

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN “EKOGEOBIZ” BERBASIS
ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS MATERI PENGARUH
EKONOMI TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT**

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran IPS Kelas V di SDN Percobaan)

SKRIPSI

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



Disusun Oleh:

Dwi Wulandari

2007635

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS CIBIRU

2024

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG SKRIPSI

DWI WULANDARI

2007635

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN "EKOGEOBIZ" BERBASIS
ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS MATERI PENGARUH
EKONOMI TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

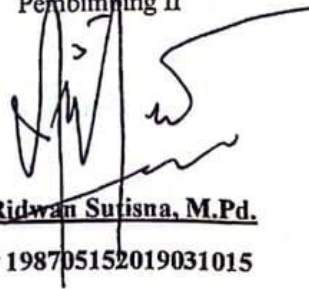
Pembimbing I



Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd.

NIP 196008011986032001

Pembimbing II



M. Ridwan Sulisna, M.Pd.

NIP 198705152019031015

Mengetahui

Ketua Program Studi S-1 PGSD

Kampus UPI Cibiru



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP 198111082008012015

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN “EKOGEOBIZ” BERBASIS
ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS MATERI PENGARUH
EKONOMI TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT**

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran IPS Kelas V di SDN Percobaan)

Oleh

Dwi Wulandari

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat dalam memperoleh gelar Sarjana

Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Dwi Wulandari

Universitas Pendidikan Indonesia

2024

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak diperkenankan untuk di perbanyak seluruhnya atau sebagian,

Dicetak ulang, di fotocopy, atau cara lain tanpa izin dari penulis.

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran “Ekogeobiz” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Pengaruh Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat” 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 di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan ada klaim dari pihak terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan



Dwi Wulandari

NIM. 2007635

MOTTO HIDUP

Tidak ada mimpi yang terlalu tinggi. Tak ada mimpi yang patut untuk diremehkan. Lambungkan setinggi yang kau inginkan dan gapailah dengan selayaknya yang engkau harapkan.

(Maudy Ayunda)

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang Maha Besar lagi Maha Tinggi, karena atas taufik serta hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini. Shalawat serta salam senantiasa tercurah limpah atas Rasul kita Muhammad SAW, yang telah mengantarkan manusia dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang lewat risalah yang di bawa sebagai penuntun hidup bagi umat manusia.

Dalam penyusunan proposal penelitian yang berjudul **“Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran “Ekogeobiz” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Pengaruh Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat”** dalam penyusunan ini juga tidak terlepas dari kerjasama serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segenap ketulusan hati dari penulis mengucapkan terimakasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang sudah terlibat pada penyusunan proposal penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa pada proposal ini masih jauh dari kata sempurna dan juga masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan proposal penelitian ini, untuk itu penulis sangat berharap adanya saran serta masukan yang bersifat membangun dari para pembaca. Semoga penulisan proposal ini kelak akan menjadi setitik sumbangan bagi ilmu pengetahuan yang luas.

Bandung,

2023

Penulis,



Dwi Wulandari

2007635

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan karunia kepada hamba-Nya. Shalawat dan salam semoga terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, dan para pengikutnya hingga akhir zaman. Atas rahmat Allah SWT. Alhamdulillah atas ridhonya skripsi ini dapat selesai tepat pada waktunya dengan judul yang diteliti adalah “Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran “Ekogeobiz” Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran IPS Materi Pengaruh Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi Sebagian dari syarat dalam gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Kampus UPI Cibiru. Penyusunan skripsi ini tentunya melalui proses yang cukup panjang yang tidak mudah dan ada beberapa hambatan yang sempat dialami oleh peneliti. Walaupun demikian, alhamdulillah banyak pihak yang membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini. Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Deni Dermawan, S.Pd., M.Si., M.CE., selaku Direktur UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Jenuri, M.Ag., selaku Wakil Direktur Bidang Sumber Daya UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan fasilitas kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Cibiru yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Dra. Hj. Tin Rustini, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 1 yang senantiasa memberikan bimbingan masukan, arahan dengan penuh kesabaran dan juga selalu memberikan semangat serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.

7. Bapak M. Ridwan Sutisna, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing 2 yang senantiasa memberikan bimbingan, masukan, arahan dengan penuh kesabaran dan juga selalu memberikan semangat serta motivasi kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
8. Seluruh dosen dan staff akademik program studi S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu, bimbingan dan bantuan kepada penulis selama menempuh studi S-1 PGSD.
9. Bapak Uus Kusnadi, M.Pd., selaku ahli media yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Ibu Yayang Furi Furnamasari, M.Pd., selaku ahli materi yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
11. Ibu Dr. Kurniawati, M.Pd., selaku ahli bahasa yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Bapak Aan Suryana, M.Pd., selaku Kepala Sekolah SDN Percobaan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SDN Percobaan.
13. Guru-guru SD Negeri Percobaan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri Percobaan sehingga penulis mendapatkan data yang mendukung pada temuan penelitian.
14. Siswa kelas V SD Negeri percobaan yang telah bersedia membantu penulis untuk menjadi partisipan penelitian.
15. Kepada Ibu Samiyah dan Bapak Mawut selaku Orangtua yang sangat penulis cintai dan sayangi. Terima kasih sudah membesarkan dan mendidik penulis dengan penuh cinta, selalu berjuang untuk kehidupan penulis hingga saat ini. Terima kasih untuk semua doa, dukungan dan selalu memberikan semangat kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
16. Kepada kakak Arif Wibisono yang penulis sangat sayangi. Terimakasih karena telah menjadi salah satu alasan penulis harus menyelesaikan skripsi ini, mendapatkan gelar S.Pd.
17. Kepada “MPRD” yang telah menemani penulis sejak berada di Sekolah Menengah Pertama sampai saat ini. Terimakasih telah bersedia menjadi teman cerita penulis selama menyelesaikan skripsi ini yaitu Mia Desiany, Putri Angelina, Rahma Yuning Tyas.

18. Kepada Nabiilah Nur Haliza yang telah menemani penulis sejak berada di Sekolah Menengah Pertama sampai saat ini. Terimakasih telah bersedia menjadi teman cerita penulis selama menyelesaikan skripsi ini.
19. Teman-teman seperjuangan peneliti di kampus, Angel Dwi Septianingrum, Vioeza Dwi Yuniarti, Fannia Sulistiani Putri, Andriani Safitri, Salshabila Febri yang telah berjuang bersama dan selalu saling mendoakan dan memberikan semangat selama masa perkuliahan sampai penyelesaian skripsi ini.
20. Teman-teman seperjuangan kelas F PGSD angkatan 2020 yang telah kebersamai dari awal hingga akhir perkuliahan.
21. Teman-teman angkatan 20 Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang telah bersama-sama selama 3,5-4 tahun menyelesaikan studi.
22. Terakhir untuk diri sendiri, Dwi Wulandari terima kasih telah berjuang, selalu semangat, dan bisa bertahan sampai di titik ini. Terima kasih sudah mau bangkit kembali ditengah permasalahan kehidupan yang berlalu lalang.

Serta semua pihak yang tidak dapat dituliskan pada halaman ini, peneliti mengucapkan dengan tulus rasa terima kasih. Semoga segala kebaikan yang diberikan oleh orang-orang di sekitar peneliti mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah SWT. aamiin.

Bandung, Mei 2024
Peneliti,



Dwi Wulandari

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBELAJARAN “EKOGEOBIZ” BERBASIS
ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS MATERI PENGARUH
EKONOMI TERHADAP KESEJAHTERAAN MASYARAKAT**

(Penelitian *Design and Development* pada Pembelajaran IPS Kelas V di SDN Percobaan)

Dwi Wulandari

2007635

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh perkembangan media pembelajaran seiring dengan kemajuan zaman, khususnya dalam materi IPS mengenai Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat di kelas V Sekolah Dasar. Tujuan utama dari penelitian ini adalah merancang produk media pembelajaran berbasis android, yang diberi nama ekogeobiz, sebagai media pembelajaran interaktif. Metode penelitian yang digunakan adalah Design & Development dengan model ADDIE yang mencakup lima tahap: Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pengumpulan data dilakukan melalui angket dan wawancara. Partisipan penelitian meliputi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang bertugas memberikan penilaian terhadap kelayakan media, materi, dan bahasa yang digunakan. Selain itu, partisipan juga termasuk guru kelas V SD Negeri Percobaan dan siswa kelas V SD Negeri Percobaan. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif ekogeobiz mendapatkan rata-rata penilaian 97,83% dari aspek media, 86,5% dari aspek materi, dan 85,33% dari aspek bahasa, semuanya masuk dalam kategori "sangat layak". Guru memberikan penilaian rata-rata sebesar 95,83% dan siswa memberikan penilaian rata-rata sebesar 94,18%, keduanya juga dalam kategori "sangat layak". Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif ekogeobiz sangat layak digunakan dalam mata pelajaran IPS untuk materi pengaruh kegiatan ekonomi terhadap kesejahteraan masyarakat.

Kata kunci: *Media Pembelajaran Interaktif, Ekogeobiz, Mata Pelajaran IPS*

**DESIGN AND DEVELOPMENT OF THE "EKOGEOBIZ" ANDROID-BASED
LEARNING AS A SOCIAL STUDIES EDUCATIONAL MEDIA ON THE INFLUENCE
OF ECONOMIC ACTIVITIES ON COMMUNITY WELFARE**

(Design and Development Research on Social Studies Learning in Grade V at SDN Percobaan)

Dwi Wulandari

2007635

ABSTRACT

This research is motivated by the development of educational media in line with the advancement of the times, particularly in the subject of Social Studies (IPS) on the topic of the Influence of Economic Activities on Community Welfare for fifth-grade elementary school students. The primary objective of this study is to design an Android-based learning media product called Ekogeobiz, which serves as an interactive learning tool. The research method employed is Design & Development using the ADDIE model, which comprises five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection was conducted through questionnaires and interviews. The research participants included media experts, subject matter experts, and language experts who evaluated the feasibility of the media, content, and language used. Additionally, participants included fifth-grade teachers and students from SD Negeri Percobaan. The validation results indicated that the Ekogeobiz interactive learning media received an average rating of 97.83% for media feasibility, 86.5% for content feasibility, and 85.33% for language feasibility, all categorized as "highly feasible." Teachers gave an average rating of 95.83%, and students gave an average rating of 94.18%, both also falling into the "highly feasible" category. Based on these results, it can be concluded that the Ekogeobiz interactive learning media is highly suitable for use in Social Studies lessons on the influence of economic activities on community welfare.

Keywords: *Interactive Learning Media, Ekogeobiz, Social Studies*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
ABSTRAK	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	7
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Pembelajaran Inovatif	8
2.1.1 TPACK.....	8
2.1.2 Pembelajaran Abad 21	10
2.1.3 Penguatan Pendidikan Karakter (PPK).....	11
2.1.4 HOTS.....	13
2.1.5 Literasi Numerasi	13
2.2 Media Pembelajaran.....	14
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran	14
2.2.2 Karakteristik Media Pembelajaran	15
2.2.3 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	18
2.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	20

2.4 Media Pembelajaran Interaktif “EkoGeoBiz”	25
2.4.1 Konsep Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android Menggunakan Unity	26
2.4.2 Konsep Pengembangan Media Pembelajaran “EkoGeoBiz”	27
2.4.3 Komponen Kelayakan Media Pembelajaran “EkoGeoBiz”	28
2.5 Hakikat dan Karakteristik Peserta Didik Kelas V	33
2.6 Materi Pelajaran IPS.....	34
2.6.1 Hakikat Mata Pelajaran IPS.....	34
2.6.2 Tujuan Pendidikan IPS	34
2.6.3 Karakteristik Pembelajaran IPS di SD.....	35
2.7 Materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat.....	36
2.8 Penelitian Relevan.....	40
2.9 Kerangka Berpikir	43
BAB III.....	43
METODE PENELITIAN.....	43
3.1 Desain Penelitian.....	43
3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian	44
3.3 Prosedur Penelitian.....	45
3.3.1 Tahap Penelitian (<i>Analyze</i>)	45
3.3.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	47
3.3.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	50
3.3.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	51
3.3.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	53
3.4 Teknik Pengumpulan Data	54
3.5 Instrumen Penelitian.....	55
3.5.1 Pedoman Wawancara.....	56
3.5.2 Angket Validasi Ahli (Media, Materi, dan Bahasa)	62
3.5.3 Angket Respon Pengguna (Guru dan Peserta Didik).....	72
3.6 Teknik Analisis Data	76
3.7 Penarikan Kesimpulan.....	78
BAB IV.....	76
TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	76
4.1 Temuan Penelitian	76

4.1.1 Rancangan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Ekogeobiz</i>	76
4.1.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	85
4.1.2 Pengembangan Media Pembelajaran <i>Ekogeobiz</i>	103
4.2 Pembahasan Penelitian	134
4.2.1 Rancangan Desain Media Pembelajaran Interaktif <i>Ekogeobiz</i>	134
4.2.2 Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif <i>Ekogeobiz</i>	136
4.2.3 Respon Pengguna Terhadap Media Pembelajaran Interaktif <i>Ekogeobiz</i>	139
BAB V	136
KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	136
5.1 Kesimpulan.....	136
5.2 Implikasi.....	137
5.3 Rekomendasi	138
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN	139
RIWAYAT PENULIS	233

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....	44
------------------------------------	----

BAB IV

Gambar 4. 1 Ilustrasi Wawancara Analisis Kurikulum.....	79
Gambar 4. 2 Ilustrasi Karakteristik Peserta Didik.....	81
Gambar 4. 3 Ilustrasi Analisis Muatan Materi.....	83
Gambar 4. 4 Analisis Lingkungan Belajar.....	84
Gambar 4. 5 Desain Tampilan Aplikasi.....	97
Gambar 4. 6 Tampilan Edit Video Pembelajaran.....	97
Gambar 4. 7 Pembuatan Ukuran Design.....	104
Gambar 4. 8 Design Tampilan Awal Aplikasi Ekogeobiz.....	104
Gambar 4. 9 Design Tampilan Ketika Memulai Aplikasi.....	105
Gambar 4. 10 Design Tampilan Panduan Penggunaan.....	105
Gambar 4. 11 Design Tampilan Penggunaan Tombol.....	106
Gambar 4. 12 Design Tampilan Profil Pengembang.....	106
Gambar 4. 13 Design Tampilan Profil Validator Ahli.....	107
Gambar 4. 14 Design Tampilan Menu Utama.....	108
Gambar 4. 15 Tampilan Awal Aplikasi.....	109
Gambar 4. 16 Desain Tampilan Sebelum perbaikan.....	109
Gambar 4. 17 Tampilan Pada Aplikasi Sesudah Perbaikan.....	110
Gambar 4. 18 Desain Tampilan Petunjuk Penggunaan Sebelum Perbaikan.....	111
Gambar 4. 19 Tampilan Pada Aplikasi Sesudah Diperbaiki.....	111
Gambar 4. 20 Tampilan Edit Video Pembelajaran.....	112
Gambar 4. 21 Tampilan Edit Video Pembelajaran Setelah Perbaikan.....	112
Gambar 4. 22 Desain Tampilan Panduan Bermain Sebelum Perbaikan.....	113
Gambar 4. 23 Tampilan Pada Aplikasi Mengenai Panduan Bermain Sesudah perbaikan.....	114
Gambar 4. 24 Desain Tampilan Panduan Mengisi Soal Evaluasi Sebelum Perbaikan.....	115
Gambar 4. 25 Tampilan Pada Aplikasi Setelah Perbaikan.....	115

Gambar 4. 26 Tampilan Pada Aplikasi Bagian Evaluasi	116
Gambar 4. 27 Dokumentasi Persiapan.....	126
Gambar 4. 28 Dokumentasi Pelaksanaan.....	127
Gambar 4. 29 Dokumentasi Pasca Pelaksanaan	127

DAFTAR TABEL

BAB II

Tabel 2. 1Kurikulum 2013 Mata Pelajaran IPS Materi Pengaruh Kegiatan Ekonomi Terhadap Kesejahteraan Masyarakat.....	38
---	----

BAB III

Tabel 3. 1D&D Type 2 Model Use menurut Richey & Klein.....	44
Tabel 3. 2Partisipan Penelitian.....	44
Tabel 3. 3Data dan Teknik Pengumpulan Data.....	55
Tabel 3. 4Kriteria Instrumen Wawancara Kepada Peserta Didik.....	56
Tabel 3. 5Instrumen Wawancara Kepada Peserta Didik	58
Tabel 3. 6Kriteria Instrumen Wawancara Kepada Guru	59
Tabel 3. 7Instrumen Wawancara Kepada Guru.....	61
Tabel 3. 8 Kriteria Kelayakan Media	62
Tabel 3. 9 Angket Penilaian Kelayakan Media	63
Tabel 3. 10 Kriteria Kelayakan Isi Materi.....	66
Tabel 3. 11 Angket Penilaian Isi/Materi.....	66
Tabel 3. 12 Kriteria Kelayakan Bahasa.....	69
Tabel 3. 13 Angket Penilaian Kebahasaan.....	70
Tabel 3. 14 Kriteria Angket Respon Guru	72
Tabel 3. 15 Angket Respon Guru.....	72
Tabel 3. 16 Kriteria Angket Respon Peserta Didik	74
Tabel 3. 17 Angket Respon Peserta Didik	75
Tabel 3. 18 Kategori Skor Berdasarkan Skala Likert	77
Tabel 3. 19 Kriteria Validitas Instrumen Penelitian	77

BAB IV

Tabel 4. 1 Jadwal Pengembangan	86
--------------------------------------	----

Tabel 4. 2 Identitas Validator	117
Tabel 4. 3 Saran Perbaikan Media oleh Validator	117
Tabel 4. 4 Hasil Angket Penilaian Media oleh Validator	118
Tabel 4. 5 Saran Perbaikan Materi oleh Validator	120
Tabel 4. 6 Hasil Angket Penilaian Materi oleh Validator.....	120
Tabel 4. 7 Saran Perbaikan Bahasa oleh Validator.....	122
Tabel 4. 8 Hasil Angket Penilaian Bahasa oleh Validator.....	123
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Presentase Uji Kelayakan.....	124
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Guru	128
Tabel 4. 11 Hasil Angket Respon Peserta Didik	129
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Respon Pengguna	131

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 SK Pembimbing	139
Lampiran 1. 2 Surat Izin Penelitian	142
Lampiran 1. 3 Surat Tanda Telah Melakukan Penelitian	143
Lampiran 1. 4 Surat Permohonan Judgment/Expert Review	144
Lampiran 1. 5 Hasil Angket Penilaian Ahli Media	147
Lampiran 1. 6 Hasil Angket Penilaian Ahli Materi.....	151
Lampiran 1. 7 Hasil Angket Penilaian Ahli Bahasa.....	155
Lampiran 1. 8 Hasil Angket Respon Guru.....	159
Lampiran 1. 9 Hasil Angket Respon Peserta Didik	161
Lampiran 1. 10 Hasil Wawancara Guru.....	165
Lampiran 1. 11 Hasil Wawancara Peserta Didik.....	167
Lampiran 1. 12 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	170
Lampiran 1. 13 Hasil Lembar Kerja Peserta Didik.....	204
Lampiran 1. 14 Tampilan Media Pembelajaran Interaktif Ekogeobiz	212
Lampiran 1. 15 Dokumentasi Penelitian.....	222
Lampiran 1. 16 Buku Bimbingan.....	226
Lampiran 1. 17 Format Perbaikan Skripsi	231

DAFTAR PUSTAKA

- Abyadati, S. (2016). *PENGEMBANGAN INTEGRATED REAL-LIFE VIDEO AND ANIMATION DENGAN ADDIE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN FISIKA BERBASIS KONSTRUKTIVIS UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP MATERI DINAMIKA ROTASI* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Afandi, R. (2011). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85-98.
- Agung, I. (2017). Peran Fasilitator Guru dalam Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 31(2), 106-119.
- Alhamri, R. Z., Cinderatama, T. A., Eliyen, K., & Heriadi, A. (2021). Pengembangan Aplikasi Monitoring Jaringan Berbasis Android Studi Kasus Puskom PSDKU Polinema di Kota Kediri. *Jurnal Inovtek Polbeng Seri Informatika*, 6(2), 269-283.
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal buana pengabdian*, 1(1), 66-72.
- Ammatulloh, M. I., Permana, N., Firmansya, R., Sha'adah, L. N., Izzatunnis, Z. I., & Muthaqin, D. I. (2021). Civics Caring Apps: Media Pembelajaran M-Learning Berbasis Android untuk Pembentukan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 2(08), 1408-1419.
- Anggoro, I. D., Awaliah, N., Indriyana, N., Harianto, R. P., Rahmadina, S., & Marini, A. (2023). Upaya Pembentukan Karakter melalui Implementasi Model Demonstrasi pada Materi IPS Kekayaan Budaya Indonesia Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(12), 1633-1648
- Angraini, R. (2017). Karakteristik media yang tepat dalam pembelajaran pendidikan

- kewarganegaraan sebagai pendidikan nilai. *Journal of Moral and Civic education*, 1(1), 14-24.
- Anggraini, R. H. (2018). Implementasi Klasifikasi Media dalam Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.
- Anshori, I. (2017). Penguatan pendidikan karakter di madrasah. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(2), 63-74.
- Apriliana, Y. (2018). Analisis Kelayakan Isi Dan Bahasa Buku Teks Siswa Bahasa Indonesia Kurikulum 2013 Kelas Vii Smp/Mts Terbitan Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan Ri Edisi Revisi Tahun 2017. *Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia-SI*, 7(6), 704-713.
- Arfiani, F. F. N. (2021). Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar di SD Negeri Maguwoharjo 1 Depok Sleman. *Tafhim Al-'Ilmi*, 13(1), 38-57.
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4034-4040.
- Asela, S., Salsabila, U. H., Lestari, N. H. P., Sihati, A., & Pertiwi, A. R. (2020). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran PAI Bagi Gaya Belajar Siswa Visual. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(7), 1297-1304.
- Azhar, N., & Adri, M. (2008). Uji validitas dan reliabilitas paket multimedia interaktif. Didapatkan: <http://elektronika.unp.ac.id> [30 Januari 2012].
- Badriyah, B. (2017). Efektifitas Proses Pembelajaran Dengan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Lentera Komunikasi*, 1(1).
- Beddu, S. (2019). Implementasi pembelajaran higher order thinking skills (HOTS) terhadap hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 1(3), 71-84.
- BNSP. (2017). Prosedur Operasional Standar Penyelenggaraan Ujian Nasional. Jakarta: BNSP.

- [BSNP. (2017). Standards operational procedure of administering national examination]. (Idn)
- Cahyani, N. M. S., & Suniasih, N. W. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Kontekstual pada Materi Jenis-Jenis Usaha dan Kegiatan Ekonomi di Indonesia Muatan IPS Kelas V SD. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 1-11.
- Dewi, A. R., Isnanto, R. R., & Martono, K. T. (2015). Aplikasi Multimedia sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Budaya di Indonesia menggunakan Unity Engine untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 3(4), 471-480.
- Dwiqi, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA untuk siswa SD kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33-48.
- Fadhallah, R. A. (2021). *Wawancara*. Unj Press.
- Harmayani, H., Abdilah, D., Mapilindo, M., Oktopanda, O., & Hutahaeon, J. (2021). Aplikasi Komputer. *Drestanta Pelita Indonesia Press*, 1-89.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep belajar dan pembelajaran. *Lentera Pendidikan: Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*, 17(1), 66-79.
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113.
- Heryani, A., Pebriyanti, N., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Meningkatkan Literasi Digital Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, 31(1), 17-28.
- Huda, M. (2016). Pembelajaran berbasis multimedia dan pembelajaran konvensional (Studi komparasi di MTs Al-Muttaqin Plemahan Kediri). *Jurnal Penelitian*, 10(1), 125-146.

- Husnah, S. (2023). MENINGKATKAN KEMAMPUAN OTAK MELALUI PELATIHAN LITERASI DAN NUMERASI PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *Kreativitas Pada Pengabdian Masyarakat (Krepa)*, 1(6), 31-40.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran IPS Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141-149.
- Ikram, M. F. D., Fachrurrazi, S., & Fhonna, R. P. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Membangun Android Application For Beginners Berbasis Multimedia. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 5(2).
- Inayah, M. E., Amalia, A. R., & Sutisnawati, A. (2023). Media Pembelajaran MUTIVI Pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1108-1115.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1).
- Kemendiknas RI [Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia]. (2010a). *Pendidikan Karakter Terintegrasi dalam Pembelajaran di Sekolah*. Jakarta: Direktorat PSMP
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 6(2), 74-79.
- Lanani, K. (2013). Belajar berkomunikasi dan komunikasi untuk belajar dalam pembelajaran matematika. *Infinity Journal*, 2(1), 13-25.
- Laurenza, W. (2021). Aplikasi Edukasi Pengenalan Bendera Negara Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android. *JPENTUS: Jurnal Pendidikan, Teknologi dan Sains*, 1(1), 18-21
- Leonardo, L., Iskandar, R. J., & Antonius, A. (2022). PERANCANGAN APLIKASI QUIZ INTERAKTIF BERTEMA G30SPKI DENGAN UNITY. *MASITIKA*, 7.

- Lingga, G. S., Fadhilahi, M., & Cahya, A. D. (2023). Pengaruh Brand Awareness, Brand Association, dan Perceived Quality terhadap Keputusan Pembelian Produk Iphone dari Apple di Kota Madya Yogyakarta. *Transformasi Manageria: Journal of Islamic Education Management*, 3(1), 120-131.
- Mambu, J. Y., Wahyudi, A. K., & Posumah, F. (2018). Aplikasi Simulasi Public Speaking Berbasis Virtual Reality. *CogITo Smart Journal*, 4(2), 327-336.
- Mesra, R. (2023). Strategi Pembelajaran Abad 21.
- Mulyaningsih, S., & Widodo, T. (2009). Ilmu Pengetahuan Sosial.
- Munadi, Y. (2011). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press
- Musaddad, Z. H. (2016). *Pengaruh media belajar berbasis aplikasi android terhadap minat belajar mandiri mahasiswa pendidikan agama islam universitas islam indonesia* (Doctoral dissertation, UII).
- Mustika, M., & Temarwut, R. (2022). Membangun TPACK Guru IPS Melalui Moodle berbasis Blended Learning dalam Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(02), 313-323.
- Muthmainnah, A., Rahma, D., Ashifa, R., Rohmah, S., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Pembelajaran Tematik Berbasis HOTS di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9325-9332.
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis Android dengan menggunakan aplikasi Adobe Flash CS 6 pada mata pelajaran biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22-26.
- Monica, A. (2020). Profil Guru Ideal dalam Perspektif Siswa Madrasah Aliyah. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(3), 344-360.
- Nurhasanah, A., Pribadi, R. A., & Nur, M. D. (2021). Analisis kurikulum 2013. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(02), 484-493.

- Nurholis, D., Khodijah, N., & Suryana, E. (2022). Analisis Kebijakan Kurikulum 2013. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 9(1), 98-114.
- Nugraheni, A. (2012). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran dan gaya belajar terhadap prestasi belajar mahasiswa pada mata kuliah Konsep Kebidanan* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Nugraha, F. E. (2018). GIM KARAMBOL DENGAN AUGMENTED REALITY.
- Nurrahman, M. N., Meisyaroh, S., Sagala, V. S., & Marini, A. (2022). Keefektifan Media Pembelajaran dalam Bentuk Permainan Papan Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 437-446.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar Siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Nuroifah, N., & Bachri, B. S. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android materi sistem ekskresi siswa kelas xi sma negeri 1 dawarblandong mojokerto. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1-10.
- Puspita, M. C. (2016). Pengujian Technology Acceptance Model Terhadap Sikap Adopsi Internet Banking di Universitas Lampung.
- Pradana, A. G. (2019, October). Rancang Bangun Game Edukasi “AMUDRA” Alat Musik Daerah Berbasis Android. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi (SENATIK)* (Vol. 2, No. 1, pp. 49-53).
- Pradita, M. R. (2018). *Kelayakan Isi dan Bahasa Buku Ajar Bahasa Indonesia Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII Kurikulum 2013 Edisi Revisi 2017 Penerbit Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- Prasetyo, T. F., Bastian, A., & Sujadi, H. (2021). OPTIMALISASI PENERAPAN TEKNOLOGI

VIRTUAL REALITY TOUR KAMPUS UNIVERSITAS MAJALENGKA MENGGUNAKAN METODE MULTIMEDIA DEVELOPMENT LIFE CYCLE: Indonesia. *INFOTECH journal*, 7(2), 15-28.

Priyanto, D. (2009). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1), 92-110.

Purnama, S. (2010). Elemen warna dalam pengembangan multimedia pembelajaran agama Islam. *Al-Bidayah: jurnal pendidikan dasar Islam*, 2(1).

Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi pembelajaran abad 21 dan penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099-2104.

Rahayu, T. P. (2020). *Pelaku Kegiatan Ekonomi*. Alprin.

Rahmawati, A. N. (2018). Identifikasi masalah yang dihadapi guru dalam penerapan kurikulum 2013 revisi di SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, 2(1), 114-123.

Riski, A. N., & Airlanda, G. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video dan Game Online Materi Kegiatan Ekonomi untuk Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Simki Pedagogia*, 6(2), 448-457.

Rusdi. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (1st ed)*. PT Rajagrafindo Persada.

Rustini, T., Oktari, D., & Tobing, J. A. D. E. (2023). Problematika Penggunaan Tpack Pada Pembelajaran Ips Di Sd Kelas Tinggi. *Journal On Education*, 5(2), 3073-3077.

Ruspandi, J. (2021). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF MODEL JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA DAN HASIL BELAJAR IPS MATERI DAMPAK GLOBALISASI DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR NEGERI WANAREJA 03. *Jurnal Insan Cendekia*, 2(2), 33-50.

ROMADHAN, N. (2023). *PENGARUH PEMBELAJARAN ABAD 21 TERHADAP LITERASI*

- DIGITAL SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMP NEGERI 3 PALIMANAN CIREBON* (Doctoral dissertation, S1-PENDIDIKAN GURU RAUDHATUL ATHFAL IAIN SYEKH NUR JATI CIREBON).
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan asesmen pembelajaran abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4334-4339.
- Sanjani, M. A. (2020). Tugas dan peranan guru dalam proses peningkatan belajar mengajar. *Serunai: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(1), 35-42.
- Sarnoto, A. Z. (2023). Pelatihan Literasi Numerasi Kelas Awal di Jakarta Selatan. *SABAJAYA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 7-13.
- Setyono, A., & Astuti, E. Z. (2013). Eksplorasi Mobile Computing Untuk Komunikasi Data. *Techno. Com*, 12(4), 208-216.
- Situmorang, R., & Maudiarti, S. (2020). Apa itu Komputer.
- Sugiyono, 2013. Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Bandung. Alfabeta
- Suhaemin, S., & Arikunto, S. (2013). Manajemen perpustakaan di madrasah aliyah negeri Yogyakarta. *Jurnal Akuntabilitas Manajemen Pendidikan*, 1(2), 252-268.
- Sulistiyawati, P., Prabowo, D. P., & Ihya'Ulumuddin, D. I. (2017). Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual untuk Mata Kuliah Tipografi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Dian Nuswantoro. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 3(01), 69-80.
- Suryadi, A. (2020). *Teknologi dan media pembelajaran jilid i*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Tedyyana, A., & Wati, L. (2016). Pengembangan Sistem Remote Komputer Berbasis Android. *INOVTEK Polbeng-Seri Informatika*, 1(2), 117-125.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

- Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1(1), 13-24.
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.
- Verawati, V., & Comalasari, E. (2019, July). Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pabri Palembang*.
- WATI, S. (2019). *MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL SCRAMBLE PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS IV SD NEGERI 040508 SARINEMBAH TA. 2018/2019* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS QUALITY).
- Zaenab, U. S. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Materi Teknik Animasi Dua Dimensi Menggunakan Macromedia Flash (Studi Kasus Pada SMK Negeri 1 Mesjid Raya)* (Doctoral dissertation, UIN Ar-Raniry Banda Aceh).
- Zharandont, P. (2015). Pengaruh warna bagi suatu produk dan psikologis manusia. *Bandung. Universitas Telkom*, 7.
- Zuhdi, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Bekal Saya” Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Materi Kenampakan Alam dan Keberagaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(8), 3103-3113.