

No. Skripsi: 073/S/PGSD-REG/6/AGUSTUS/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAGAM INDONESIAKU
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA
DAN KEWARGAAN SISWA FASE B**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



oleh

Julia Disti Wardani

NIM 1904202

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAGAM INDONESIAKU
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA
DAN KEWARGAAN SISWA FASE B**

Oleh

Julia Disti Wardani

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar sarjana pada Fakultas Ilmu Pendidikan

© Julia Disti Wardani 2023

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
hulang, di fotokopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAGAM INDONESIAKU
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA
DAN KEWARGAAN SISWA FASE B

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing 1,



Drs. Ruswandi Hermawan, M.Ed.

NIP. 19591012 198101 1 002

Pembimbing 2,



Faisal Sadam Murrone, M.Pd.

NIP. 920200119910121101

Diketahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd
19820426 201012 1 005

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAGAM INDONESIAKU BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SISWA FASE B”** beserta isinya merupakan karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2023

Peneliti,

Julia Disti Wardani

NIM. 1904202

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkah rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku berbasis android untuk meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa fase B”.

Skripsi ini membahas pengembangan media pembelajaran Ragam Indonesiaku berbasis aplikasi android untuk meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa fase B. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Pada dasarnya, dalam penulisan skripsi ini banyak hambatan yang penulis alami, namun berkat bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini, akhirnya dapat terselesaikan dengan baik. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak sempurna karena kemungkinan didalamnya terdapat kekurangan-kekurangan yang tidak disadari oleh peneliti. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini dapat bermanfaat, *Aamiin*.

Bandung, Agustus 2023

Peneliti,

Julia Disti Wardani

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil'alamiin, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku berbasis android untuk meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa fase b". Shalawat serta salam tidak lupa semoga senantiasa tecurah limpahkan kepada junjungan dan panutan kita Rasulullah Muhammad SAW. Beserta keluarganya, sahabatnya, serta kita selaku umatnya yang semoga selalu taat dan patuh terhadap ajarannya hingga akhir zaman, Aamiin ya Rabbal 'alamiin.

Penulis juga mengucapkan banyak terimakasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan serta bimbingan selama proses penulisan skripsi ini, diantaranya:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan kelancaran serta memberikan ridho dan berkahnya untuk penelitian ini.
2. Terimakasih kepada diri saya sendiri, yang sudah berusaha hingga sampai pada penyelesaian skripsi ini.
3. Keluarga tercinta, Papah, Mamah, Riko. Karena selama ini telah memberikan kasih sayang yang luar biasa dan selalu memberikan do'a dan motivasi untuk penulis. Tanpa mereka, penulis tidak akan bisa menyelesaikan pendidikan di Prodi PGSD.
4. Bapak Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd selaku ketua Program Studi PGSD FIP UPI yang selalu membimbing dan menjadi tauladan bagi seluruh mahasiswa PGSD FIP UPI.
5. Bapak Drs. Ruswandi Hermawan, M.Ed., selaku dosen pembimbing 1 yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, memberikan kritik dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
6. Bapak Faisal Sadam Murrone, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, memberikan kritik dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
7. Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd., selaku validator materi yang telah memberikan masukan dan saran selama penelitian.

8. Ibu Ira Rengganis, M.Sn. selaku validator media yang telah memberikan masukan dan saran selama penelitian.
9. Ibu Dede Susilawaty, S.Pd., selaku guru kelas IV A SDN 064 Padasuka yang telah memberikan saran dan masukan selama penelitian.
10. Seluruh Dosen dan Staff Akademik PGSD FIP UPI yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang bermanfaat selama perkuliahan.
11. Siswa-siswi kelas 4A SDN 064 Padasuka yang telah menjadi partisipan dalam penelitian ini.
12. Gina Nurjanah Hasanah sebagai teman seperjuangan skripsi saya, teman *healing*, yang sudah memberikan saran serta semangat kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
13. Sahabat perkuliahan Surga Firdaus (Bilqis, Zulfa, Ineu, Ocha, Alya, Wirda, afi), Squ4d (Lala, Didit, Zuzul, Kikis) yang selalu membantu, memberikan dukungan yang tiada henti, dan menemani selama proses penyusunan skripsi ini.
14. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar angkatan 2019, terima kasih atas pengalaman dan kebersamaan selama perkuliahan.
15. Mark lee, selaku idola saya yang selalu menjadi sumber semangat dan motivator saya selama penyusunan skripsi.
16. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan ketulusan hati yang telah diberikan memperoleh balasan yang layak dari Allah SWT, *Aamiin*. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, baik dalam penyajian maupun materi. Hal itu karena keterbatasan peneliti sebagai mahasiswa yang dalam hakikatnya sebagai manusia.

Bandung, Agustus 2023

Peneliti

Julia Disti Wardani

ABSTRAK

Abstrak. Penelitian ini dilandasi oleh permasalahan yang peneliti dapat yaitu kurangnya pendalaman atau pembelajaran terkait budaya, minimnya media pendukung untuk pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar terkait Literasi budaya dan kewargaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media audio visual interaktif berbasis aplikasi android Ragam Indonesiaku materi kekayaan budaya Indonesia yang layak serta dapat diimplementasikan pada pembelajaran guna meningkatkan Literasi Budaya dan Kewargaan siswa fase B. Kelayakan media aplikasi yang dikembangkan divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli Pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design and Development (D&D)* dengan desain pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan kuisioner. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi media aplikasi android dari ketiga ahli yaitu ahli materi, media, dan pembelajaran mendapatkan penilaian dengan kategori sangat baik, maka dapat disimpulkan bahwasannya media pembelajaran Ragam Indonesiaku yang dibuat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Literasi Budaya dan kewargaan siswa juga mengalami peningkatan setelah dilakukan pertemuan uji coba menggunakan media aplikasi Ragam Indonesiaku.

Kata kunci: Media Pembelajaran berbasis Android, IPAS di SD, Literasi Budaya dan Kewargaan.

ABSTRACT

Abstract. *This research is based on the problems that researchers got, namely the lack of cultural-related deepening or learning, the lack of supporting media for science learning in elementary schools related to cultural literacy and citizenship. This study aims to develop interactive audio-visual media based on the android application Ragam Indonesiaku, material for Indonesian cultural riches that are appropriate and can be implemented in learning to increase the Cultural Literacy and Citizenship of phase B students. The feasibility of the developed media applications is validated by material experts, media experts, and experts. Learning. The research method used is Design and Development (D&D) with the ADDIE development design (analysis, design, development, implementation, and evaluation). Data collection techniques used in the form of observation, interviews, and questionnaires. Data analysis techniques in this study used qualitative and quantitative data analysis. The results of the validation of the Android application media from the three experts, namely material experts, media, and learning, received an assessment in the very good category, so it can be concluded that the Indonesian Ragam learning media made is suitable to be used as a learning medium. Cultural Literacy and student citizenship also increased after a trial meeting was held using the Ragam Indonesiaku application media.*

Keywords: *Learning Media based on Android, Science and Social in Elementary Schools, Cultural Literacy and Citizenship.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR PUSTAKA	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Kajian Teori.....	10
2.1.1 Media Pembelajaran	10
2.1.2 Aplikasi Android.....	14
2.1.3 Pembelajaran IPAS Fase B di Sekolah Dasar.....	16
2.1.4 Literasi Budaya dan Kewargaan	18
2.1.4.1 Pengertian Budaya	18
2.1.4.2 Pengertian Literasi Budaya dan Kewargaan.....	19
2.1.4.3 Prinsip Dasar Literasi Budaya dan Kewargaan	20
2.1.4.4 Indikator Literasi Budaya dan kewargaan	21
2.2 Definisi Operasional.....	22
2.2.1 Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku.....	23
2.2.2 Android	23
2.2.3 Literasi Budaya dan Kewargaan	23
2.3 Penelitian Relevan	23

Julia Disti Wardani, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAGAM INDONESIAKU BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SISWA FASE B.

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu. | perpustakaan.upi.edu

2.4 Kerangka Berpikir	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Desain Penelitian	28
3.2 Prosedur Penelitian	29
3.3 Partisipan Penelitian	30
3.4 Teknik Pengumpulan Data	30
3.5 Instrumen Penelitian	31
3.6 Teknik Analisis Data	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Desain Pengembangan Media pembelajaran.....	36
4.1.1 Temuan dalam desain Pengembangan Media Pembelajaran.....	36
4.1.2 Pembahasan dalam desain pengembangan media pembelajaran Ragam Indonesiaku	57
4.2 Hasil Pengembangan desain Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku	63
4.2.1 Temuan Hasil Pengembangan desain Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku	63
4.2.2 Pembahasan Hasil Pengembangan desain Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku	64
4.3 Hasil Validasi para Ahli Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku	68
4.3.1 Temuan Hasil Validasi para Ahli Media pembelajaran Ragam Indonesiaku	68
4.3.2 Pembahasan Hasil Validasi para Ahli Media pembelajaran Ragam Indonesiaku.....	73
4.4 Hasil Implementasi Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku	74
4.4.1 Temuan Hasil Implementasi Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku	74
4.4.2 Pembahasan Hasil Implementasi Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku	80
4.5 Keterbatasan Penelitian	81
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	85
5.1 Simpulan.....	85
5.2 Rekomendasi	86
LAMPIRAN.....	88

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tahap model ADDIE	29
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi	32
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media	32
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Pembelajaran	33
Tabel 3. 5 Interpretasi dan Skala Likert	35
Tabel 4. 1 Analisis Capaian Pembelajaran	36
Tabel 4. 2 Gambaran besar Isi Media (GBIM)	39
Tabel 4. 3 Sumber Suara	40
Tabel 4. 4 Tombol-tombol pada media pembelajaran	48
Tabel 4. 5 Desain UI/UX	51
Tabel 4. 6 Proses Pembuatan Aplikasi	56
Tabel 4. 7 Revisi Aplikasi	69
Tabel 4. 8 Presentase Hasil Validasi Ahli	72
Tabel 4. 9 Nilai <i>Pre-test</i>	75
Tabel 4. 10 Perbandingan hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3. 1 Tahap Model ADDIE.....	29
Gambar 4. 1 Proses desain kasar pada aplikasi Canva.....	38
Gambar 4. 2 Proses Pembuatan Aplikasi di Smart Apps Creator	39
Gambar 4. 3 Flowchart Ragam Indonesiaku	43
Gambar 4. 4 Tata Letak Loading dan Home Screen	44
Gambar 4. 5 Tata Letak Menu	45
Gambar 4. 6 Tata Letak Pulau dan Suku Bangsa di Indonesia	46
Gambar 4. 7 Tata Letak Tarian dan Rumah Adat di Indonesia	46
Gambar 4. 8 Tata Letak Tarian dan Rumah Adat di Indonesia	47
Gambar 4. 9 Tata Letak Kuis	48
Gambar 4. 10 Unsur Tampilan Pendahuluan	60
Gambar 4. 11 Unsur Tombol Navigasi	60
Gambar 4. 12 Unsur Konsistensi Tata Letak	61
Gambar 4. 13 Unsur Mode Presentasi.....	61
Gambar 4. 14 Unsur Presentasi Gambar	62
Gambar 4. 15 Unsur Tampilan Informasi	63
Gambar 4. 16 Tampilan Awal Aplikasi	64
Gambar 4. 17 Tampilan Home screen.....	65
Gambar 4. 18 Tampilan menu.....	65
Gambar 4. 19 Fitur pulau-pulau di Indonesia	65
Gambar 4. 20 Fitur suku bangsa di Indonesia.....	66
Gambar 4. 21 Fitur tari tradisional di Indonesia	66
Gambar 4. 22 Fitur rumah adat di Indonesia.....	67
Gambar 4. 23 Fitur agama di Indonesia	67
Gambar 4. 24 Fitur lagu Daerah di Indonesia	68
Gambar 4. 25 Fitur kuis	68
Gambar 4. 26 kolom (a) Sebelum Revisi (b) Sesudah Revisi.....	70
Gambar 4. 27 kolom (a) Sebelum Revisi (b) Sesudah Revisi.....	70
Gambar 4. 28 kolom (a) Sebelum Revisi (b) Sesudah Revisi.....	71
Gambar 4. 29 kolom (a) Sebelum Revisi (b) Sesudah Revisi.....	71

Julia Disti Wardani, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAGAM INDONESIAKU BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SISWA FASE B.

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu. | perpustakaan.upi.edu

Gambar 4. 30 kolom (a) Sebelum Revisi (b) Sesudah Revisi.....	72
Gambar 4. 31 kolom (a) Sebelum Revisi (b) Sesudah Revisi.....	72
Gambar 4. 32 Diagram hasil pre test dan post test siswa.....	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Pengangkatan Dosen Pembimbing	88
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	89
Lampiran 3 Sumber Gambar atau Ilustrasi	90
Lampiran 4 Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	99
Lampiran 5 Instrumen Angket Validasi Ahli Media.....	102
Lampiran 6 Instrumen Angket Validasi Ahli Pembelajaran	105
Lampiran 7 Penilaian Validasi Ahli Media.....	108
Lampiran 8 Penilaian Validasi Ahli Materi	111
Lampiran 9 Penilaian Validasi Ahli Pembelajaran	114
Lampiran 10 Dokumentasi Hasil Media Ragam Indonesiaku	117
Lampiran 11 Instrumen dan Soal pre test dan post test	119
Lampiran 12 Sampel hasil pre test dan post test	123
Lampiran 13 Dokumentasi	124
Lampiran 14 Kartu Bimbingan Skripsi	125
Lampiran 15 Format Perbaikan Skripsi	127
Lampiran 16 Daftar Riwayat Hidup.....	128

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, N. Y., Veza, O., Sina, U. I., Baja, L., Studi, P., Informatika, T., & Sina, U. I. (2019). *Dashboard sistem aplikasi pengelolaan obat*. 1(2), 59–65.
- Astuti, E. P. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3, 671–680.
<http://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/177>
- Batubara, H. H. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI*. 3(1), 12–27.
- Damariswara, R., & Saidah, K. (2021). *Kepraktisan Aplikasi Android Materi Dongeng Kelas 3 SD Berbasis Kearifan Lokal dan Permainan Bahasa*. 6, 197–207.
- Desyandri, D. (2018). Nilai-Nilai Kearifan Lokal untuk Menumbuhkembangkan Literasi Budaya di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 27(1), 1–9. <https://doi.org/10.17977/um009v27i12018p001>
- Helaluddin. (2018). *Desain Literasi Budaya dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*.
- Husniyah, astri meilani. (2022). *Jurnal Cakrawala Pendas MEDIA APLIKASI DORA (DONGENG NUSANTARA) PADA PEMBELAJARAN MENYIMAK DONGENG DI ERA DIGITAL DI SEKOLAH DASAR* Astri Meilani Husniyah Universitas Pendidikan Indonesia Abstrak Pendahuluan Di era revolusi industri 4 . 0 , perkembangan. 8(1), 316–325.
- Kadek, N., Dewi, C., Bagus, I., Anandita, G., Atmaja, K. J., Aditama, P. W., Studi, P., Ilmu, M., & Ganesha, U. P. (2018). *Rancang bangun aplikasi mobile siska berbasis android*. 1(2), 100–107.
- Kemendikbud. (2017a). *Indahnya Keragaman di Negeriku Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 kelas IV Tema 7*.
- Kemendikbud. (2017b). *Materi pendukung literasi budaya dan kewargaan*.
- Kemendikbud. (2017c). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*.
- Kemendikbud. (2021). *Statistik Kebudayaan 2021*.
- Kemendikbudristek. (2022). Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi no. 033 tahun 2022. In *Syria Studies* (Vol. 7, Nomor 1). https://www.researchgate.net/publication/269107473_What_is_governance/link/548173090cf22525dcb61443/download%0Ahttp://www.econ.upf.edu/~re

Julia Disti Wardani, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN RAGAM INDONESIAKU BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SISWA FASE B.

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu. | perpustakaan.upi.edu

Lestari, I. D., Ratnasari, D., & Usman, U. (2022). Profil kemampuan literasi bahasa, literasi budaya dan kewargaan pada mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa. *Indonesian Journal of Educational Development*, 3(3), 312–319. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7365078>

Megawaty, diah ayu, Damayanti, Assubhi, zakaria sani, & Assuja, maulana aziz. (2021). *Aplikasi permainan sebagai media pembelajaran peta dan budaya sumatera untuk siswa sekolah dasar*. 9(1), 58–66.

Munisah, E. (n.d.-a). *PENGELOLAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR*.

Munisah, E. (n.d.-b). *PENGELOLAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR PENGELOLAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR*.

Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi Abstrak*. 6(2301), 79–83.

Nudiati, D., & Sudiapermana, E. (2020). *Literasi Sebagai Kecakapan Hidup Abad 21 Pada Mahasiswa*. 3(1), 34–40.

Nurhidayat, B., Wedi, A., & Praherdhiono, H. (2020). *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA MOBILE LEARNING BERBASIS SMARTPHONE ANDROID MATERI HURUF MADURA UNTUK SD NEGERI 1 PERANTE KABUPATEN SITUBONDO*. 6(2), 103–110.

Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., & Hernawan, A. H. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak*. 6(4), 6313–6319.

Rahayu, T. (2017). Pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi. *Seminar Nasional Kedua Pendidikan Berkemajuan dan Menggembirakan (The Second Progressive and Fun Education Seminar)*, 693–698.

Rohmawati, N., Mohammad, F., Haryadi, H., & Luriawati M, D. (2021). Analisis Penggunaan Media Audio Visual Interaktif Untuk Meningkatkan Pembelajaran Teks Cerpen. *Jurnal Tuturan*, 10(1), 44. <https://doi.org/10.33603/jt.v10i1.5228>

Rozie, F. (2018). *PERSEPSI GURU SEKOLAH DASAR TENTANG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI ALAT BANTU PENCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN*. 1–12.

Saepudin, E., Damayani, N. A., Rusmana, A., Perpustakaan, P. I., Komunikasi, F. I., Padjadjaran, U., & Budaya, L. (2018). *Model literasi budaya masyarakat*

Tatar Karang di Kecamatan Cipatujah Kabupaten Tasikmalaya identitas bangsa .” (Kementrian Pendidikan dan. 14(1), 1–10. <https://doi.org/10.22146/bip.33315>

Sarina, & Hasanah. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Miniatur Rumah Adat pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keberagaman di Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. 01*(September), 272–288.

Srikandika, P., Perwita, deby putri, & Oktrisma, Y. (2019). Analisis model pengembangan bahan ajar (4D, ADDIE, ASSURE, HANNAFIN dan PECK). *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1–38.

Sumarto, S. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya. *Jurnal Literasiologi*, 1(2), 16. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v1i2.49>

Suparlan. (2020). *Peran media dalam pembelajaran di sd/mi. 2*, 298–311.

Umar, S. H. (2016). Sistem Informasi Ekspedisi Barang Dengan Metode E-CRM Untuk Meningkatkan Pelayanan Pelanggan. *jurnal Sisfotek Global*, 3(2), 1–12.

Wulandari, A., Wibowo, D. E., & Arifin, M. (2022). Pergeseran Pembelajaran Berbasis Student Centered Learning. *PEGAS (Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar)*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.56721/pegas.v1i1.78>

Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127. <https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>

Yusuf, R., Sanusi, S., Lukman, M. Bin, & Putra, I. (2020). *TINJAUAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGAAN SISWA SMA SE-KOTA BANDA. May*.