

No. Skripsi: 015/S/PGSD-REG/5.6.1/JUNI/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP ELEMEN UUD NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 1945
SISWA FASE B**

SKRIPSI

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



oleh
Shera Sri Munajah
NIM 2006601

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP ELEMEN UUD NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 1945
SISWA FASE B**

Oleh:

Shera Sri Munajah

© Shera Sri Munajah

Universitas Pendidikan Indonesia

Mei 2024

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia

Hak Cipta dilindungi undang-undang

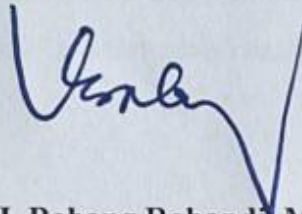
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa seizin penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN
KONSEP ELEMEN UUD NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 1945
SISWA FASE B**

Disetujui, dan disahkan oleh Pembimbing:

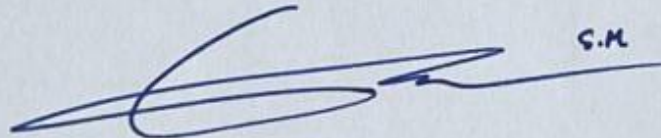
Pembimbing I



Dr. H. Babang Robandi, M.Pd.

NIP. 196108141986031001

Pembimbing II

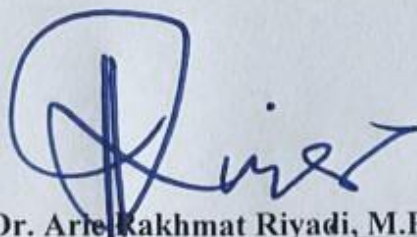


Faisal Sadam Murron, M.Pd.

NIP. 920200119910121101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arif Rakhmat Riyadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Siswa Fase B”** ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 08 Mei 2024

Yang membuat pernyataan,

Shera Sri Munajah

NIM. 2006601

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr. wb.,

Alhamdulillah Rabbil'alamin Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya Sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Siswa Fase B”. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada junjungan kita Nabi besar Muhammad SAW, yang menjadi suri tauladan bagi umat manusia.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia guna memperoleh strata satu (S1). Pada dasarnya, banyak hambatan yang peneliti alami dalam penyusunan skripsi ini namun berkat bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca demi perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan manfaat yang positif, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun dalam pengembangan bidang yang relevan. Semoga penelitian ini dapat menjadi pijakan untuk penelitian-penelitian berikutnya.

Bandung, 08 Mei 2024

Penulis,

Shera Sri Munajah

NIM. 2006601

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Siswa Fase B” untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, dan motivasi yang diberikan oleh berbagai pihak untuk peneliti, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, pada kesempatan kali ini peneliti hendak mengucapkan terima kasih kepada:

1. Terimakasih kepada 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.
2. Dr. H. Babang Robandi, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa membimbing, memberikan ilmu yang bermanfaat, memotivasi, mendukung, dan memberikan kritik dan saran kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.
3. Faisal Sadam Murron, M. Pd., selaku dosen wali dan dosen pembimbing II yang senantiasa membimbing, memberikan ilmu yang bermanfaat, memotivasi, mendukung, dan memberikan kritik dan saran kepada peneliti selama proses penyusunan skripsi.
4. Seluruh dosen dan staff akademik PGSD FIP UPI yang selama ini memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
5. Kepala Sekolah SDN Bojong 5 Cianjur yang telah menerima kehadiran dan mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.
6. Guru kelas IV SDN Bojong 5 Cianjur yang memberikan izin untuk melakukan penelitian di kelas IV B atau Fase B sekolah dasar.
7. Dosen ahli materi Pendidikan Pancasila, Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd. yang merupakan dosen PPKN di PGSD Bumi Siliwangi yang telah berkenan

dengan kemurahan hatinya untuk membantu peneliti dalam mengevaluasi produk media yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini.

8. Dosen ahli media, Ibu Ira Rengganis, M.Sn. yang merupakan dosen seni sekaligus pembina *artclub* di Universitas Pendidikan Indonesia yang telah berkenan dengan kemurahan hatinya untuk membantu peneliti dalam mengevaluasi produk media yang dikembangkan peneliti dalam penelitian ini.
9. Bapak Sandra Arif Rachman dan Ibu Maesaroh yang selalu senantiasa memberikan doa disetiap waktu, kasih sayang, perhatian, pengorbanan, pengertian yang luar biasa, dan dukungan berupa dukungan moral dan material, dukungan semangat, dan banyak hal yang tidak dapat peneliti balas dengan hal apapun atas kebaikan selama ini. Semoga sehat dan panjang umur bisa melihat dan merasakan anaknya ini sukses.
10. Malki Ahmad Madya, S.T., Silfa Maulida Rachmah, Amd. Kep., dan Sahra Mustika Sari, S.E., selaku kakak yang telah memberikan dukungan berupa material, semangat dan perhatiannya serta kesabarannya kepada peneliti selama masa studi dan penulisan laporan penelitian ini.
11. Yusrilianto Raihan Alfarizi selaku *support system* saya sejak awal perkuliahan, terimakasih atas bantuan, dukungan, motivasi dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemui selama perkuliahan.
12. Shifa Markhamah selaku *bestie* kuliah dari awal hingga akhir, teman sekos, teman bangku di perkuliahan, terimakasih atas bantuan dan motivasinya dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemui selama perkuliahan.
13. Mpurad yaitu Winda Aulia Rahmani, Shifa Markhamah, dan Dini Nurhayati Amanah. Selaku teman terbaik selama perkuliahan yang senantiasa meluangkan waktu untuk diskusi, membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemui selama perkuliahan dan menemani *healing* dengan botram di taman UPI.
14. BC yaitu Sarah Mutia Rachmah, Elisa Nurfaridah, dan Shifa Markhamah. Selaku teman terbaik selama perkuliahan yang senantiasa meluangkan waktu untuk diskusi, membantu dalam menyelesaikan permasalahan yang ditemui selama perkuliahan.

15. Teman-teman seperjuangan angkatan 2020 Program studi PGSD FIP UPI khususnya teman-teman kelas D yang telah menjalani masa-masa perkuliahan yang penuh perjuangan.
16. Siswa kelas IV SDN Bojong 5 Cianjur yang sudah mau membantu untuk mengerjakan soal untuk melakukan penelitian di kelas.
17. Dan kepada semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu, yang selalu memberikan dukungan, bantuan, doa, serta hal-hal positif lainnya kepada peneliti.

Bandung, 08 Mei 2024

Penulis,

Shera Sri Munajah

NIM. 2006601

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF BERBASIS
ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP ELEMEN UUD
NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 1945 SISWA FASE B**

Shera Sri Munajah

2006601

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh 62,5 % siswa yang masih belum memahami konsep elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dari materi hak dan kewajiban serta masih sering terjadi belum bisa membedakan contoh hak dan kewajiban, dan pada saat menjelaskan definisi dari hak dan kewajiban itu sendiri. Hal ini dikarenakan keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru ketika proses pembelajaran berlangsung sehingga menimbulkan kurangnya pemahaman siswa terhadap materi ini. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman konsep elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Siswa Fase B kelas IV Sekolah Dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi hak dan kewajiban. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Design and Development (D&D)* dengan model pengembangan ADDIE melalui lima tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Hasil persentase rata-rata perolehan skor dari semua ahli yaitu sebesar 97.13% termasuk kategori sangat sesuai. Aplikasi diujicobakan kepada siswa Fase B Sekolah Dasar melalui *pre-test* dan *post-test*. Peneliti juga melakukan uji N-gain dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dikerjakan oleh siswa Fase B dengan hasil perhitungan rata-rata 44 menjadi 83 yang menunjukkan bahwa pemahaman konsep berada pada kategori meningkat tinggi. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android ini layak digunakan dan dapat meningkatkan pemahaman konsep elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 khususnya pada materi hak dan kewajiban Fase B kelas IV SDN Bojong 5 Cianjur.

Kata kunci: *game* edukatif, media pembelajaran, pemahaman konsep.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME EDUKATIF BERBASIS
ANDROID UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP ELEMEN UUD
NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 1945 SISWA FASE B**

Shera Sri Munajah

2006601

ABSTRACT

This research was motivated by 62.5% of students who still do not understand the concept of the elements of the 1945 Constitution of the Republic of Indonesia from the material on rights and obligations and it is still often the case that they cannot differentiate between examples of rights and obligations, and when explaining the definition of the rights and obligations themselves. This is due to the limited learning media used by teachers during the learning process, giving rise to students' lack of understanding of this material. Based on this, this research aims to increase understanding of the concept of the elements of the 1945 Constitution of the Republic of Indonesia for Phase B Class IV Elementary School students in the Pancasila Education subject regarding rights and obligations. The research method used is Design and Development (D&D) with the ADDIE development model through five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The average percentage score obtained by all experts was 97.13%, including the very suitable category. The application was tested on Phase B Elementary School students through pre-test and post-test. The researcher also carried out an N-gain test from the results of the pre-test and post-test carried out by Phase B students with an average calculation result of 44 to 83 which shows that understanding of the concept is in the high increasing category. Based on this, it can be said that the development of learning media in the form of an Android-based application is suitable for use and can increase understanding of the concept of elements of the 1945 Constitution of the Republic of Indonesia, especially in the material on rights and obligations in Phase B class IV at SDN Bojong 5 Cianjur.

Keywords: *educational games, learning media, understanding concepts*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMAKASIH	v
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	8
2.1 Media Pembelajaran.....	8
2.2 Fungsi dan Peran Media Pembelajaran.....	8
2.3 Urgensi Media Pembelajaran.....	9
2.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	10
2.5 Media Pembelajaran Berbasis Android	11
2.6 Pemahaman Konsep.....	14
2.7 Elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945.....	15
2.8. Penelitian yang Relevan.....	17
2.9. Kerangka Berpikir.....	19
2.10. Definisi Operasional	20

BAB III METODE PENELITIAN	23
3.1. Desain Penelitian dan Prosedur Penelitian	23
3.2. Partisipan Penelitian.....	27
3.3. Instrumen Penelitian	28
3.4 Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	40
4.1 Desain Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukatif Berbasis Android	40
4.2 Hasil Uji Validasi Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukatif	44
Berbasis Android.....	44
4.3 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukatif Berbasis.....	52
Android	52
4.4 Peningkatan Pemahaman Konsep Elemen UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Melalui Media Pembelajaran <i>Game</i> edukatif Berbasis Android ..	64
4.5 Keterbatasan dan Kekurangan Penelitian	68
BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Rekomendasi.....	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN.....	78

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran.....	17
Tabel 2.2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	22
Tabel 3.1 Pedoman Wawancara untuk Guru	29
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara untuk Siswa	30
Tabel 3.3 Lembar Observasi	31
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Tes Uji Pemahaman Konsep UUD Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada Materi Hak dan Kewajiban.....	32
Tabel 3.5 Skor Likert Penilaian Validasi Ahli.....	35
Tabel 3.6 Kategori Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran.....	36
Tabel 3.7 Kategori Efektivitas N-gain	37
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	45
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Media	46
Tabel 4.3 Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka berpikir.....	20
Gambar 4.1 Perbaikan Materi	48
Gambar 4.2 Perbaikan Ilustrasi Tokoh Pada Cover	48
Gambar 4.3 Perbaikan Ilustrasi Tokoh dan Musuh.....	49
Gambar 4.4 Perbaikan Ilustrasi Jamur	50
Gambar 4.5 Tampilan Awal Aplikasi	53
Gambar 4.6 Tampilan Peraturan Permainan	53
Gambar 4.7 Tampilan Bertanya Nama Lengkap.....	54
Gambar 4.8 Tampilan Main Menu.....	54
Gambar 4.9 Petunjuk Permainan.....	55
Gambar 4.10 Tampilan CP dan TP	55
Gambar 4.11 Tampilan Materi ke 1	56
Gambar 4.12 Tampilan Materi ke 2	56
Gambar 4.13 Tampilan Materi ke 3	57
Gambar 4.14 Tampilan Materi ke 4	57
Gambar 4.15 Tampilan Materi ke 5	58
Gambar 4.16 Tampilan Materi ke 6	58
Gambar 4.17 Kesimpulan	59
Gambar 4.18 Tampilan Pilihan Games	59
Gambar 4.19 Tampilan ke 1 Game Catch Up	60
Gambar 4.20 Tampilan Skor dan Apresiasi	60
Gambar 4.21 Tampilan ke 2 Games Super Hakkban.....	61
Gambar 4.22 Tampilan Menang Games	61
Gambar 4.23 Tampilan Kalah Games	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengangkatan dan Pembimbing	78
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	79
Lampiran 3. Kartu Bimbingan	80
Lampiran 4. Hasil Observasi Awal	81
Lampiran 5. Hasil Wawancara Guru.....	82
Lampiran 6. Hasil Wawancara Siswa	83
Lampiran 7. Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	87
Lampiran 8. Hasil Angket Validasi Ahli Materi.....	91
Lampiran 9. Lembar Angket Validasi Ahli Media	97
Lampiran 10. Hasil Angket Validasi Ahli Media	100
Lampiran 11. Lembar Angket Validasi Praktisi Pengajar	106
Lampiran 12. Hasil Angket Validasi Praktisi Pengajar	109
Lampiran 13. Modul Ajar	112
Lampiran 14. Lembar Kerja Peserta Didik	122
Lampiran 15.. Lembar Soal <i>Pre test</i>	124
Lampiran 16. Lembar Soal <i>Post test</i>	127
Lampiran 17. Data Hasil <i>Pre test</i>	130
Lampiran 18. Data Hasil <i>Post test</i>	131
Lampiran 19. GBPM <i>Game</i> Edukatif.....	132
Lampiran 20. <i>Storyboard</i> Aplikasi <i>Game</i> Edukatif Berbasis Android	134
Lampiran 21. Desain Awal	139
Lampiran 22. Desain Akhir.....	144
Lampiran 23. Dokumentasi	149
Lampiran 24. Riwayat Hidup Penulis	150
Lampiran 25. Perbaikan Skripsi.....	151

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, F. (2020). *Faktor – Faktor Yang Mempengaruhi Kesulitan Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Di Smp Negeri 3 Gadingrejo* (Issue July).
- BSKAP. (2022). *Keputusan Kepala BSKAP Kemendikbudristek Nomor 033/H/Kr/2022 Tentang CP Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah Pada Kurikulum Merdeka*.
- Catriwati, S. (2022). Aplikasi Peningat Jadwal Dan Tugas Kuliah Berbasis Android. *Jurnal Intra Tech*, 6(1), 01–07. <https://doi.org/10.37030/jit.v6i1.106>
- Delima Putri, A. (2023). *Pengembangan Aplikasi Acil (Astronot Cilik) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sd Pada Pembelajaran Ipa Rotasi Dan Revolusi Bumi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Efendi, I., & Annisa, S. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Game Berbasis Android Untuk Pengenalan Abjad (Studi Kasus: Tk Aisyiyah 2 Kec. Pinggir). *Jurnal Unitek*, 11(2), 109–119. <https://doi.org/10.52072/unitek.v11i2.34>
- Fadhallah. (2021). *Wawancara*. UNJ PRESS.
- Fitriani & Patta, Neng , Rahmawati, K. (2020). Penerapan Model PBL Dengan Teknik Role Playing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPkn. *Pinisi: Journal of Teacher Professional*, 1(November 2020), 295. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gpp>
- Gawise, et. a. (2022). *Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. 4(3), 3575–3581.
- Harida, et al, . (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Dasar Desain Grafis*. 404.
- Hukma Salmin, A., Nuraliah, G., Rahmawati Apriliani, R., Nurulaeni, F., Raya Cibatua Cisaat No, J., Kaler, C., Cisaat, K., Sukabumi, K., & Barat, J. (2015). Urgensi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Seminar Nasional Pendidikan Dasar Dan Menengah*, 1(66–71). <https://senapadma.nusaputra.ac.id/index>

- Imtisyal Ammatulloh, M., Permana, N., Firmansya, R., Nur Sha'adah, L., Ihsani Izzatunnis, Z., & Iman Muthaqin, D. (2021). Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(8), 1408–1419. <https://doi.org/10.36418/japendi.v2i8.266>
- Indriani, E. D., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Karakteristik Media Pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2013), 11230–11235. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/2802%0Ahttps://www.jptam.org/index.php/jptam/article/download/2802/2402>
- Indriani, N., Lyesmaya, D., Journal, A., & Elementary, O. (2020). *Nopa Indriani, Dyah Lyesmaya Attadib Journal Of Elementary Education, Vol. 4 (1), Juni 2020*. 4(1), 8.
- Izzati, F. A., Tidar, U., Negara, W., & Jawab, T. (2023). *Jurnal Kalacakra*. 4, 1–6.
- Kamaria, A. (2021). Implementasi kebijakan penataan dan mutasi guru pegawai negeri sipil di lingkungan dinas pendidikan kabupaten halmahera utara. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 82–96. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4970644>
- Kesumawati, N. (2018). Konsep Matematis; Pemahaman Konsep Matematik dalam Pembelajaran Matematika. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 228–235.
- , D. dkk. (2023). Pendidikan Pancasila. In S. Wulan (Ed.), *Kompas.com. Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi*. <https://nasional.kompas.com/read/2011/05/06/03075643/Pendidikan-Pancasila-Dihapus?page=2>
- Kurniawati, I. D., & Nita, S.-. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68. <https://doi.org/10.25273/doubleclick.v1i2.1540>
- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>

- Mahanum. (2021). ALACRITY : Journal Of Education. *ALACRITY*, 1(2), 2.
- Mukminah, Hirlan, & Sriyani. (2021). Analisis Kesulitan Belajar Berhitung Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SDN 1. *Jurnal Pacu Pendidikan Dasae*, 1(1), 4. <https://unu-ntb.e-journal.id/pacu/article/view/66>
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Nasution et al, . (2023). Implementasi Model Pembelajaran pada Mata Pelajaran PKN di SDN 106222 Tebing Tinggi Abdul. *Journal of Basic Educational Studies*, 3(2), 101.
- Nurillahwaty, E. (2021). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/islamika>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Paksi & Qoidah, U. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Si Panca Berbasis Android Pada Materi Pancasila Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *JPGSD*, 2816.
- Purnomo & Palupi, P. & M. (2016). Buku teknik penyusunan instrumen penelitian. *Jurnal Penelitian*, 153.
- Putra, et al, . (2016). Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 1(1), 46–58. <https://doi.org/10.37438/jimp.v1i1.7>
- Putri, shafanissa. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MADING DIGITAL PADLET UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERNALAR KRITIS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*.
- Rachmadtullah, & Wardani Reza, A. P. (2016). Kewarganegaraan Melalui Metode Pembelajaran Contextstual and Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7, 116–127.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>

- Saragih, N. D. (2021). Menyiapkan Pendidikan dalam Pembelajaran di Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 2(3), 2. <http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7094>
- Septiani, A. (2019). *Peningkatan Pemahaman Materi Hak Dan Kewajiban Pada Tema 4 Subtema 1 Pembelajaran 2 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Auditory, Intellectually And Repetition Siswa Kelas III-B Min 2 Sidoarjo* (Vol. 000, Issue 031). <https://digilib.uinsby.ac.id/39058/>
- Solfiah, Y., Hukmi, H., & Febrialismanto, F. (2021). Games Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Angka Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 2146–2158. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i3.910>
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information (Switzerland)*, 13(9), 1–20. <https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA. <https://cvalfabet.com/product/metode-penelitian-kuantitatif-kualitatif-dan-rd-mpkk/>
- Suharman. (2018). Tes Sebagai Alat Ukur Prestasi Akademik. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 10(1), 93–115.
- Taluke, D., Lakat, R. S. M., Sembel, A., Mangrove, E., & Bahwa, M. (2019). Analisis Preferensi Masyarakat Dalam Pengelolaan Ekosistem Mangrove Di Pesisir Pantai Kecamatan Loloda Kabupaten Halmahera Barat. *Spasial*, 6(2), 531–540.
- Tampubolon, P., Thesalonika, ²nathasya, & Rustini, T. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 9–21.
- Taufiqurrahman. (2018). *Pendidikan Pancasila*. Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia.
- Turdjai dan puryadi dan bambang, S. (2017). Penerapan Metode Eksperimen Untuk Meningkatkan Sikap Ilmiah Dan Prestasi Belajar Siswa. *DIADIK : Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan, ISSN 2089-483X*, 7(2), 5.

- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Journal Edukatif*, 5(1), 18–27. <https://doi.org/10.37567/jie.v5i1.53>
- Wibisono, et al. (2023). Integrasi Nilai Karakter Pada Film Kartun Nussa Dalam Kurikulum Pendidikan Pancasila Fase A. *JPGSD*, 883.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yonanda, D. (2017). Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Pkn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2M (Mind Mapping) Kelas IV Mi Mambaul Ulum Tegalgondo Karangploso. *Cakrawala Pendas*, 3(1), 4.
- Yulianti, A., & Ekohariadi, E. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Menggunakan Aplikasi Construct 2 pada Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar. *Jurnal IT-EDU*, 5(1), 527–533. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/it-edu/article/view/38272>
- Yuni Herlina Manurung, N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Interaktif Berbasis Platform Wordwall Tema 5 Pahlawanku Kelas IV Sd Negeri 01 Palembang*. XVI.