhirnya pembelajaran lebih sering membaca buku. Kurangnya atau sedikitnya ketersediaan media disekolah bisa mempengaruhi proses pembelajaran dan ditakutkan ada beberapa siswa yang tidak akan paham dalam materi karena pembelajaran sering monoton. Dengan media pembelajaran suasana belajar

mengajar bisa lebih menyenangkan. Karena perkembangan era digital teknologi juga bisa dijadikan sebuah perantara untuk memberikan pemahaman lebih baik, pembelajaran bisa menjadi sedikit berbeda dari sebelumnya, dan bisa sama-sama belajar guru atau siswa untuk mengenal teknologi dengan bijak sesuai kebutuhan dan kegunaannya.

Melihat beberapa hal di atas teknologi dapat menjadi alat untuk menjembatani pendidikan semakin mudah dan praktis, menjadi media pembelajaran yang bisa membuat siswa semakin bijak dan mahir menanggapi perkembangan zaman yang sekarang serba cepat. Dengan cara media menggunakan teknologi ketertarikan siswa semakin besar karena menganggap ini sebuah permainan. Media ini dikembangkan dengan melihat kemajuan zaman dengan cara menggunakan laptop + wifi sebagai alat mediannya. Menggunakan aplikasi game web dari internet bernama *Gartic Phone* membuat siswa semakin senang bila ada kata game dalam pembelajarannya. Media ini dipilih karena bisa dimainkan oleh banyak siswa. Konsep awal dari pengembangan media ini mengacu pada karakteristik siswa Sekolah Dasar yang suka bermain. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak (AngganiSudono,2000:1).Bermain sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis serta sosial anak sekolah Dasar. Dengan bermain anak berinteraksi antar teman lain yang banyak memberikan pengalaman yang berharga.

*Gartic phone* adalah game berbasis web dari internet yang bisa diakses dengan mudah dengan perangkat teknologi seperti hp, tablet bahkan dengan laptop sekalian yang dengan syarat harus terhubung dengan internet. Dalam proses belajar mengajar dengan berpusat guru atau dengan hanya penggunaan media buku akan cepat membuat siswa menjadi bosan. Metode pembelajaran yang kreatif dan efektif seperti penggunaan metode mind mapping, open ended, maupun metode discovery learning dapat meningkatkan minat belajar siswa (Kusniyawati dkk, 2020). Permainan ini terinspirasi dari permainan kata berantai dan menggambar yang mudah untuk dipelajari dengan cepat oleh siswa bahkan dengan bantuan teknologi jaman sekarang. Penggunaan media visual dapat meningkatkan minat belajar siswa, siswa mampu memfokuskan perhatian kepada kegiatan pembelajaran (Ningrum, 2018; Ristianti, 2018). Diharapkan permainan ini menarik dan menyenangkan dapat menumbuhkan minat belajar dan sikap pro-aktif siswa, selain itu permainan ini juga memberikan pemahaman kembali kepada materi. Semoga menjadi media yang tepat guna dalam menjalankan aktifitas proses pembelajaran di SDN Jajar 1.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Kurangnya media dan perkembangan teknologi bisa dijadikan sebuah cara untuk dijadikan sebuah perantara atau media untuk pembelajaran.
2. Kemampuan pemahaman siswa sangat berbeda-beda dengan adanya media bisa membuat gambaran yang jelas tentang materi yang di pelajari.
3. Teknologi kadang dipadang hanya menjadi alat komunikasi saja padahal bisa dijadikan media yang seru dan menyenangkan dan bisa diakses dimanapun kapanpun
4. Banyaknya siswa yang terkadang membuat media pembelajaran itu terbatas atau media itu akhirnya tidak jelas karena bentuk dan cara mengoperasikannya kurang menarik

## **C. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran berbasis gamefikasi menggunakan *Gartic Phone* pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis gamefikasi menggunakan *Gartic Phone* pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar ?

3. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis gamefikasi menggunakan *Gartic Phone* pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar?

#### **D. Tujuan Pengembangan**

Pada penelitian ini terdapat tujuan dan kegunaan untuk produk yang ingin dikembangkan, diantaranya sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran berbasis gamefikasi menggunakan *Gartic Phone* pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis gamefikasi menggunakan *Gartic Phone* pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis gamefikasi menggunakan *Gartic Phone* pada Pembelajaran IPS Materi Keragaman Indonesia Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggani Sudono. 2000. *Sumber Belajar Dan Alat Permainan; Untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Grasindo.
- Astari, P., & Joseph, L. S. (2023). Kekuatan Karakter Pada Remaja Kristen Dalam Pergaulan Di Era Milenial: Kajian Pendidikan Agama Kristen Yang Menghidupkan. *Jurnal Shanan*, 7(1), 45-56.
- Branch, R. M. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*.
- Daryanto, D. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Farida, F., & Vandana, A. R. (2020). Pengaruh Model Team Quiz Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar Kota Padang. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 82-91.
- Gagne, R. M. (1970). *Learning Theory, Educational Media, and Individualized Instruction*.
- Kusniyawati L., Fatmawati L., & Kismillah T., 2020. Upaya meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa kelas VI dengan metode discovery learning dalam pembelajaran tematik secara daring SD Muhammadiyah Tiogolelo, *Prosiding Pendidikan Profesi Guru*, pp. 57-68.
- Ningrum K.D., 2018. Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui penggunaan media audio visual pada siswa kelas V di SDN Manggarai 09 Pagi Jakarta Selatan, *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, pp. 307-313.
- Nugraha, R., Purnamasari, I., & Baedowi, S. (2017). Evaluasi penerapan standar penilaian Kurikulum 2013 pada kelas 4 Sekolah Dasar di Kecamatan Jambu. *Jurnal Sekolah (JS)*, 2(1), 94-101.
- Prastowo, A. (2017). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Tematik Terpadu: Implementasi Kurikulum 2018 Untuk SD/MI*. Kencana.
- Sadiman, A. S. (1996). *Media pembelajaran*. Jakarta: rajawali pers.
- Sanaky, H. A. (2013). *Media pembelajaran interaktif-inovatif*. Yogyakarta: *Kaukaba Dipantara*, 3.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.

- Sugiyono, 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung Alfabeta (Kadir & Asronah, 2015) (Munadi & Yudhi, 2013) (Daryanto, 2013) (rudi & cepi, 2008)
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Trianto. (2009). *Model Pembelajaran Terpadu*. Bumi Aksara; Jakarta.
- Widiawati, W. W., Karim, M. B., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komputer Aplikasi Paint Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun di TK Aisyiyah Bustanul Athfal 22 Balongpanggang. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(1), 10-24.
- Wilujeng, S. R., & Suryaningsih, S. (2022). Cara bijak pemanfaatan teknologi di era digital. *Harmoni: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 50-56.