

No. Skripsi : 060/S/PGSD-REG/A1.5.6.1/JULI/2024

**PENGEMBANGAN APLIKASI ‘COLERE’ UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI BUDAYA DAN KEWARGANEGARAAN PESERTA DIDIK
FASE C SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan untuk persyaratan penelitian dan penulisan skripsi sebagai tugas akhir
studi S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh :

Defira Permata Sari

2006518

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

BANDUNG

2024

**PENGEMBANGAN APLIKASI ‘COLERE’ UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI BUDAYA DAN KEWARGANEGARAAN PESERTA DIDIK
FASE C SEKOLAH DASAR**

Oleh

Defira Permata Sari

2006518

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan

© Defira Permata Sari

Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2024

Hak Cipta dilindungi Undang – Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang fotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

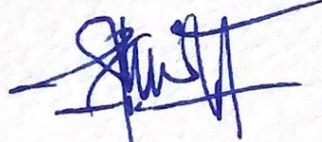
Defira Permata Sari

2006518

**PENGEMBANGAN APLIKASI 'COLERE' UNTUK MENINGKATKAN
LITERASI BUDAYA DAN KEWARGANEGARAAN PESERTA DIDIK
FASE C SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Mubarak Somantri, M.Pd.

NIP. 920200119871105101

Pembimbing II

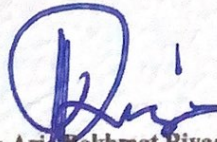


Non Dwishiera C A, M.Pd.

NIP. 199101082019032015

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Ario Kakhmat Rivadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“PENGEMBANGAN APLIKASI ‘COLERE’ UNTUK MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGANEGARAAN PESERTA DIDIK FASE C SEKOLAH DASAR”** beserta isinya merupakan karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku. Atas pernyataan ini, saya siap menganggung sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juni 2024

Peneliti,

Defira Permata Sari

NIM. 2006518

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji serta syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang selalu memberikan rahmat serta hidayah –Nya. Teriring juga shalawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan umatnya hingga akhir zaman. Alhamdulillah dengan izin, kasih sayang serta karunia –Nya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Aplikasi ‘Colere’ Untuk Meningkatkan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Peserta Didik Fase C Sekolah Dasar” ini dengan sebaik – baiknya.

Skripsi ini disusun untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Maka dari itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk menyempurnakan skripsi ini. Peneliti berharap, semoga skripsi ini dapat bermanfaat. *Aamiin.*

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Bandung, Juni 2024

Peneliti,

Defira Permata Sari

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini dapat selesai karena keterlibatan dari berbagai pihak. Peneliti menyadari bahwa skripsi yang dibuat ini jauh dari kata sempurna. Oleh karenanya, dengan segala kerendahan hati, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada semua pihak yang terlibat, diantaranya :

1. Prof. Dr. Rudi Susilana, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu pendidikan yang telah memberikan fasilitas dan dukungan selama masa studi.
2. Dr. Arie Rakhmat Riyadi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing, mendukung dan memberikan fasilitas selama masa studi.
3. Bapak Dr. Mubarak Somantri, M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing dan memberikan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
4. Ibu Non Dwishiera C.A, M.Pd., selaku dosen wali dan dosen pembimbing 2 yang telah membimbing, memberikan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Ibu Ira Rengganis, M.Sn., selaku validator ahli media yang telah memberikan saran selama penelitian.
6. Bapak Faisal Sadam Murrone, M.Pd., selaku validator ahli materi yang telah memberikan saran dan masukan selama penelitian.
7. Ibu Saghita Sofha I.M.N, selaku wali kelas dan validator ahli pembelajaran yang telah memberikan saran selama penelitian.
8. Seluruh dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UPI yang telah memberikan banyak ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan.
9. Kepada Kepala Sekolah SD Maleber Utara yang telah memberikan izin untuk penelitian.
10. Kepada seluruh peserta didik kelas 5 yang telah membantu dalam penelitian.
11. Terimakasih kepada diri saya sendiri yang telah berusaha dan bertahan dari awal penyusunan sampai pada akhir penyelesaian skripsi ini.
12. Kepada kedua orang tua tercinta, Ayah Sirod Sujono dan Ibu Nunung Heni yang telah memberikan cinta, kasih sayang, semangat, doa, serta dukungannya untuk peneliti.

13. Kepada kakak tersayang, Irna Sri Iryani dan Irfa Juliani juga para kakak ipar yang selalu memberikan dukungan dan motivasinya untuk penulis.
14. Nenek Idah yang senantiasa selalu memberikan doa dalam setiap langkah penulis.
15. Terimakasih kepada keponakan terkasih Elghifari Malik Indrawan yang selalu mengingatkan penulis untuk segera menyelesaikan skripsi dan Shazfa Kaluna Almahyra, keponakan yang selalu menjadi penyemangat penulis. .
16. Sahabat tersayang Citra Nur Annisa dan Indri Olivia Herlina, teman yang selalu berbagi tawa, berbagi bahagia, berbagi kesedihan dan berbagi cerita yang telah berjuang bersama penulis dalam menyelesaikan skripsi.
17. Alya Fatihah Hendayana, Elisa Nurfaridah dan Hafsyah Mulyani, teman seperjuangan yang selalu bertukar informasi dan menjadi panutan selama proses penyusunan skripsi.
18. Shifa, Farah, Celsy, dan Delina, teman sekelas yang telah membantu penulis pada saat penyusunan produk skripsi.
19. Rekan – rekan PGSD – D yang telah berjuang bersama untuk mencapai akhir.
20. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Bandung, Juni 2024

Peneliti,
Defira Permata Sari

**PENGEMBANGAN APLIKASI ‘COLERE’ UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGANEGARAAN
PESERTA DIDIK FASE C SEKOLAH DASAR**

Defira Permata Sari

2006518

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pendalaman terkait budaya dan minimnya media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Fase C terkait Literasi budaya dan kewarganegaraan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media aplikasi *Colere* materi keragaman budaya serta dapat diimplementasikan pada pembelajaran guna untuk meningkatkan Literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik fase C Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Design and Development (D&D)* dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate*). Pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Media aplikasi *Colere* mendapatkan penilaian dari tiga ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli pembelajaran. Hasil validasi media aplikasi *Colere* dari ahli media yaitu 97.9% dengan kategori sangat baik, ahli materi 92.9% dengan kategori sangat baik, ahli pembelajaran 96.4% dengan kategori sangat baik, dan total persentase keseluruhan yaitu 95.7% dengan kategori sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa media aplikasi *Colere* yang dibuat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil implementasi media aplikasi *Colere* kepada peserta didik fase C menunjukkan bahwa adanya peningkatan pada nilai *pre – test* dan *post – test* dari rata – rata 54 menjadi 82. Selain itu, peneliti melakukan uji *N-Gain* dengan rata – rata 0.6 yang termasuk pada kategori sedang. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik dan diharapkan dapat di kembangkan kembali oleh guru maupun peneliti selanjutnya.

Kata Kunci: Media aplikasi, Materi keragaman budaya, Literasi budaya dan kewarganegaraan

**PENGEMBANGAN APLIKASI ‘COLERE’ UNTUK
MENINGKATKAN LITERASI BUDAYA DAN KEWARGANEGARAAN
PESERTA DIDIK FASE C SEKOLAH DASAR**

Defira Permata Sari

2006518

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of deepening related to culture and the lack of media in learning Pancasila Education in Phase C Elementary Schools related to cultural literacy and citizenship. This research aims to develop Colere application media on cultural diversity material and can be implemented in learning to improve the cultural and civic literacy of Phase C elementary school students. The research method used is Design and Development (D&D) with the ADDIE development model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluate). The data collection used were observation, interviews, questionnaires, and tests. The data analysis technique used was qualitative and quantitative data analysis. Colere application media received an assessment from three experts, namely media experts, material experts, and learning experts. The results of the Colere application media validation from media experts are 97.9% with a very good category, material experts 92.9% with a very good category, learning experts 96.4% with a very good category, and the total overall percentage is 95.7% with a very good category. So it can be concluded that the Colere application media made is suitable for use in learning. The results of the implementation of the Colere application media to phase C students showed that there was an increase in the pre-test and post-test scores from an average of 54 to 82. In addition, researchers conducted an N-Gain test with an average of 0.6 which is included in the moderate category. Thus, this application is expected to be used well by students and is expected to be developed again by teachers and further researchers.

Keywords: *Media applications, Cultural diversity, Cultural and civic literacy*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Macam - Macam Media Pembelajaran	9
2.1.3 Media Pembelajaran Digital.....	11
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.5 Media Pembelajaran di Sekolah Dasar	13
2.2 Aplikasi ‘Colere’	14
2.3 Capaian Pembelajaran Materi Keragaman Budaya.....	16
2.4 Literasi Budaya dan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar.....	17
2.4.1 Definisi Literasi Budaya dan Kewarganegaraan.....	17
2.4.2 Tujuan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan.....	17

2.4.3	Indikator Literasi Budaya dan Kewarganegaraan	18
2.5	Penelitian Terdahulu yang Relevan	19
2.6	Kerangka Pikir Penelitian.....	20
2.7	Definisi Operasional.....	21
2.7.1	Pengembangan Media Aplikasi ‘Colere’	21
2.7.2	Literasi Budaya dan Kewarganegaraan.....	22
BAB III	METODE PENELITIAN	23
3.1	Jenis Metode Penelitian.....	23
3.2	Subjek, Lokasi, dan Waktu	24
3.2.1	Subjek Penelitian.....	24
3.2.2	Lokasi Penelitian.....	24
3.2.3	Waktu Pengambilan Data	24
3.3	Teknik Pengumpulan Data	24
3.3.1	Tes	24
3.3.2	Angket/Kuesioner	25
3.3.3	Observasi.....	25
3.3.4	Wawancara	25
3.4	Instrumen Penelitian.....	25
1.1	Saling menghormati pada sesama	35
3.5	Teknik Analisis Data.....	35
3.6	Prosedur Penelitian.....	38
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1	Desain Pengembangan Media Pembelajaran	41
4.1.1	Temuan Desain Pengembangan Media Pembelajaran	41
4.1.2	Pembahasan Desain Pengembangan Media Pembelajaran	60
4.2	Hasil Validasi Para Ahli Media Aplikasi <i>Colere</i>	63
4.2.1	Temuan Hasil Validasi Para Ahli Media Aplikasi <i>Colere</i>	63

4.2.2	Pembahasan Hasil Validasi Para Ahli Media Aplikasi <i>Colere</i>	67
4.3	Hasil Implementasi Media Aplikasi <i>Colere</i>	69
4.3.1	Temuan Hasil Implementasi Media Aplikasi <i>Colere</i>	69
4.3.2	Pembahasan Hasil Implementasi Media Aplikasi <i>Colere</i>	77
4.4	Peningkatan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Setelah Uji Coba Aplikasi <i>Colere</i>	78
4.4.1	Temuan Peningkatan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Setelah Uji Coba Aplikasi <i>Colere</i>	78
4.4.2	Pembahasan Peningkatan Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Setelah Uji Coba Aplikasi <i>Colere</i>	80
4.5	Keterbatasan Penelitian	80
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI		81
5.1	Simpulan.....	81
5.2	Rekomendasi	82
DAFTAR PUSTAKA.....		84
LAMPIRAN.....		92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 CP dan TP	16
Tabel 3. 1 Instrumen Tes	26
Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	32
Tabel 3. 3 Kisi – Kisi Angket Validasi Ahli Media	33
Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Angket Validasi Ahli Pembelajaran.....	34
Tabel 3. 5 Indikator Pedoman Observasi	35
Tabel 3. 6 Penilaian Skala <i>Likert</i>	36
Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan	37
Tabel 3. 8 Kriteria Uji <i>N – Gain</i>	38
Tabel 3. 9 Tahap Model ADDIE.....	40
Tabel 4. 1 Analisis Capaian Pembelajaran	42
Tabel 4. 2 Gambaran Besar Isi Media	43
Tabel 4. 3 Tombol – tombol pada media <i>Colere</i>	51
Tabel 4. 4 Desain Produk	52
Tabel 4. 5 Proses pembuatan media aplikasi <i>Colere</i>	58
Tabel 4. 6 Saran Ahli	63
Tabel 4. 7 Persentase Hasil Validasi Aplikasi <i>Colere</i>	66
Tabel 4. 8 Skor <i>Pre-test</i>	71
Tabel 4. 9 Perbandingan Skor <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	74
Tabel 4. 10 Data Penilaian Antar Teman.....	76
Tabel 4. 11 Perhitungan Rata – Rata <i>N-Gain</i>	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir Penelitian	21
Gambar 3. 1 Model ADDIE	39
Gambar 4. 1 Desain produk pada aplikasi <i>Canva</i>	45
Gambar 4. 2 Desain produk pada aplikasi <i>Power Point</i>	45
Gambar 4. 3 Aplikasi <i>i-spring</i> dalam <i>Power Point</i>	46
Gambar 4. 4 Aplikasi <i>Website 2 APK Builder Pro v5.0</i>	46
Gambar 4. 5 Rancangan Aplikasi <i>Colere</i>	47
Gambar 4. 6 <i>Home Screen</i>	47
Gambar 4. 7 Menu.....	48
Gambar 4. 8 Tata letak rumah adat di Indonesia.....	48
Gambar 4. 9 Bahasa daerah.....	49
Gambar 4. 10 Tata letak keragaman suku dan agama	50
Gambar 4. 11 Tata letak keragaman suku dan agama	50
Gambar 4. 12 Tata letak keragaman suku dan agama	51
Gambar 4. 13 Tampilan awal	62
Gambar 4. 14 Tombol – tombol pada aplikasi	62
Gambar 4. 15 Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi	64
Gambar 4. 16 Sebelum Revisi dan Sesudah Revisi	65
Gambar 4. 17 Palette warna pada media aplikasi <i>Colere</i>	68
Gambar 4. 18 Diagram hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	92
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	93
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian Sekolah	94
Lampiran 4 Prosedur Penelitian	95
Lampiran 5 Pedoman Observasi Penilaian Antar Teman.....	96
Lampiran 6 Hasil Observasi Penilaian Antar Teman	97
Lampiran 7 Angket Validasi Ahli	111
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli Media	114
Lampiran 9 Angket Validasi Ahli Materi	117
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi	119
Lampiran 11 Angket Validasi Ahli Pembelajaran	121
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	123
Lampiran 13 Soal <i>Pre - test</i> dan <i>Post - test</i>	125
Lampiran 14 Hasil <i>Pre – test</i>	131
Lampiran 15 Hasil <i>Post – test</i>	139
Lampiran 16 Modul Ajar.....	147
Lampiran 17 GBIM Aplikasi <i>Colere</i>	151
Lampiran 18 Hasil Refleksi Peserta didik.....	152
Lampiran 19 Hasil Media Aplikasi <i>Colere</i>	153
Lampiran 20 Dokumentasi	158
Lampiran 21 Kartu Bimbingan Skripsi	160
Lampiran 22 Daftar Riwayat Hidup.....	162

DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. (2021). *Analisis Data Kualitatif*. Makassar, CV Syakir Media Press.1 Desember,178-235.
- Ahsani, E. luthfi F., & Azizah, N. R. (2021). Implementasi Literasi Budaya Dan Kewargaan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 11(01), 1-16.
- Ahyar, H., Maret, U. S., Andriani, H., Sukmana, D. J., Mada, U. G., Hardani, S.Pd., M. S., Nur Hikmatul Auliya, G. C. B., Helmina Andriani, M. S., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta. CV Pustaka Ilmu. Maret, 116-157.
- Al Azhari, I. A. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android “Musha” Untuk Yayasan Majelis Tafsir Al-Qur’an Cabang Kalasan. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 7(7), 691–699.
- Alkaf, F., Syaikhu, A., & Oktaviana, E. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Pembelajaran PPKn Di SDIT Tunas Muda Islam Jakarta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III*, 478–487. Diakses 4 Desember 2023.
- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581.
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Padang. PT Global Eksekutif Teknologi. Mei,1-6.
- Anastasia Pudjitrherwanti, Sunahrowi, Zaim Elmubarok, S. K. (2019). Ilmu Budaya: Dari Strukturalisme Budaya Sampai Orientalisme Kontemporer. Semarang. In *CV. Rizquna. September*, 2-6.
- Ano. (2021). Pembelajaran 4. Keberagaman dalam Bingkai Bhinneka

Tunggal Ika. *Modul Belajar Mandiri*, 121–140.

Anwar F & Pajarianto, dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran “Telaah Perspektif Pada Era Society 5.0. In *Pengembangan Media Pembelajaran*.

Awandany, S. Della, & Budiastuti, E. (2020). Pengembangan Media Flowchart Pada Mata Pelajaran Keterampilan Tata Busana Di Man 1 Sleman. *Prosiding Pendidikan Teknik Boga Busana*, 15(1).

Batubara, H. H. (2021). *Media Pembelajaran MI / SD*. Semarang. CV Graha Edu. Oktober, 1-18.

Cahya, R. S. I., Nuryani, P., & Anasta, N. D. C. (2022). Rancangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Pendekatan Ekopedagogi Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Tema 9 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(1), 41–50.

Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. Yogyakarta. In *CV Kaaffah Learning Center*. November, 6-28.

Endra, F. (2017). Pengantar Metodologi Penelitian. Yogyakarta. In *Antasari Press*. Februari, 67-120.

Fallensky, M. S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash Materi Kewargaan Digital. *Utile: Jurnal Kependidikan*, 7(1), 42–49.

Guarango, P. M. (2022). Klasifikasi Media Pembelajaran. *Jurnal*, 4(8.5.2017), 106–113.

Gunawan, S.Pd.I., MA Dr. Asnil Aidah Ritonga, M. . (2019). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan. Mei, 282.

Hadiansyah, dkk. (2018). Materi Pendukung Literasi Budaya Dan Kewargaan. *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan Riset Dan Teknologi Republik Indonesia*, 3(1), Jakarta. September, 10–27.

- Haryawati, I. L. A., Sudirtha, I. G., & Angendari, M. D. (2019). Pembuatan Busana : Menggunakan Skala *Likert*. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 10(3), 167. Diakses 8 Desember 2023.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. Klaten. In *Tahta Media Group* (Issue Mei), 5-40.
- Hasan, N., Assagaf, S. F., Sapriadi, S., Martang, M., & ... (2022). Program Rumah Cerdas sebagai Upaya Peningkatan Literasi dan Pemberdayaan Masyarakat Desa Mallongi-longi. *SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2).
- Hendra, Hery Afriyadi, T., Noor Hayati, S., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., & Rahmat Putra Ahmad Hasibuan Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar, S. P. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktek). Jambi. PT Sonpedia Publishing Indonesia (Vol. 1, Issue 1) Maret, 2-9. Diakses 11 Desember 2023.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1, 28–37. Diakses 5 Desember 2023.
- Hikmah, N., Kuswidyanarko, A., & H. M. Lubis, P. (2022). Pengembangan Media *Pop-Up Book* pada Materi Siklus Air di Kelas V SD Negeri 04 Puding Besar. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(2), 137–148.
- Hikmawati, F. (2017). *Metodologi Penelitian*. Depok. PT RajaGrafindo Persada. Maret, 30-37.
- Indrakurniawan, M., Kusuma, M. D., & Wulandari, R. (2022). *Urgency of Cultural and Citizen Literacy for Elementary School in the Digitalization* Era Urgensi Literasi Budaya dan Kewargaan Bagi Sekolah Dasar di Era Digitalisasi *Procedia of Social Sciences and Humanities*. *Procedia of Social Sciences and Humanities*, 580-584. Diakses 14 Desember 2023.
- Jannah, B. P. dan L. miftahul. (2016). Metodologi Penelitian Kuantitatif.

- Aceh. Yayasan Muhammadiyah Zaini (Vol. 3, Issue 2). Juli, 57-60.
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45–56.
- Khasinah, S., & Elviana, E. (2022). Need Analysis dalam Pengembangan Kurikulum. *Jurnal MUDARRISUNA: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 12(4), 837.
- Kristanto, A. (2016). Media Pembelajaran. Jawa Timur. *Bintang Sutabaya*, April, 1–129.
- Kusherdyana, R. (2020). Pengertian Budaya, Lintas Budaya, dan Teori yang Melandasi Lintas Budaya. *Pemahaman Lintas Budaya*, 1–63. <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/SPAR4103-M1.pdf>
- Lastari, R., & Saragi, D. (2023). Analisis Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Pada Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 8 Langkat. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dasar, Menengah dan Tinggi [JMP-DMT]*, 4(2), 145–149.
- Latif, Brilian, S., Heryanto, D., & Mubarok, S. (2024). *MEDIA PAPAN SELIP (SLOT BOARD) UNTUK*. 9(1), 1–10.
- Lestari, N. D., Hermawan, R., & Heryanto, D. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Powtoon Untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, III No. II(Iii)*, 33–43.
- Maitsa Sajidah, Mita Chairunnisa Rahman, Rinanda Achirani Dewi, Sofi Nur Kamilah, & Neneng Sri Wulan. (2023). Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar Melalui Literasi Digital. *JUDIKNAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 2(3), 171–182.
- Mania, S. S. & S. (2019). *Metodologi Penelitian*, 110.

- Mubarok, S., & Hany, H. (2023). *GAMES BOARD: SALAH SATU MEDIA DALAM MENGEMBANGKAN LITERASI SAINS SISWA SD*. 08, 151–162.
- Nanda, A. R., Nasrun, Madeamin, I., Firdaus, A. M., & Wahid, A. (2021). *Penetapan Strategi , Metode , Dan*.
- Normina, N. (2017). Pendidikan dalam Kebudayaan. *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, 15(28), 17–28.
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran*. Jawa Timur. UMSIDA Press. Agustus, 47-50.
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlidy, T., Wellya Pamungkas, S., Fadhlurahman Jamirullah, R., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi “Perubahan Wujud Zat Benda” Kelas V Di Sdn Sarakan Ii Tangerang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117–134.
- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas *Gain* untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601. Diakses 10 Desember 2023.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. Makassar. In *Badan Penerbit UNM*. Mei, 5-32.
- Pangabean, S., Lisnasari, S. F., Puspitasari, I., Basuki, L., Fuadi, A., & Firmansyah, H. (2021). Sistem Student Center Learning dan Teacher Center Learning. In *Media Sains Indonesia*.
- Priadana, S. ; D. S. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Tangerang. Pascal Books. 211-213.
- Pujaastawa, I. B. G. (2015). Filsafat kebudayaan. *Filsafat Kebudayaan*, 1–21. Diakses 15 November 2023.

- Purwanto. (2018). Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Realiabilitas Penelitian Ekonomi Syariah. Magelang. In *Staiapress*. Mei, 23-38.
- Purwita, L. Y., & Zuhdi, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis *Google Sites* Materi Kondisi Geografis Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *11*(2), 259–270. Diakses 11 Desember 2023.
- Puti, S., Latief, M., & Rohandi, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality. *Journal of Information Technology Education*, *3*(1), 80–93. Diakses 10 Desember 2023.
- Rachma Dwiningrum, D. A., & Sunaryati, T. (2023). Pengembangan Media *Pop Up Book* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Kelas III Di SDN Mekarmukti 03 Bekasi Tahun Pelajaran 2022/2023. *JURNAL SYNTAX IMPERATIF : Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, *4*(3), 283–288. Diakses 3 Desember 2023.
- Rahmawati, S., Andika, E. S., & Budiarto, M. K. (2022). Peluang Pemanfaatan Aplikasi dan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sebagai Inovasi Pembelajaran di Era Digital. *Education*, *17*(1), 1–11.
- Ramadhaniar P, Agung S, & Tyasmiarni C. (2020). Identifikasi Pemahaman Siswa Mengenai Keberagaman Suku Bangsa, Sosial, dan Budaya Kelas IV. *Prosiding Nasional Pendidikan LPPM IKIP Bojonegoro*, *1*(1), 312–318.
- Rambe, A. H., Studi, P., Guru, P., Ibtidaiyah, M., Ilmu, F., Dan, T., Islam, U., & Sumatera, N. (2021). Diktat Edukatif Andina Halimsyah Rambe.docx. *Journal Article*, 1–10.
- Ratu Pratiwi, A., Ayu Pratiwi, S., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd. *Jurnal Pendidikan dan Dakwah*, *2*(3), 386–395.

- Richey Rita C. & James D. Klein. (2007). New York. *Design and Development Research*. Lawrence Erlbaum Associates, Inc., Publishers. 13.
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216.
- Rokhimah, E. D. (2023). *Pengembangan Media Komik Berbasis Cerita Anak untuk Meningkatkan Kompetensi Literasi Budaya dan Kewargaan pada Siswa Kelas Iv Sdn Mrican I*. 7, 18393–18400.
- Rustanty, D. (2022). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di PAUD. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana Universitas Negeri Semarang*, 5(1), 274–278. Diakses 4 Maret 2024.
- Safitri, S., & Ramadan, Z. H. (2022). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan di Sekolah Dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 109–116.
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. Diakses 23 Juli 2024.
- Sharon E., Heinich, Robert, Russell, J. D. S. (2004). *Instructional Technology and Media For Learning* (pp. 1–280).
- Somantri, D. (2021). Pentingnya Kompetensi Pedagogik Guru. *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 18(2), 188–195.
- Sumarto, S. (2019). Budaya, Pemahaman dan Penerapannya. *Jurnal Literasiologi*, 1(2), 144–159.
- Syakhriani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya Dan Kebudayaan: Tinjauan Dari Berbagai Pakar, Wujud-Wujud Kebudayaan, 7 Unsur Kebudayaan Yang Bersifat Universal. *Journal form of Culture*, 5(1), 782–791.
- Syukur, Y., & Mangestiwi, A. (2021). *Pembelajaran Literasi Budaya dan*

Kewargaan Berbasis Proyek di Masa Pandemi Covid-19. Jakarta. Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. November, 1-70.

Tjahyadi, I., Wafa, H., & Zamroni, M. (2019). *Buku ajar kajian budaya lokal*. Lamongan. Pagan Press. November, 30-34.

Tohiri, A., Arief, Z. A., & Fatonah, U. (2022). Analisa Kebutuhan Media Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 88–92.

Udin, M. B. (2021). Buku Ajar Statistik Pendidikan. In *Forum Statistika dan Komputasi* (Vol. 8, Nomor 1). Diakses 7 Desember 2023.

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.

Yunita, V., Alpusari, M., & Noviana, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Sistem Tata Surya Di Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1670–1679.