

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA KABER (KARTU BERPASANGAN)
BERBASIS MACROMEDIA FLASH PADA MATERI JENIS DAN KEGIATAN
EKONOMI KELAS 5 DI SDN BAYE**

Oliviana Putri Setyorini¹, Ilmawati Fahmi Imron², Erwin Putera Permana³
^{1,2,3}Universitas Nusantara PGRI Kediri

Alamat e-mail : 1oliviaputri343@gmail.com 2ilmawati@unpkediri.ac.id,
3erwinp@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

The research was conducted based on the problems that arose, namely the low results of the second semester students' daily tests for the 2021/2022 academic year in the Social Sciences subject. Which is caused by learning activities that students feel are boring. Therefore, in this study a trial was carried out to improve student learning outcomes using paired card media (KABER). So this research was conducted with the aim of knowing the validity, practicality and effectiveness of KABER multimedia development. With the development research model and the ADDIE method, results were obtained which showed that the percentage score was high on the validity, practicality and effectiveness of KABER multimedia. Thus it is concluded that there is a valid, practical, and effective use of KABER multimedia in learning activities.

Keywords: Multimedia, Macromedia Flash, Types and activities

ABSTRAK

Penelitian dilakukan dengan berdasar pada permasalahan yang muncul yaitu rendahnya hasil ulangan harian peserta didik semester II tahun ajaran 2021/2022 pada mata pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial. Yang mana hal ini disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang dirasa peserta didik membosankan. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini dilakukan uji coba untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan medi kartu berpasangan (KABER). Sehingga penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan pengembangan multimedia KABER. Dengan model penelitian pengmebangan dan metode ADDIE diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa persentase skor tinggi pada kevalidan, kepraktisan dan keefektifan multimedia KABER. Dengan demikian disimpulkan bahwa terdapat penggunaan multimedia KABER valid, praktis, dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Multimedia, *Macromedia Flash*, Jenis dan kegiatan

A. Pendahuluan

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan potensi yang dimiliki oleh setiap individu secara optimal yang sesuai dengan pengembangan dan karakteristik lingkungan sekitarnya. Pendidikan dilakukan melalui suatu kegiatan berupa bimbingan, pengajaran, dan latihan baik di lingkup sekolah ataupun lingkup di luar sekolah (Nurkholis, 2013). Pendidikan anak, pertama kali dimulai secara tidak langsung dari lingkungan keluarga terutama orang tua. Seiring bertambahnya usia seorang anak, begitu pula dengan pertumbuhan kognitif anak tersebut. Sehingga orang tua perlu untuk mengantarkan anak menempuh pendidikan dalam suatu Lembaga pendidikan sebagai tempat untuk belajar yang dimulai dari tingkat dasar sampai akhir bahkan perguruan tinggi (Supriadi, dkk, 2020).

Pendidikan dasar adalah pendidikan umum yang lamanya 9 tahun diselenggarakan selama 6 tahun di Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidayah (SD/MI) dan 3 tahun di Sekolah Menengah Pertama / Madrasah Tsanawiyah (SMP/MTS) atau satuan pendidikan yang sederajat. Program wajib belajar

pendidikan dasar 9 tahun merupakan perwujudan pendidikan dasar untuk semua anak yang berusia 6 – 15 tahun (Sa'adiyah & Kulsum, 2021). Pendidikan dasar diselenggarakan bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan peserta didik, serta untuk mempersiapkan peserta didik dalam berhubungan dengan masyarakat yang membantu mereka menjadi individu yang lebih baik.

Mata pelajaran yang berhubungan dengan masyarakat adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan suatu unsur masyarakat yang menurut kodrat manusia sebagai makhluk sosial atau makhluk bermasyarakat, selain itu memiliki ukur yang berupa akal pikiran yang dapat berkembang ataupun dikembangkan (Anshori, 2014). Karakteristik Ilmu Pengetahuan Sosial di jenjang Sekolah Dasar merupakan gabungan antara ilmu sosial terintegrasi atau terpadu. Pengertian terpadu, bahwa bahan atau materi IPS diambil dari ilmu-ilmu sosial yang dipadukan dan tidak terpisah-pisah dalam kotak disiplin ilmu. Materi IPS didapat dari segala aspek kehidupan bermasyarakat dalam sehari-hari dengan demikian kita menjadi tahu

apa saja masalah sosial yang terjadi oleh masyarakat dan lingkungan. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diharapkan menjadi warga Negara Indonesia yang demokratis, berpikir kritis dan bertanggung jawab.

Berdasarkan hasil dari pengamatan dan wawancara kepada guru dan peserta didik pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan di kelas V SDN Baye semester genap pada materi jenis dan kegiatan ekonomi ditemui suatu masalah. Masalah ini ditemui berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang menyampaikan bahwa sejumlah 22 peserta didik masih mengalami kesulitan dalam menerima materi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik diketahui bahwa penyebab kesulitan belajar mereka adalah kurangnya pemanfaatan media oleh guru, sehingga menyebabkan ketidak pahaman peserta didik dan munculnya rasa bosan dalam pembelajaran. Hal itu dapat dibuktikan dengan adanya hasil ulangan harian peserta didik semester II tahun ajaran 2021/2022 masih belum semuanya mencapai KKM, masih ada 65% yakni 22 peserta didik

dari 34 peserta didik yang mendapat nilai kurang dari KKM \geq 75.

Berdasarkan penemuan masalah tersebut kemudian peneliti melakukan upaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik melalui pengembangan media dalam pembelajaran. Salah satu media visual yang ingin dikembangkan adalah Multimedia KABER (Kartu Berpasangan) berbasis macromedia flash. Alasan menggunakan multimedia kartu berpasangan (KABER) yakni dapat membuat peserta didik bekerjasama dalam kelompok, dan mengajak peserta didik untuk belajar sambil bermain sehingga peserta didik tidak mudah bosan serta membuat peserta didik menjadi aktif. Menurut Febliza & Afdal (2019) menjelaskan bahwa penggunaan pada *macromedia flash* memiliki keunggulan dibanding media lainnya, antara lain: *macromedia flash* mampu membuat presentasi menjadi lebih menarik dengan beberapa tampilan, animasi yang dihasilkan oleh *macromedia flash* dapat dioperasikan/ dikendalikan, *macromedia flash* memiliki kualitas gambar yang bagus sehingga jika gambar diperbesar beberapa kali gambar tersebut tidak mengalami

craked (pecah). Oleh karena itu, dilakukanlah penelitian untuk mengembangkan media KABER (Kartu Berpasangan).

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui kevalidan pengembangan multimedia kartu berpasangan berbasis macromedia flash pada materi jenis dan kegiatan ekonomi kelas 5, kepraktisan pengembangan multimedia kartu berpasangan berbasis macromedia flash pada materi jenis dan kegiatan kelas 5 , serta keefektifan pengembangan multimedia kartu berpasangan berbasis macromedia flash pada materi jenis dan kegiatan ekonomi kelas 5 di SDN Baye.

B. Metode Penelitian

Dengan melihat masalah dan pertanyaan dalam penelitian ini, maka penelitian ini termasuk dalam model penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode yang digunakan yaitu metode pengembangan ADDIE, yaitu: 1) analisis (*analysis*), 2) perancangan (*design*), 3) pengembangan (*development*), 4) implementasi (*implementation*), dan 5) evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015).

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua instrumen, diantaranya yaitu instrumen angket dan tes. Instrumen tes dalam penelitian ini diberikan setelah peserta didik memperoleh pembelajaran dengan berbantuan media KABER. Peserta didik akan diberi soal dalam bentuk soal objektif yakni pilihan ganda dengan empat opsi jawaban. Kemudian instrumen akan dilakukan validasi sebelum digunakan dalam pengumpulan data.

Hasil pengumpulan data akan diperoleh tiga jenis data yaitu kevalidan yang diuji sesuai dengan kriteria penilaian skala linkert, berikut merupakan kriteria skor skala linkert.

Tabel 1 Kriteria skor skala likert

| Kriteria | Skor |
|-------------------|------|
| Sangat baik | 5 |
| Baik | 4 |
| Sedang | 3 |
| Tidak baik | 2 |
| Sangat tidak baik | 1 |

Sumber: Riduwan, 2015

Kemudian, data yang diperoleh akan dihitung untuk menentukan kriteria tersebut dengan rumus berikut.

$$V - ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah : Validasi ahli

Tse : Total skor empirik yang dicapai

TSh : Total skor maksimal

Hasil nilai validitas dari instrumen penilaian kevalidan media dan materi dapat diinterpretasikan dengan mencocokkan kriteria pada tabel berikut.

Tabel 2 Kriteria kevalidan

| No | Kriteria validitas | Tingkat validitas |
|----|--------------------|--|
| 1. | 86% - 100% | Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan |
| 2. | 71% - 85% | Valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil |
| 3. | 56% - 70% | Cukup valid, dapat digunakan perlu perbaikan besar |
| 4. | 41% - 55% | Kurang valid, tidak dapat digunakan |
| 5. | 25% - 40% | Sangat tidak valid, tidak bisa digunakan |

Sumber : Akbar, 2017

Angket kepraktisan diperoleh untuk mengetahui tanggapan dan penilaian respon guru dan peserta didik tentang media yang dikembangkan. Untuk penentuan analisis kriteria data guru (pengguna) menurut Akbar (2017) yaitu sebagai berikut.

$$V - pg = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V-pg : Validasi pengguna

Tse : Total skor empirik yang dicapai

TSh : Total skor maksimal

Sedangkan untuk penentuan analisis data angket respon peserta didik, yang mana jawaban dari angket respon peserta didik diukur dengan

menggunakan skala Guttman. Berikut ini adalah kategori penilaian dengan skala Guttman.

Tabel 3 Kategori skala Guttman

| No | Skor | Keterangan |
|----|------|------------|
| 1. | 1 | Ya |
| 2. | 0 | Tidak |

Sumber : Riduwan, 2015

Menurut Akbar (2017) cara menghitung persentase dari angket respon peserta yaitu sebagai berikut.

$$V - au = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V-au : Validasi audience

Tse : Total skor empirik yang dicapai

TSh : Total skor maksimal

Hasil nilai kepraktisan dari respon guru kemudian diinterpretasikan dengan mencocokkan kriteria pada tabel kriteria kepraktisan.

Tabel 4 Kriteria kepraktisan

| No | Kriteria validitas | Tingkat validitas |
|----|--------------------|--|
| 1. | 86% - 100% | Sangat praktis, dapat digunakan tanpa perbaikan |
| 2. | 71% - 85% | Praktis, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil |
| 3. | 56% - 70% | Cukup praktis, dapat digunakan perlu perbaikan besar |
| 4. | 41% - 55% | Kurang praktis, tidak dapat digunakan |
| 5. | 25% - 40% | Sangat tidak praktis, tidak bisa digunakan |

Sumber : Akbar, 2017

Kefektifan yang dianalisa menggunakan persentase ketuntasan belajar klasikal, dan kepraktisan terhadap media akan diukur

menggunakan kategori penilaian dengan skala Guttman. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar klasikal digunakan rumus.

$$KBK = \frac{\text{Jumlah siswa nilai} \geq 75}{\text{Jumlah siswa yang ikut tes}} \times 100\%$$

KBK : Ketuntasan belajar klasikal

Tabel 5 Kriteria keefektifan

| No | Interval persentase siswa tuntas belajar | Tingkat keefektifan |
|----|--|----------------------|
| 1. | 81% - 100% | Sangat efektif |
| 2. | 61% - 80% | Cukup efektif |
| 3. | 41% - 60% | Kurang efektif |
| 4. | 21% - 40% | Tidak efektif |
| 5. | 0% - 20% | Sangat tidak efektif |

Sumber : Akbar, 2017

Berdasarkan norma pengujian pada produk diantaranya berikut ini: 1) produk dapat dikatakan valid dengan persentase 86%-100%, 2) produk dapat dikatakan praktis apabila memiliki persentase skor 86%-100%, dan 3) produk dapat dikatakan efektif digunakan peserta didik apabila skor 81%-100%.

Spesifikasi produk

Media kartu berpasangan ini merupakan pengembangan dari kartu pasangan yang tidak interaktif yang bersifat visual. Sehingga Media kartu berpasangan ini dibuat menggunakan aplikasi software macromedia flash yang dapat disimpan pada flashdisk ataupun laptop. Tentunya dikembangkan dengan beberapa

tampilan menu yang terdiri profil pengembang, KI, KD, Indikator, tujuan pembelajaran, materi, dan permainan yang berisi kartu berpasangan yang ada kartu pertanyaan dan juga kartu jawaban.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Desain awal (*draft*) model

Desain multimedia kartu berpasangan pada materi dengan topik jenis dan kegiatan ekonomi ini, dimulai dengan peneliti membuat sebuah desain yang bersangkutan dengan topik tersebut. Selanjutnya adalah merangkai bahan dan topik tersebut dengan bantuan *software macromedia flash*.



Gambar 1. Tampilan sampul



Gambar 2. Tampilan petunjuk penggunaan



Gambar 3 Tampilan cara bermain KABER

B. Hasil uji model

Berdasarkan studi lapangan yang dilakukan oleh peneliti diperoleh hasil diantaranya sebagai berikut:

1. Hasil kevalidan produk

Multimedia kartu berpasangan dilakukan uji validasi kepada ahli materi dan ahli media. Kemudian diperoleh hasil sudah memenuhi kriteria dari ahli materi dan mendapatkan skor persentase 92% dengan deskripsi dari aspek isi sudah sangat sesuai dengan kompetensi dasar, kemudian materi jenis dan kegiatan ekonomi juga sudah sangat sesuai dengan indikator pembelajaran, adapun dalam penggunaan bahasa pada materi mudah dipahami, isi materi yang disajikan secara runtut, sehingga materi yang disajikan sangat sistematis. Lalu pada aspek pembelajaran

petunjuk penggunaannya mudah dipahami, sehingga dapat menarik dan merangsang siswa untuk belajar. Dari semua skor yang diperoleh pada setiap kriteria, mendapatkan skor akhir dengan persentase 81% yaitu dengan kriteria Valid.

Selanjutnya pada ahli media yang mendapatkan persentase 84,5% dengan deskripsi tampilannya sudah tepa tantara font dan ukuran huruf, gambarnya juga dapat terlihat dengan jelas, Adapun kombinasi warna yang digunakan dalam multimedia kartu berpasangan ini sudah selaras. Multimedia kartu berpasangan ini dapat digunakan kembali dilain waktu, sehingga media ini dapat dikembangkan untuk materi yang lainnya. Dari semua skor yang diperoleh pada setiap kriteria, mendapatkan skor akhir dengan persentase 88% yaitu dengan kriteria sangat valid.

Berdasarkan hasil Analisa uji kevalidan diperoleh bahwa kevalidan media yang telah dikembangkan memperoleh rata-rata 94% kemudian berasal dari

skor ahli media yaitu 96% yang termasuk dalam kategori "sangat valid" dan hasil uji dengan ahli materi mendapatkan 92 % termasuk pada kategori "sangat valid".

2. Hasil kepraktisan produk

Data kepraktisan diperoleh dari pemberian angket respon guru dan angket respon peserta didik yang dilakukan pada uji coba terbatas dan uji coba luas. Hasil angket respon guru kelas V SDN Baye pada uji coba terbatas mendapatkan skor persentase 92% guru memberikan respon baik terhadap penggunaan multimedia kartu berpasangan dengan deskripsi materi sudah sesuai dengan KD dan indikator, multimedia kartu berpasangan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Kemudian tata bahasa dan penyusunan kalimat mudah untuk dimengerti oleh siswa. Adapun kejelasan petunjuk penggunaan yang sudah jelas, serta kejelasan uraian materi pada multimedia sudah sesuai. Multimedia ini mudah untuk dioperasikan. Dari semua skor yang diperoleh pada setiap

kriteria, mendapatkan skor akhir dengan persentase 92% yaitu dengan kriteria sangat praktis.

Hasil angket yang sudah diisi oleh peserta didik memperoleh persentase skor 92% dengan deskripsi yakni multimedia kartu berpasangan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPS, serta siswa mudah memahami materi jenis dan kegiatan ekonomi.

Adapun kejelasan petunjuk penggunaan yang sudah sangat jelas dan kejelasan uraian materi pada multimedia sudah sangat sesuai. Adapun gambar yang sangat jelas sudah sesuai dengan materi, multimedia kartu berpasangan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, multimedia mampu meningkatkan keaktifan pada siswa, dan multimedia dapat meningkatkan pengetahuan siswa. Multimedia ini sangat mudah untuk dioperasikan. Dari semua skor yang diperoleh pada setiap kriteria, mendapatkan skor akhir dengan persentase

92% yaitu dengan kriteria sangat praktis.

Hasil angket yang sudah diisi oleh peserta didik memperoleh persentase skor 95% dengan deskripsi yakni multimedia kartu berpasangan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran, membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran IPS, dan siswa mudah memahami materi jenis dan kegiatan ekonomi.

3. Hasil keefektifan produk

Berdasarkan hasil uji coba terbatas pada 10 siswa kelas V SDN Baye, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia kartu berpasangan memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 80% dengan rata-rata nilai yang diperoleh 82. Pada hal ini multimedia kartu berpasangan dapat dikatakan efektif dan dapat digunakan. Dari hasil uji coba terbatas diperoleh 2 peserta didik yang tidak tuntas karena nilai belum memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan yaitu ≥ 75 . Diketahui peserta didik tersebut tidak tuntas karena kurang teliti ketika memilih

jawaban dan tergesa-gesa dalam mengerjakan.

Sedangkan berdasarkan hasil uji coba luas pada 24 peserta didik kelas V SDN Baye, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia kartu berpasangan memperoleh ketuntasan klasikal sebesar 96% dengan rata-rata nilai yang diperoleh 88. Pada hal ini multimedia kartu berpasangan dapat dikatakan efektif dan dapat digunakan. Dari hasil uji coba terbatas diperoleh 1 peserta didik yang tidak tuntas karena nilai belum memenuhi kriteria yang sudah ditetapkan yaitu ≥ 75 sedangkan yang tuntas sejumlah 23 peserta didik.

Keefektifan media ditentukan dari ketuntasan belajar klasikal peserta didik dengan soal post tes sesudah menggunakan multimedia kartu berpasangan yang telah dikembangkan. Berdasarkan data yang diperoleh persentase peserta didik yang tuntas pembelajaran klasikal dalam waktu uji coba terbatas dan luas mendapatkan rata-rata 88% yang berasal dari ketuntasan


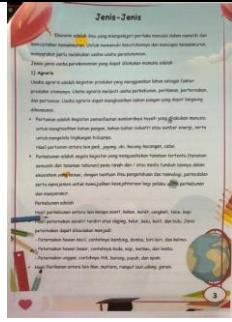
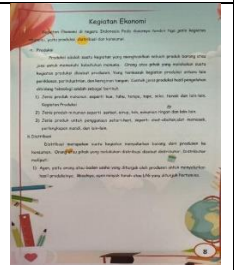

klasikal uji coba terbatas memperoleh 80% dan uji coba luas mendapatkan 96%. Dengan perolehan nilai peserta didik $KKM \geq 75$. Maka dapat disimpulkan bahwa media yang telah dikembangkan sangat efektif bila dipakai dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data uji coba diperoleh bahwa media KABER valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS materi jenis dan kegiatan ekonomi kelas V SDN Baye.

C. Desain akhir model

Berdasarkan hasil validasi maka produk dilakukan beberapa perbaikan sesuai saran dari ahli media dan ahli materi. Desain produk memiliki perubahan setelah dilakukan perbaikan yang diberikan oleh ahli media seperti pada gambar berikut.

Tabel 6 Desain akhir setelah revisi ahli materi

| | |
|--|---|
|  |  |
| Sebelum revisi | Setelah revisi |
|  |  |
| Sebelum revisi | Setelah revisi |

Tabel 7 Desain akhir setelah revisi ahli media

| | |
|--|---|
|  |  |
| Sebelum revisi | Setelah revisi |

Adapun hasil dari desain akhir multimedia KABER ialah sebagai berikut.



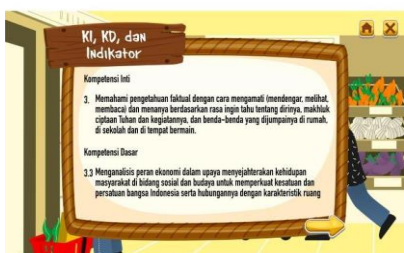
Gambar 4. Tampilan sampul



Gambar 5. Tampilan menu



Gambar 6 Tampilan petunjuk penggunaan



Gambar 7 Tampilan KI dan KD



Gambar 8 Tampilan materi



Gambar 9 Tampilan kartu berpasangan



Gambar 10 Tampilan penutup

D. Kesimpulan

Dalam penelitian ini membuktikan teori bahwa multimedia interaktif memiliki pengaruh dalam meningkatkan motivasi siswa untuk menggali pemahaman tentang materi sehingga guru lebih mudah mengarahkan siswa. Pengembangan multimedia kartu berpasangan berdasarkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai media yang memberikan solusi untuk meningkatkan motivasi belajar dan semangat peserta didik untuk belajar dalam proses pembelajaran memahami IPS pada materi jenis dan kegiatan ekonomi kelas V.

DAFTAR PUSTAKA

Anshori, S. (2014). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Edueksos*, III(2), 59–76.

https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=ko

- [ntribusi+ilmu+pengetahuan+sosi
al+dalam+pendidikan+karakter&
btnG=#d=gs_qabs&u=%23p%3
DN6RFu2pmIPgJ](#)
- Febaliza, A., & Afdal, Z. (2019). Pemanfaatan Animasi Macromedia Flash Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Research and Education Chemistry*, 1(2), 1. [https://doi.org/10.25299/jrec.2019.vol1\(2\).3501](https://doi.org/10.25299/jrec.2019.vol1(2).3501)
- Fitri, J., Sarmidin, S., & Mailani, I. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MACROMEDIA FLASH 8 PADA MATA PELAJARAN PAI KELAS XI IPS 1 SMA NEGERI 1 GUNUNG TOAR KABUPATEN KUANTAN SINGINGI. *JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS)*, 1(1), 23-33.
- Galih, A., Kurniati, B., Carrollina, F., & Cahyaningsih, R. I. (2018). IPS SD Kelas Buku Pelengkap IPS SD Kelas IV, January, 117. https://www.researchgate.net/publication/322819403_Buku_Pelengkap_IPS_SD_Kelas_IV_4
- Imron, I. F., & Aka, K. A. (2018). Peningkatan Kemampuan Menganalisis Fenomena Sosial dengan Penerapan Model Problem Based Learning. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 102-110.
- Lestari, A. S. 2013. Pembelajaran multimedia. *Al-TA'DIB: Jurnal Kajian Ilmu Kependidikan*, 6(2), 84-98.
- Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan*, 1(1), 24-44.
- Rahmad, R. (2016). Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 67-78.
- Riana, N. K. I., Tegeh, I. M., & Pudjawan, K. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match dengan Berbantuan Media Kartu Berpasangan Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 4(3), 388-397.
- Sa'adiyyah, A. M., & Kulsum, S. (2021). Peran Dinas Pendidikan Kabupaten Serang dalam Mengimplementasikan Program Wajib Belajar 9 (Sembilan) Tahun untuk Memenuhi Hak Belajar Anak. *Pro Patria: Jurnal*
-

Pendidikan, Kewarganegaraan,
Hukum, Sosial, dan Politik, 4(1),
20-33.

Sugiyono. (2015). Metode penelitian
Kuantitatif, Kualitatif dan R&D.
Bandung: Alfabeta

Supriadi, S., Sani, A., & Setiawan, I. P.
(2020). Integrasi Nilai Karakter
dalam Pembelajaran
Keterampilan Menulis Siswa.
YUME: Journal of Management,
3(3), 84-94.

Yuliana, N., Pratiwi, D. D., & Anwar, S.
(2018). Pengembangan media
interaktif matematika berbasis
macromedia flash. Nabla
Dewantara, 3(2), 50-6