

**PENGEMBANGAN MEDIA “MABAR ASEAN” BERBASIS *ANDROID*  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VI**

**SKRIPSI**

*Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh

Delina Apriliani

2009174

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

**BANDUNG**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA “MABAR ASEAN” BERBASIS *ANDROID*  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VI**

Oleh  
Delina Apriliani  
2009174

Sebuah skripsi untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Delina Apriliani 2024  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Juli 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau Sebagian, dengan dicetak  
ulang, fotocopy atau cara lainnya tanpa izin dari peneliti.

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

DELINA APRILIANI

2009174

**PENGEMBANGAN MEDIA "MABAR ASEAN" BERBASIS ANDROID  
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VI**

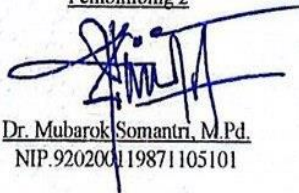
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1



Aprilia Eki Saputri, M.Pd.  
NIP.198904182015042002

Pembimbing 2



Dr. Mubarak Somantri, M.Pd.  
NIP.920200119871105101

Disahkan,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arie Rahmat Rivadi, M.Pd.  
NIP.198204262010121005

## **LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “PENGEMBANGAN MEDIA “MABAR ASEAN” BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VI” 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 risiko apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2023

Delina Apriliani

NIM. 200917

## KATA PENGANTAR

*Bismilahirrahmanirrahim*

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Karena berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media “Mabar ASEAN” Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI”.

Skripsi ini membahas pengembangan media mabar ASEAN berbasis android untuk meningkatkan minat belajar materi ASEAN siswa kelas VI. 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 terdapat kekurangan-kekurangan yang tidak disadari oleh peneliti. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat di harapkan. Semoga karya ini dapat bermanfaat, *Aamiin*.

Bandung, Juli 2024

Peneliti,

Delina Apriliani

## UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil'alamin, puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT karena atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan Skripsi yang berjudul "Pengembangan Media "Mabar ASEAN" Berbasis *Android* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas VI". Shalawat serta salam tidak lupa semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada junjungan dan panutan kita Rasulullah Muhammad SAW. Berserta keluarganya, sahabatnya serta kita selaku umatnya yang semoga selalu taat dan patuh terhadap ajarannya hingga akhir zaman, Amiin 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, ridho, serta berkahnya untuk penelitian ini.
2. 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.
3. Ibu Aprilia Eki Saputri, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing 1 yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, memberikan kritik dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
4. Bapa Dr. Mubarak Somantri, Mpd. selaku dosen pembimbing 2 yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, memberikan kritik dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Ira Rengganis, M.Pd. yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi validator media.
6. Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd. yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi validator materi.
7. Bapak Sugiawan, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN Kondang 02 yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian.
8. Ibu Deby Nurviani Herdiana, S.Pd. selaku wali kelas VI dan validator praktisi pembelajaran.

9. Siswa-siswi SDN Kondang 02 Majalaya yang bersedia meluangkan waktunya.
10. Tak lupa berterimakasih kepada diri saya sendiri, yang sudah berjuang dan berusaha hingga sampai pada penyelesaian skripsi ini.
11. Keluarga inti tersayang, Bapa, Mamah, Dika, Karena selama ini telah memberikan kepercayaan dan selalu mendoakan serta memotivasi penulis. Tanpa kalian penulis tidak akan bisa menyelesaikan Pendidikan di Prodi PGSD
12. Keluarga besar tersayang, yang selalu memberikan semangat untuk penulis menyelesaikan skripsi.
13. Kepada matahari, Celsy, Dwi, Diva, Eva, Sarah, Sarifah, Nisa, yang senantiasa berbagi cerita lika-liku kehidupan serta ilmu perkuliahan.
14. Kepada teman seperbimbingan, Febby, Defira, Devi, Siti Nurjanah, yang senantiasa berbagi ilmu.
15. Kepada teman-teman seperjuangan PGSD D dan PGSD Angkatan 2020
16. Kepada Bapak Dicky Kurniawan, S.Pd. SMK 1 LPPM yang selalu memberikan motivasi penulis untuk melanjutkan ke jenjang perkuliahan.
17. Kepada ibu bidan teman seperjuangan dari kecil Hasna Regidiza Fitri yang selalu memberikan semangat.
18. Kepada teman-teman seperjuangan Aulia, Ratna, Ajeng, Dhea, Yani, Triyana, Eros, Salimah, Wiwin, Ira, Rika, Aliffia yang selalu memberikan semangat.
19. Seluruh pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu.  
Semoga kebaikan kalian mendapat balasan dari Allah SWT. *Aamiin ya rabbal'alamiin*

# **PENGEMBANGAN MEDIA “MABAR ASEAN” BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS VI**

Delina Apriliani

2009174

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilandasi oleh permasalahan yang peneliti dapat yaitu kurangnya minat belajar yang ditandai dengan kurangnya antusiasme, serta suasana kelas yang bosan serta jenuh terhadap materi ASEAN dan belum tersedianya media pembelajaran yang digunakan. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media mabar ASEAN berbasis *android* yang layak dan dapat diimplementasikan untuk meningkatkan minat belajar Siswa kelas VI. Kelayakan aplikasi *android* yang dikembangkan divalidasi oleh ahli media, materi dan ahli praktisi pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan adalah *Design and Development (D&D)* dengan desain pengembangan ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa *study literatur*, observasi, wawancara, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi media mabar ASEAN dari ahli media yaitu 95% dengan kategori sangat layak, ahli materi 100% dengan kategori sangat layak, dan ahli praktisi pembelajaran 93% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media mabar ASEAN yang dibuat sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Hasil angket menunjukkan bahwa siswa sangat setuju dengan penggunaan media “Mabar ASEAN” mencerminkan minat belajar yang tinggi terutama pada antusiasme atau keterlibatan dan ketertarikan siswa setelah penggunaan aplikasi.

**Kata kunci:** media *android*, materi ASEAN kelas VI, minat belajar



# DEVELOPMENT ANDROID-BASED “MABAR ASEAN” MEDIA TO INCREASE CLASS VI STUDENTS INTEREST IN LEARNING

Delina Apriliani

2009174

## **ABSTRACT**

*This research is based on the problems that researchers found, namely a lack of interest in learning, which is characterized by a lack of enthusiasm, as well as a class atmosphere that is bored and saturated with ASEAN material and the unavailability of the learning media used. The aim of this research is to develop android-based ASEAN social media that is feasible and can be implemented to increase class VI students interest learning. The feasibility of the android application being developed was validated by media, material, and learning practitioner experts. The research method used is Design and Development (D&D) with the ADDIE development design (analysis, design, development, implementation, evaluation). The data collection techniques used were literature study, observation, interviews, and questionnaires. The data analysis techniques used are qualitative and quantitative. The android application validation result from media experts were 95% in the very feasible category, material experts 100% in the very feasible category, and learning practitioner experts 93% in the very feasible category. So it can be concluded that the mabar (let's learn) ASEAN android application created is very suitable to be used as a learning medium. The results of the questionnaire show that students strongly agree with the use of the android application “mabar ASEAN”, which reflects high interest in learning, especially in the enthusiasm, involvement, and interest of students after using the application.*

**Keywords:** *android media, grade VI ASEAN material, learning interest*

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK.....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
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 Sistematika Penelitian .....	7
BAB II.....	8
KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Media Pembelajaran .....	8
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran .....	8
2.1.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	9
2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran .....	9
2.2 Aplikasi Android .....	10
2.2.1 Definisi Aplikasi Android.....	10
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Android.....	12
2.2.3 Pengembangan Media “Mabar ASEAN” Berbasis Android .....	13
2.3 Minat Belajar .....	13
2.3.1 Definisi Minat Belajar .....	13
2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar.....	14
2.3.3 Indikator Minat Belajar.....	15
2.3.4 Meningkatkan Minat Belajar .....	16
2.4 Materi ASEAN.....	16
2.5 Penelitian yang Relevan .....	22

2.6	Kerangka Pikir .....	24
2.7	Definisi Operasional .....	25
2.7.1	Media “Mabar ASEAN” Berbasis Android.....	25
2.7.2	Minat Belajar .....	25
BAB III.....		26
METODE PENELITIAN.....		26
3.1	Desain Penelitian .....	26
3.2	Prosedur Penelitian .....	27
3.3	Partisipasi Penelitian .....	28
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	29
3.5	Instrumen Penelitian .....	30
3.6	Teknik Analisis Data .....	35
BAB IV .....		38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		38
4.1	Desain Pengembangan Media “Mabar ASEAN” andr Berbasis Android.....	38
4.1.1	Temuan .....	38
4.1.2	Pembahasan .....	59
4.2	Hasil Akhir Pengembangan Media “Mabar ASEAN” Berbasis Android 61	
4.2.1	Temuan .....	61
4.2.2	Pembahasan .....	64
4.3	Implementasi Media “Mabar ASEAN” Berbasis Android.....	67
4.3.1	Temuan .....	67
4.3.2	Pembahasan .....	70
4.4	Keterbatasan Penelitian .....	73
BAB V.....		74
KESIMPULAN DAN REKOMENDASI .....		74
5.1	Simpulan .....	74
5.2	Rekomendasi .....	75
DAFTAR PUSTAKA .....		76
LAMPIRAN.....		81

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2 Kerangka Pikir Penelitian.....	24
Gambar 3. 2 Tahap Model ADDIE.....	26
Gambar 4. 1 Flowchart media “Mabar ASEAN” berbasis <i>Android</i> .....	46
Gambar 4. 2 Halaman Web Canva.....	48
Gambar 4. 3 Penyuntingan Desain Canva.....	49
Gambar 4. 4 Latar Belakang Desain di <i>Canva</i> .....	49
Gambar 4. 5 Mengunduh desain aplikasi di <i>Canva</i> .....	50
Gambar 4. 6 Halaman Web I Spring Suite 11 .....	55
Gambar 4. 7 Halaman Utama Microsoft PowerPoint X I Spring.....	55
Gambar 4. 8 Halaman Utama Desain Microsoft Power Point .....	55
Gambar 4. 9 Memasukan Video ke dalam Microsoft PowerPoint.....	56
Gambar 4. 10 Memberi triger ke dalam tombol.....	56
Gambar 4. 11 Membuat Quiz .....	57
Gambar 4. 12 Menambahkan Backsound .....	57
Gambar 4. 13 Mengunduh PowerPoint menjadi Format HTML5 .....	57

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tahap Model ADDIE.....	27
Tabel 3. 2 Lembar Pertanyaan Wawancara.....	30
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Materi .....	31
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Media.....	32
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Penilaian Ahli Pembelajaran .....	33
Tabel 3. 6 Kisi Kisi Minat Belajar Siswa.....	34
Tabel 3. 7 Kategori Penilaian Skala Likert .....	36
Tabel 3. 8 Kategori Ketentuan Skor.....	37
Tabel 4. 1 Analisis media “Mabar ASEAN”.....	38
Tabel 4. 2 KD, IPK dan TP IPS Kelas VI Sekolah Dasar.....	40
Tabel 4. 3 GBIM (Gambaran Besar Isi Media).....	44
Tabel 4. 4 Tahap Desain Aplikasi .....	45
Tabel 4. 5 Desain media “Mabar ASEAN” berbasis Android .....	51
Tabel 4. 6 Saran dan Komentar Validasi Ahli .....	61
Tabel 4. 7 Desain Sebelum dan Setelah Revisi .....	62
Tabel 4. 8 Presentase Hasil Validasi Ahli .....	64
Tabel 4. 9 Presentase Respon Angket Minat Belajar Siswa .....	69

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing .....	81
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian .....	82
Lampiran 3. Kartu Bimbingan .....	83
Lampiran 4. Hasil Pengamatan Observasi Awal .....	84
Lampiran 5. Hasil Wawancara dengan Guru .....	85
Lampiran 6. Lembar Angket Validasi Ahli Media .....	86
Lampiran 7. Lembar Angket Validasi Ahli Materi .....	94
Lampiran 8. Lembar Angket Ahli Praktisi Pembelajaran .....	102
Lampiran 9. Lembar Angket Minat Belajar Siswa .....	110
Lampiran 10. Data Hasil Angket Minat Belajar Siswa .....	115
Lampiran 11. RPP .....	116
Lampiran 12. LKPD .....	121
Lampiran 13. Sumber Audio/Musik .....	123
Lampiran 14. Sumber Gambar/Illustrasi .....	124
Lampiran 15. Desain Akhir .....	128
Lampiran 16. Dokumentasi .....	131
Lampiran 17. Riwayat Hidup Penulis .....	134
Lampiran 18. Perbaikan Skripsi .....	135

## DAFTAR PUSTAKA

- Adila, N. (2021). Pengembangan Aplikasi Android Berbantuan Appsgeyser.com Pada Mata Pelajaran Fiqih di MI Plus Nur Rahma Kota Bengkulu. *In Industry and Higher Education* (Vol. 3, Issue 1). <http://journal.unilak.ac.id/index.php/JIEB/article/view/3845%0Ahttp://dspace.uc.ac.id/handle/123456789/1288>
- Aeni, A. N., & Ariefin, M. R. (2023). Pengembangan *E-Book* KITANA ( Kisah Keteladanan Nabi ) untuk Meningkatkan Sikap Keteladanan Peserta Didik Sekolah Dasar. 7(20), 194–208.
- Ahmad, N., Ilato, R., & Payu, B. R. (2020). Pengaruh Pemanfaatan Teknologi Informasi Terhadap Minat Belajar Siswa. *Jambura Economic Education Journal*, 2(2), 70–79. <https://doi.org/10.37479/jeej.v2i2.5464>
- Aisyah, S., Sholeh, M., Lestari, I. B., Yanti, L. D., Nuraini, N., Mayangsari, P., & Mukti, R. A. (2024). Peran Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran IPS di Era Digital. *Jurnal Inovasi, Evaluasi Dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 4(1), 44–52. <https://doi.org/10.54371/jiepp.v4i1.382>
- Ajizah, I. (2021). Urgensi Teknologi Pendidikan: Analisis Kelebihan Dan Kekurangan Teknologi Pendidikan Di Era Revolusi Industri 4.0. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 4(1), 25–36.
- Alam, Y. (2018). Dampak Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Smk PGRI 1 Palembang. *Motivasi: Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 3(2), 573–591.
- Amulistia, A., Rahayu, E. N., Rahmah, N. A., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan Aplikasi KINARUL ( Kisah Nabi dan Rasul ) untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PAI di SD. *Journal on Education*, 5(4), 15201–15212.
- Anggari, Angi St. Afriki. Wulan, Dara Retno. Puspitawati, Nuniek. Khasanah, L. M. . (2018). *Buku Siswa Kelas VI / Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.-- Edisi Revisi 2013 Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.*
- Ardiansyah, A. A., & Nana, N. (2020). Peran *Mobile Learning* sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 3(1), 47. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24245>
- Bana, R. E., Dethan, S. P., & Blegur, I. K. S. (2022). Powerpoint dan Ispring : Kombinasi untuk Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android. *SANTIKA: Seminar Nasional Tadris Matematika*, 2, 284–295.
- Bano, M., Zowghi, D., Kearney, M., Schuck, S., & Aubusson, P. (2018). *Mobile learning for science and mathematics school education: A systematic review of empirical evidence. Computers & Education*, 121, 30–58. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.02.006>

- Benedeto, W. P., & Setyaningtyas, E. W. (2023). Media Pembelajaran Aplikasi Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Materi Sistem Tata Surya. 5, 351–359.
- Briggs, L, 1997. *Instructional Media*. Pittsburg: AIR.
- Dhaniswara, E., Larisu, Z., Sanjaya, F., Kurniasari, N., Megavitry, R., & Marlina. (2023). Analisis Peran Game Edukasi Berbasis Mobile Dalam Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 24–30. <https://gamedaim.com/tokoh/sejarah-mobile-legends/>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanda Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Ependi, U., & Sopiah, N. (2015). Pemanfaatan Teknologi Berbasis Android Sebagai Media Belajar Matematika Anak Sekolah Dasar. *Ilmiah Matrik*, 17 No 2(3), 109–122.
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2005). *Principles of Instructional Design* (5th ed.). Wardsworth Thomson Learning. <https://doi.org/10.1002/pfi.4140440211>
- Handayani, H., & Somantri, M. (2023). Games Board: Salah Satu Media Dalam Mengembangkan Literasi Sains Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (3)(April), 151–162.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrir, T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Iskandarwassid. (2018). Minat Belajar Siswa. *The Journal of the Japan Society for Bronchology*, 14(7), 18.
- Kaharuddin, K., Fernando, Y., Marfuah, M., & KH, M. (2023). Aplikasi Augmented Reality (AR) Sebagai Media Pembelajaran Sistem Rangka Manusia. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 4(4), 1168–1175. <https://doi.org/10.47065/josh.v4i4.3685>
- Kebudayaan, I. D. P. dan, Balai Pustaka, P. N., & (Indonesia), P. P. dan P. B. (1995). Kamus besar bahasa Indonesia. In TA - TT - (Edisi 2, c). Departemen Pendidikan dan Kebudayaan : Balai Pustaka Jakarta. <https://doi.org/LK> - <https://worldcat.org/title/221894722>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Mahmud, S. A. (2020). Peningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games



- Tournament (Tgt). *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, VIII(1), 51–57.
- Maiyana, E. (2018). Pemanfaatan Android Dalam Perancangan Aplikasi Kumpulan Doa. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 4(1), 54–65. <https://doi.org/10.22216/jsi.v4i1.3409>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Marliani Rahmania, D., Haq Mustafa, A., Fitriani, H., Handayati, S., Nur Aeni, A., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., & Daerah Sumedang, K. (2023). Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Capcut sebagai Media Dakwah dalam Pembelajaran PAI di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(4), 17336–17344. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/4149>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92>
- Miles, Huberman, A (1992). *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia
- Mohamad, P., Sumantri, S., & Pd, M. (2016). *Media Pembelajaran*.
- Nengsi, S. (2011). Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Nurhalisa, S., Ma'rufi, M., & Baharuddin, M. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Asesmen Kompetensi Minimum dan Pemecahan Masalah. *Jurnal Literasi Digital*, 1(3), 192–202. <https://doi.org/10.54065/jld.1.3.2021.63>
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128. <https://doi.org/10.17509/jpm.v1i1.3264>
- Nurrita, T. (2018). *Media Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa*. 03, 171–187.
- P, A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Idaarah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 3(2), 205. <https://doi.org/10.24252/idaarah.v3i2.10012>
- Pratama, M. P., & Hasanah, F. N. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Ipa Sd. *Eduproxima : Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA*, 6(1), 311–319. <https://doi.org/10.29100/.v6i1.4454>

- Pujiatna, T., & Pristiwati, R. (2021). Pemanfaatan Ispring Suite *Quizzes* Sebagai Pembuatan Soal Bahasa Indonesia Bermuatan Hots. *Pemanfaatan Ispring Suite Quizzes* Sebagai Pembuatan Soal Bahasa Indonesia Bermuatan Hots, 10(2), 113–120.
- Rahmad Hakim S, (2012). *Pengantar Sistem Informasi Bisnis*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Ramli, M. (2012). *Media Teknologi Pembelajaran*. IAIN Antasari Press, 1–3.
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (n.d.). *Design and Development Research*.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*.
- Rosaly, R., & Prasetyo, A. (2020). *Flowchart* Beserta Fungsi dan Simbol-Simbol. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2(3), 5–7.
- Safari. (2003). *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sahara, A., Alimuda, S., Retnadi, W., Hayu, R., & Firmansyah, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Sainsku Berbasis Aplikasi Android Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Karimah Tauhid*, 2(5), 1–17.
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 2(2), 212–219. <https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Sari, R. K., & Harjono, N. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Tematik Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas 4 SD. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 122. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.33356>
- Septiani, A. N., Pratiwi, D., & Rossy, R. (2023). Evaluasi Pembelajaran dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan di Sekolah Dasar. *Masaliq*, 3(5), 824–832. <https://doi.org/10.58578/masaliq.v3i5.1380>
- Sidharta, A., (2015). *Media Pembelajaran*. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1, 1–29.
- Simbolon, N. (2013). Minat Belajar Siswa Dimasa Pandemi. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pendidikan Dasar*, 1(2), 14–19.
- Slameto, 2010. *Belajar dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya*. Edisi revisi. Jakarta. Rineka cipta
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suhardiansyah., Ifrianti, S., Sari, I. P., & Asiah, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Articulate Storyline* Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Belajar Mandiri Peserta Didik Kelas IV SD/MI. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 10(1), 101–114.
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Suprpto dkk. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 36(1), 9-34.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya* (P. Latifah (ed.)). Remaja Rosdakarya.
- Susilo, A. K., & Nurgiyatna, S. T. (2017). Perancangan Aplikasi Mari Mengenal Negara Asean (Mangga) Untuk Siswa Sekolah Dasar. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/55218>
- Tri Widya Sandika. (2020). *Journal Research and Education Studies. Invention*, 1(1), 33-43.
- Verawati, & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan Android Dalam Dunia Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 617-627.
- Warnaedi, V. (2023). *Pengembangan Media Audio Visual Interaktif" Penerapan Nilai Pancasila" Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Fase B Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

