

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN “MABAR  
PAHLAWANKU” BERBASIS ANDROID PEMBELAJARAN PPKN  
KELAS IV SD**

(Penelitian model ADDIE pada Materi Pahlawan dan Sikap Keteladannya Sesuai  
Pancasila Pembelajaran PPKn)

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Guru Sekolah Dasar



Oleh  
**Regina Damayanti**  
**1903193**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS CIBIRU  
BANDUNG  
2023**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

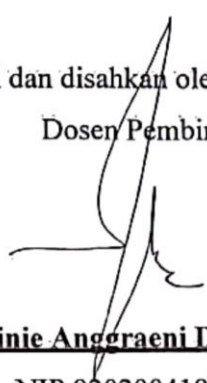
**REGINA DAMAYANTI**

**1903193**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN “MABAR  
PAHLAWANKU” BERBASIS ANDROID PEMBELAJARAN PPKN  
KELAS IV SD**

(Penelitian model ADDIE pada Materi Pahlawan dan Sikap Keteladannya Sesuai  
Pancasila Pembelajaran PPKn)


disetujui dan disahkan oleh pembimbing  
Dosen Pembimbing I



**Dr. Dinie Anggraeni Dewi, S.Pd., M.Pd.**

NIP 920200419920118201

Dosen Pembimbing II



**Triana Lestari, S.Psi., M.Pd.**

NIP 199112172019032025

Mengetahui,  
Ketua Program Studi S-1 PGSD



**Dr. Tita Mulyati, M.Pd.**

NIP 198111082008012015

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN “MABAR  
PAHLAWANKU” BERBASIS ANDROID PEMBELAJARAN PPKN KELAS  
IV SD**

(Penelitian model ADDIE pada Materi Pahlawan dan Sikap Keteladannya Sesuai  
Pancasila Pembelajaran PPKn)

**Oleh**  
**Regina Damayanti**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Guru Sekolah Dasar

© Regina Damayanti 2023  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak,  
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya sebagai peneliti menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran “Mabar Pahlawanku” Berbasis Android Pembelajaran PPKn Kelas IV SD” dan seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan tindakan plagiat atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku. Berdasarkan pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila terdapat tindakan melanggar etika ilmiah yang berlaku atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bandung, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan



Regina Damayanti  
NIM. 1903193

## MOTTO

“Ketika hati resah dan gelisah, tidak usah khawatirkan keadaan tersebut. Cukup hadapi dengan bersabar karena bersama kesulitan akan datang kemudahan”.

“Kesalahan adalah pengalaman hidup, belajarlh darinya. Jangan membuang waktu untuk menjadi sempurna”.

“Rencanaku bisa saja jadi wacana, tetapi rencana Allah sudah pasti luar biasa”.

## PERSEMBAHAN

Penulis mempersembahkan skripsi ini sekaligus ucapan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta, Bapak Dadang Suratman dan Ibu Ati Supriati yang telah memberikan segala doa, dukungan, semangat, masukan, bantuan, serta cinta dan kasih sayang tidak terhingga selama ini, serta adik penulis Zidan Akbar dan Almh. Nenek Ibu Ngatiyem. Semoga Allah *Subhanahu Wata'ala* memberi balasan kebaikan yang berlipat ganda dan kemudahan untuk segala urusan dan selalu menyertai mereka.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah *Subhanahu Wata'ala* karena berkat kehendak, berkah, rahmat dan hidayah-Nya serta nikmat sehat yang membuat peneliti mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Media Pembelajaran “Mabar Pahlawanku” Berbasis Android Pembelajaran PPKn Kelas IV SD”.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android pada pembelajaran PPKn kelas IV SD materi pahlawan dan sikap keteladanannya. Skripsi ini merupakan langkah terakhir peneliti dalam menempuh jenjang pendidikan strata-1. Selain itu peneliti berharap skripsi ini dapat menjadi sebuah wujud yang dapat menjadi rujukan serta referensi yang digunakan oleh berbagai pihak dalam bidang pengembangan media pembelajaran di dunia pendidikan.

Peneliti sangat menyadari skripsi ini banyak kekurangan dalam berbagai aspek. Maka dari itu, peneliti berharap kepada pembaca dapat memberikan kritik dan saran untuk diperbaiki dikemudian hari. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya bagi guru SD, pemangku kebijakan dibidang pendidikan dan praktisi lainnya. Akhir kata Saya ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang mendukung dan membantu dalam penyusunan skripsi. Semoga segala bantuan, dorongan, dan bimbingan yang telah diberikan menjadi nilai ibadah, Aamiin.

Bandung, Agustus 2023

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

*Alhamdulillahirobbil'alamin* dengan mengucapkan rasa syukur yang besar kepada Allah *Subhanahu Wata'ala* karena izinnya skripsi ini dapat diselesaikan. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada seluruh pihak yang mendukung, membantu dan membimbing peneliti sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada Ibu/Bapak:

1. Dr. Dinie Anggraeni Dewi, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing 1 skripsi yang telah banyak memberi saran, masukan, arahan, kritik dan semangat yang besar untuk penyusunan skripsi ini.
2. Triana Lestari, S.Psi., M.Pd. selaku pembimbing 2 skripsi yang telah memberikan banyak saran, arahan dan masukan serta motivasi agar peneliti terus memiliki semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
4. Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang menemani perjalanan akademik peneliti.
5. Prof. Dr. Deni Dermawan, S. Pd., M. Si., MCE., selaku Direktur Kampus UPI di Cibiru.
6. Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Kampus UPI di Cibiru.
7. Bapak dan Ibu dosen Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta senantiasa memberikan arahan dan motivasi.
8. Kepada kakak sepupu Rizky Prasetyo dan Sindy Yulianti beserta seluruh keluarga besar saya yang mendokan, memberikan dukungan, masukan, serta semangat. Semoga kebaikan dan lindungan Allah selalu menyertai mereka.
9. Guru kelas IV SDN Sukapura yang telah membantu peneliti dalam pengumpulan data penelitian ini.

10. Peserta didik kelas IV SDN Sukapura yang telah memberikan penilaian terkait produk penelitian ini.
11. Sahabatku Dila, Kintan, Ranti, Firsly, dan Yuni yang telah bersama-sama berjuang selama perkuliahan.
12. Sahabat SMP-ku Regita, Senita, dan Yeremias yang selalu memberikan keceriaan dan semangat.
13. Teman-teman seperbimbingan, terima kasih atas semangat dan dorongan yang diberikan selama peneliti menyusun skripsi itu sangat berarti untuk saya, serta kepada seluruh teman-teman seperjuangan PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru Angkatan 2019.
14. Serta masih banyak pihak yang telah membantu yang tidak bisa disebutkan satu persatu dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Regina Damayanti, *last but not least* apresiasi untuk diriku sendiri yang sudah berjuang menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih sudah tidak menyerah dan terima kasih sudah bertahan.

Semoga segala bimbingan, arahan, nasihat, kritik, motivasi, dan inspirasi yang telah diberikan semua pihak kepada peneliti semoga bisa menjadi amal baik dan diberkahi oleh Allah *Subhanahu Wata'ala*. Peneliti ucapkan terima kasih dengan setulus hati kepada semua pihak yang terlibat.

Bandung, Agustus 2023

Penulis



# **RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN “MABAR PAHLAWANKU” BERBASIS ANDROID PEMBELAJARAN PPKN KELAS IV SD**

(Penelitian model ADDIE pada Materi Pahlawan dan Sikap Keteladannya Sesuai Pancasila Pembelajaran PPKn)

**Regina Damayanti  
1903193**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman peserta didik mengenai materi pahlawan dan sikap keteladannya. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat ini proses pembelajaran harus mampu memanfaatkan kemajuan teknologi supaya meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran khususnya pada pembelajaran PPKn. Penelitian ini membahas mengenai rancang bangun media pembelajaran aplikasi berbasis android pada materi pahlawan dan sikap keteladanan sesuai dengan pancasila pada pembelajaran PPKn kelas IV SD. Tujuan penelitian ini agar dapat mendeskripsikan desain rancangan, mendeskripsikan hasil uji kelayakan, dan mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran aplikasi Mabar Pahlawanku berbasis android. Dengan menggunakan model ADDIE yang menggunakan 5 tahapan diantaranya adalah *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* sehingga menghasilkan produk rancangan media pembelajaran berbasis android bernama aplikasi Mabar Pahlawanku. Partisipan dari penelitian ini terdiri dari ahli instrumen soal, ahli materi, ahli kebahasaan, ahli media serta dari pengguna yaitu guru dan peserta didik untuk memperoleh hasil dari penilaian kelayakan pada media pembelajaran yang telah dirancang serta respon dari pengguna. Instrumen yang digunakan yaitu pedoman wawancara, *judgement/expert review*, dan angket respon. Hasil pengembangan aplikasi Mabar Pahlawanku mendapatkan kategori “Validitas Sangat Tinggi” pada setiap aspek yang dinilai dari ahli instrumen soal, ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berdasarkan hasil penilaian dari pengguna respon pengguna guru kelas IV pada aplikasi Mabar Pahlawanku secara keseluruhan menghasilkan rata-rata sebesar 3,57 dan dikategorikan “Sangat Baik”. Hasil respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi mabar pahlawanku secara keseluruhan menghasilkan rata-rata sebesar 3,52 dan dikategorikan “Sangat Baik”.

**Kata Kunci:** Aplikasi Mabar Pahlawanku, Pahlawan dan Sikap Keteladanan, Model ADDIE

**DESIGN "MABAR PAHLAWANKU" LEARNING MEDIA BASED ON  
ANDROID PPKN CLASS IV ELEMENTARY SCHOOL LEARNING**  
(ADDIE model research on Hero Material and Exemplary Attitude in accordance  
with PPKn Learning Pancasila)

**Regina Damayanti  
1903193**

**ABSTRACT**

*This research was motivated by the lack of understanding of students about hero material and their exemplary attitude. With the rapid development of science and technology, the learning process must be able to take advantage of technological advances in order to increase the efficiency and effectiveness of learning, especially in PPKn learning. This study discusses the design of android-based application learning media on hero material and exemplary attitudes in accordance with Pancasila in grade IV elementary school PPKn learning. The purpose of this study is to be able to describe the design design, describe the results of feasibility tests, and describe the responses of teachers and students to the learning media of the Android-based Mabar Pahlawanku application. By using the ADDIE model which uses 5 stages including analysis, design, development, implementation, and evaluation to produce an android-based learning media design product called the Mabar Pahlawanku application. Participants of this study consisted of question instrument experts, material experts, linguists, media experts and from users, namely teachers and students to obtain results from feasibility assessments on learning media that had been designed and responses from users. The instruments used are interview guidelines, judgement/expert review, and response questionnaires. The results of the development of the Mabar Pahlawanku application received the category of "Very High Validity" in every aspect which was assessed from question instrument experts, material experts, linguists, and media experts. Based on the results of user assessments, the response of grade IV teacher users on the Mabar Pahlawanku application as a whole resulted in an average of 3.57 and was categorized as "Very Good". The results of students' responses to the use of the mabar pahlawanku application as a whole resulted in an average of 3.52 and was categorized as "Very Good".*

*Keywords: Application Mabar Pahlawanku, Heroes and Exemplary Attitude, ADDIE Model*

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>i</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian .....	7
1.5 Struktur Organisasi Penulisan .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.2 Android.....	12
2.3 Aplikasi .....	13
2.4 Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar .....	14
2.5 Konsep Sejarah.....	15
2.6 Pembelajaran Inovatif .....	25
2.7 Pemahaman Konsep .....	31
2.8 Karakteristik Peserta Didik Kelas Tinggi.....	32
2.9 Penelitian Relevan.....	33
2.10 Kerangka Berpikir .....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Desain Penelitian.....	36

3.2	Prosedur Penelitian.....	36
3.3	Partisipan dan Tempat Penelitian .....	39
3.4	Instrumen Penelitian.....	39
3.5	Teknik Pengumpulan Data .....	55
3.6	Teknik Analisis Data .....	56
<b>BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN</b>		
4.1	Temuan Penelitian.....	59
4.2	Pembahasan.....	101
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI</b>		
5.1	Simpulan .....	106
5.2	Implikasi.....	107
5.3	Rekomendasi .....	107
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>109</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>116</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Data dan Teknik Pengumpulan Data .....	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Guru.....	40
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Wawancara Peserta Didik .....	42
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Instrumen Pemahaman Konsep.....	43
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi.....	44
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Bahasa .....	45
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media .....	45
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru.....	46
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen Respon Peserta Didik .....	47
Tabel 3.10 Kisi-kisi Instrumen Pemahaman Konsep.....	48
Tabel 3.11 Hasil Uji Validitas.....	50
Tabel 3.12 Kategori Koefisien Reliabilitas.....	52
Tabel 3.13 Hasil Reliabilitas .....	51
Tabel 3.14 Hasil Uji Tingkat Kesukaran.....	53
Tabel 3.15 Hasil Uji Daya Beda .....	54
Tabel 3.16 Skoring Skala Likert .....	56
Tabel 3.17 Matriks Tabulasi Validitas Gregory.....	57
Tabel 3.18 Kategori Respon Pengguna.....	58
Tabel 4.1 GBPM .....	64
Tabel 4.2 <i>Storyboard</i> .....	70
Tabel 4.3 Proses Pengumpulan Asset .....	77
Tabel 4.4 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Instrumen Soal .....	85
Tabel 4.5 Tabulasi Silang Validasi Instrumen Soal .....	86
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi .....	87
Tabel 4.7 Tabulasi Silang Validasi Materi.....	87
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa .....	88
Tabel 4.9 Tabulasi Silang Validasi Bahasa.....	88
Tabel 4.10 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	89
Tabel 4.11 Tabulasi Silang Validasi Media .....	90
Tabel 4.12 Revisi Berdasarkan Ahli Instrumen Soal .....	91
Tabel 4.13 Revisi Berdasarkan Ahli Materi.....	92
Tabel 4.14 Revisi Berdasarkan Ahli Bahasa.....	92
Tabel 4.15 Revisi Berdasarkan Ahli Media .....	93
Tabel 4.16 Deskripsi Statistik Respon Guru .....	96
Tabel 4.17 Deskripsi Statistik Respon Peserta Didik .....	98
Tabel 4.18 Penilaian Hasil Evaluasi.....	100

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir .....	35
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE. ....	36
Gambar 3.2. Rumus Biserial .....	50
Gambar 3.3. Rumus Koefisien <i>Cornbach</i> .....	52
Gambar 3.4 Rumus Tingkat Kesukaran .....	54
Gambar 3.5 Rumus Daya Beda .....	55
Gambar 3.6 Rumus Gregory .....	57
Gambar 4.1 <i>Userflow</i> .....	69
Gambar 4.2 Pembuatan Akun Aplikasi .....	75
Gambar 4.3 Pembuatan <i>Project</i> Aplikasi .....	76
Gambar 4.4 Pembuatan Materi Teks .....	79
Gambar 4.5 Pembuatan Video Pembelajaran .....	80
Gambar 4.6 Video dalam Aplikasi Mabar Pahlawanku .....	80
Gambar 4.7 Playlist Lagu-Lagu .....	81
Gambar 4.8 Pembuatan LKPD dengan <i>Wordwall</i> .....	82
Gambar 4.9 Pembuatan Evaluasi dengan <i>Wordwall</i> .....	82
Gambar 4.10 Tampilan <i>Home</i> Pada Kodular .....	82
Gambar 4.11 Tampilan <i>Blocks</i> .....	83
Gambar 4.12 Proses <i>Export</i> Aplikasi .....	84
Gambar 4.13 Diagram Batang Respon Guru .....	95
Gambar 4.14 Diagram Batang Respon Peserta Didik .....	97
Gambar 4.15 Skor Evaluasi Peserta Didik .....	100

## DAFTAR LAMPIRAN

### LAMPIRAN A ADMINISTRASI PENELITIAN

A1 Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi .....	118
A2 Surat Izin Penelitian .....	119
A3 Surat Telah Melaksanakan Penelitian.....	120
A4 Buku Bimbingan Skripsi .....	121

### LAMPIRAN B INSTRUMEN PENELITIAN

B1 Instrumen Validasi Ahli Instrumen Soal.....	123
B2 Instrumen Validasi Ahli Materi .....	125
B3 Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	127
B4 Instrumen Validasi Ahli Media .....	129
B5 Hasil Wawancara Guru .....	131
B6 Hasil Wawancara Peserta Didik .....	133
B7 Jawaban Uji Coba Soal Peserta Didik .....	134
B8 Hasil Angket Respon Guru .....	136
B9 Hasil Angket Respon Peserta Didik .....	138
B10 Modul Ajar Kelas 4 .....	140
B11 Hasil LKPD Peserta Didik.....	158
B12 Hasil Evaluasi Peserta Didik .....	158

### LAMPIRAN C APLIKASI MABAR PAHLAWANKU

C1 Tampilan Aplikasi.....	159
---------------------------	-----

### LAMPIRAN D DOKUMENTASI KEGIATAN

D1 Dokumentasi .....	163
----------------------	-----

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2015). *Pembelajaran Bahasa Berbasis Pendidikan Karakter*. Bandung: Refika Aditama.
- Abidin, Y. (2018). *Pembelajaran Multi Literasi*. Jakarta: Refika Aditama.
- Ahdan, S., Putri, A. R., & Sucipto, A. (2020). Aplikasi M-Learning sebagai Media Pembelajaran Conversation pada Homey English. *SISTEMASI: Jurnal Sistem Informasi*, 9(3), 493-509.
- Aldila, F. T., Darmaji, D., & Kurniawan, D. A. (2022). Analisis Respon Pengguna terhadap Penerapan Web-based Assessment pada Penilaian Sikap Siswa terhadap Mata Pelajaran IPA dan Nilai-nilai Pendidikan Karakter. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1253-1262.
- Al Inu, A. N. A. N., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Nilai Nilai Pancasila Melalui Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dan Di Masyarakat. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 259-267.
- Ananda, R. (2017). Perkembangan teknologi pembelajaran dan pengaruhnya terhadap perkembangan peserta didik. *Hijri*, 6(1).
- Anditiasari, N., & Dewi, N. R. (2021). Analisis teori perkembangan kognitif piaget pada anak usia 11 tahun di Brebes. *Mathline: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(1), 97-108.
- Anggraini, M. S. A., Sartono, E. K. E., & Kus, E. (2019). Kelayakan pengembangan multimedia interaktif ramah anak untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dan karakter cinta tanah air siswa kelas IV SD. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 57-77.
- Annas, M. I., Kuswanto, J., & Untoro, W. Y. (2023). Game Mengenal Pahlawan Nasional Menggunakan Construct 2 Berbasis Android Untuk Sekolah Dasar Kelas IV. *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 6(1), 30-39.
- Ardani, N. K. (2020). Pengembangan Instrumen Literasi Humanistik dan Hasil Belajar IPA Tema Lingkungan Sahabat Kita Kompetensi dasar Menganalisis Siklus Air dan Dampaknya pada Peristiwa di Bumi dan kelangsungan MakhluK Hidup untuk Siswa Kelas V SD. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(2), 112-121.



- Ariston, Y., & Frahasini, F. (2018). Dampak penggunaan gadget bagi perkembangan sosial anak sekolah dasar. *Journal of Educational Review and Research*, 1(2), 86-91.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57-62.
- Ayuningsih, N. P. M. (2020). Validitas isi media pembelajaran interaktif berorientasi model problem based learning dan pendidikan karakter. *Jurnal Mathematic Paedagogic*, 5(1), 54-61.
- Bachtiar, M. Y. (2016). Pendidik dan tenaga kependidikan. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 4, 197.
- Baroya, E. H. (2018). Strategi pembelajaran abad 21. *As-Salam: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Keislaman*, 1(1), 101-115.
- Bujuri, D. A. (2018). Analisis perkembangan kognitif anak usia dasar dan implikasinya dalam kegiatan belajar mengajar. *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 9(1), 37-50.
- Chrystanti, Y. C. (2013). Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Dan Angka Di Taman Kanak-Kanak Tunas Putra Sumberharjo. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 7(3).
- Daud, A., Aulia, A. F., & Ramayanti, N. (2019, October). Integrasi teknologi dalam pembelajaran: Upaya untuk beradaptasi dengan tantangan era digital dan revolusi industri 4.0. In *Unri Conference Series: Community Engagement* (Vol. 1, pp. 449-455).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Undang-Undang Republik Indonesia, Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen*. Depdiknas RI : Jakarta.
- Fitriana, E., & Ridlwan, M. K. (2021). Pembelajaran transformatif berbasis literasi dan numerasi di sekolah dasar. *TRIHAYU: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 8(1).

- Hasanah, E. (2019). Perkembangan Moral Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Teori Kohlberg. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 6(2), 131-145.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Hayani, S. N., & Sutarna, S. (2022). Pengembangan Perangkat dan Model Pembelajaran Berbasis TPACK Terhadap Kualitas Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2871-2882.
- Hendrawan, J., & Perwitasari, I. D. (2019). Aplikasi Pengenalan Pahlawan Nasional dan Pahlawan Revolusi Berbasis Android. (*JurTI) Jurnal Teknologi Informasi*, 3(1), 34-40.
- Jamalong, A., & Sukino, S. (2019). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi. Bandung: *Alfabeta*.
- Juliardi, B. (2015). Implementasi pendidikan karakter melalui pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika*, 2(2), 3.
- Junaedi, D. (2014). Pahlawan Pahlawan Indonesia Sepanjang Masa. Yogyakarta: *Indonesia Tera*.
- Kaharuddin, A. (2020). *Pembelajaran inovatif & variatif* (Vol. 2020). Pusaka Almada.
- Kartni, D., & Dewi, D.A. (2021). Implementasi Pancasila Dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *jurnal Pendidikan*, 3(1)
- Kemendikbud. (2016). Peraturan Menteri Pendidikan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Kurniawan, R., Agung, A. G., & Tegeh, I. M. (2017). Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Sepak Bola Dengan Konsep Quantum Learning. *Jurnal Edutech Undiksha*, 5(2), 179-188.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).

- Larasati, F., & Syamsurizal, S. (2022). Validitas Instrumen Tes Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XII SMA/MA tentang Materi Mutasi. *Journal on Teacher Education*, 4(1), 365-372.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematiknya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, 13(1), 116-152.
- Maolidah, H., Purnia, D. S., & Karsono, K. (2016). Pemanfaatan aplikasi swishmax untuk rancang bangun aplikasi materi sandi-sandi dalam pramuka. *Konferensi Nasional Ilmu Sosial dan Teknologi*, 1(1).
- Maskur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177-186.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Kencana.
- Miyarso, E. (2012). Evaluasi Pengembangan Produk Multimediapembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2).
- Mujyati, N., & Sumiyatun, S. (2016). Kontruksi pembelajaran sejarah melalui problem based learning (pbl). *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 4(2), 81-90.
- Mulyati, A., Rustini, T., & Nurjaman, A. R. Rancang Bangun Media Digital Cerita Bergambar Konsep Kegiatan Ekonomi Pada Pembelajaran IPS di SD. *Sosial Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1), 21-28.
- Murti, T. (2018). Perkembangan fisik motorik dan perseptual serta implikasinya pada pembelajaran di sekolah dasar. *Wahana Sekolah Dasar*, 26(1), 21-28.
- Nasution, L. M. (2017). Statistik deskriptif. *Hikmah*, 14(1), 49-55.
- Nofrion, N., Wijayanto, B., Wilis, R., & Novio, R. (2018). Analisis technological pedagogical and content knowledge (TPACK) guru geografi di Kabupaten Solok, Sumatera Barat. *Jurnal Geografi*, 10(2), 105-116.
- Nugroho, A. H., & Komarudin, R. (2018). Pengembangan Game Puzzle Berbasis Android sebagai Media Edukasi Pengenalan Pahlawan

- Nasional. *INFORMATICS FOR EDUCATORS AND PROFESSIONAL: Journal of Informatics*, 2(2), 149-158.
- Pemerintah Indonesia. (2009). *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2009 Tentang Gelar, Tanda Jasa, Dan Tanda Kehormatan. Lembaran Negara Tahun 2009 No. 94*. Jakarta : Sekretariat negara.
- Permansah, S., & Murwaningsih, T. (2018). Media Pembelajaran Digital: Kajian Literatur Tentang Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Digital di SMK. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Administrasi Perkantoran*.
- Rahayu, R., & Djazari, M. (2016). Analisis kualitas soal pra ujian nasional mata pelajaran ekonomi akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 14(1).
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. KEMENAG RI.
- Rohani, R. (2019). Media pembelajaran.
- Rosmiati, M., & Atmaja, R. S. (2016, December). Perancangan Animasi Interaktif Pengenalan Pahlawan Nasional Berbasis Android. In *Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer* (pp. 175-INF).
- Rulianto, R. (2018). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 4(2), 127-134.
- Rusdi, M. (2018). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan. *Depok: PT. Raja Grafindo Persada*.
- Rusman, K. (2013). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Safaat, N. (2012). *Android*. Bandung: Informatika
- Sani, R. A. (2019). *Pembelajaran berbasis hots edisi revisi: higher order thinking skills* (Vol. 1). Tira Smart.
- Sardiman, A. M. (2012). Pembelajaran Sejarah Dan Nilai-Nilai Kepahlawanan. *Pap. Pendidik. Sej. Fak. Ilmu Sos. Univ. Negeri Yogyakarta*, 1-8.
- Setianto, Y. (2019). Pendidikan Karakter Melalui Keteladanan Pahlawan Nasional. *Publikasi Pendidikan*, 9(2), 177-186.

- Setiawan, R. (2020). Rancang bangun media pembelajaran berbasis android tanpa coding semudah menyusun puzzle. *Jurnal Sistem Informasi dan Sains Teknologi*, 2(2).
- Sholikhah, A. (2016). Statistik deskriptif dalam penelitian kualitatif. *KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 10(2), 342-362.
- Sulaiman, S. (2012). Pendekatan konsep dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal Sejarah Lontar*, 9(1), 9-21.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2019). Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya.
- Susanto, Ahmad. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar Jakarta. PT Kharisma Putra Utama.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsi Aplikatif, dan Perancangannya).
- Susilawati, E., & Khaira, I. (2021). Higher Order Thinking Skill (HOTS) Dan Model Pembelajaran TPACK Serta Penerapannya Pada Matakuliah Strategi Pembelajaran PPKn. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 14(2), 139-147.
- Sutanto, R. P. (2022). *Analisis User Flow pada Website Pendidikan: Studi Kasus Website DKV UK Petra* (Doctoral dissertation, Petra Christian University).
- Sutono, A., & Purwosaputro, S. (2019). Aksiologi Pancasila. *CIVIS: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial dan Pendidikan Kewarganegaraan*, 8(2).
- Tahel, F., & Ginting, E. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Pahlawan Nasional Untuk Meningkatkan Rasa Nasionalis Berbasis Android. *Teknomatika*, 9(02), 113-120.
- Video sosial eksperimen sumber Tribun news: <https://www.tribunnews.com/nasional/2020/10/21/viral-video-social-experiment-anak-zaman-now-lebih-kenal-atta-hingga-awkarin-dibanding-ra-kartini>
- Warsita, B. (2008). Teori belajar robert m. gagne dan implikasinya pada pentingnya pusat sumber belajar. *Jurnal teknodik*, 064-078.

- Widodo, R. A. A. (2022). Development Pengembangan AndroPhys sebagai Media Interaktif Berbasis Android untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Momentum dan Impuls. *Jurnal Ilmu Fisika dan Pembelajarannya (JIFP)*, 6(1), 1-10.
- Yanto, D. (2016). Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Sebagai Pandangan Hidup Dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Ittihad*, 14(25).
- Yuslita, H., Zulfan, Z., & Arifin, A. (2016). Analisis tingkat kesukaran soal dan daya pembeda soal mata pelajaran sejarah kelas XI semester ganjil di SMA negeri 5 banda aceh tahun pelajaran 2015-2016. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 1(1)