

No. Skripsi: 090/S/PGSD-REG/A1.5.6.1/AGUSTUS/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA “PANDAPAN” BERBASIS ANDROID
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA SISWA FASE B SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh

Rildwiani Putri Utama

NIM 2003420

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

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA “PANDAPAN” BERBASIS ANDROID
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR
PENDIDIKAN PANCASILA SISWA FASE B SEKOLAH DASAR**

Oleh
Rildwiani Putri Utama

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

© Rildwiani Putri Utama 2024
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2024

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

RILDWIANI PUTRI UTAMA

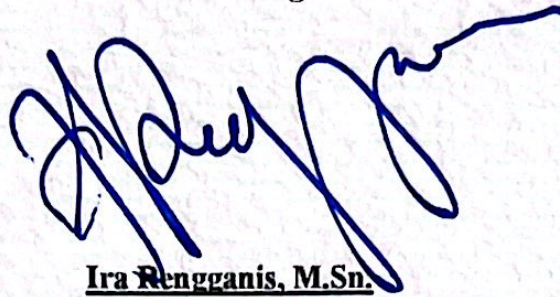
PENGEMBANGAN MEDIA “PANDAPAN” BERBASIS ANDROID

UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR

PENDIDIKAN PANCASILA SISWA FASE B SEKOLAH DASAR

disetujui dan disalakan oleh pembimbing :

Pembimbing I



Ira Rengganis, M.Sn.

NIP. 198002142008122001

Pembimbing II

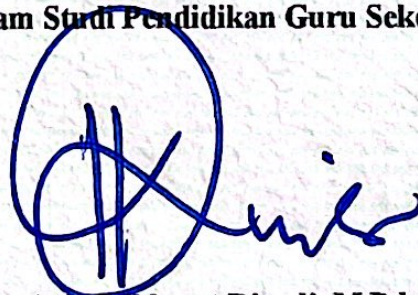


Faisal Sadam Murrone, M.Pd.

NIP. 920200119910121101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Arie Rakhmat Rivadi, M.Pd.

NIP. 198204262010121005

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini, saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media “PANDAPAN” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Fase B Sekolah Dasar”** 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 risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Juli 2024
Yang membuat pernyataan,

Rildwiani Putri Utama

NIM. 2003420

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media “PANDAPAN” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Fase B Sekolah Dasar” dengan baik dan tepat waktu. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang telah menjadi teladan bagi kita selaku umatnya.

Penyusunan skripsi dilakukan dalam rangka untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI).

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan, baik dari penyusunan maupun tata bahasa penyampaian dalam skripsi ini. Oleh karena itu, dengan rendah hati menerima saran dan kritik yang membangun dari pembaca agar penulis dapat memperbaiki skripsi ini. Semoga penelitian yang telah dilakukan dapat memberikan manfaat bagi khalayak umum.

Bandung, Juli 2024

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, atas segala berkah, rahmat, dan karunia-Nya yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, kekuatan, kesabaran, dan kesempatan kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarganya, para sahabatnya, dan pengikut-pengikutnya yang setia dengan baik sampai akhir zaman. Semoga kita mendapat syafa'atnya di hari kiamat kelak.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan baik dari segi bahasa, pembahasan dan pemikiran. Penulis juga menyadari bahwa tanpa bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, maka penyusunan skripsi ini tidak dapat berjalan dengan baik. Hingga selesainya penulisan skripsi ini telah banyak menerima bantuan waktu, tenaga dan pikiran dari banyak pihak. Sehubungan dengan itu, maka pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. 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.
2. Ibu Ira Rengganis, M.Sn., selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Wali yang telah membimbing penulis sejak awal perkuliahan hingga saat proses penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah meluangkan waktunya untuk memberikan ilmu yang bermanfaat, arahan, bimbingan, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi.
3. Bapak Faisal Sadam Murrone, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan ilmu yang bermanfaat, arahan, bimbingan, serta motivasi kepada penulis selama penyusunan skripsi. Terima kasih atas kesabaran beliau kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd., selaku validator materi yang telah berkenan dengan kemurahan hatinya untuk membantu penulis dalam mengevaluasi produk media yang dikembangkan penulis dalam penelitian ini.

5. Bapak Ari Arasy Magistra, M.Pd., selaku validator media yang telah berkenan dengan kemurahan hatinya untuk membantu penulis dalam mengevaluasi produk media yang dikembangkan penulis dalam penelitian ini.
6. Ibu Lia Barlianti, S.Pd., selaku validator pembelajaran sekaligus guru kelas IV A SDN Cijeruk yang telah memberikan saran dan masukan selama penelitian.
7. Seluruh Dosen dan Staf Akademik prodi PGSD FIP UPI yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang bermanfaat selama masa perkuliahan.
8. Orang tua tercinta, Mamah dan Papah, yang telah memberikan semangat, doa, dan segala dukungannya sejak penulis lahir hingga saat ini, dan tidak pernah lelah memberikan motivasi serta kesabaran kepada penulis.
9. Kedua adik tercinta, Dinda dan Tasya, atas segala dukungan, doa, dan hiburan selama ini, serta telah menjadi adik terbaik sepanjang hidup penulis.
10. Keluarga besar Cucu Dt. Sati Kayu Merah yang selalu mendorong dan memberikan motivasi kepada penulis agar segera menyelesaikan studi ini.
11. Putri Dynanti, selaku sahabat terbaik penulis. Terima kasih atas semua kesabaran dan dukungannya selama ini. Terima kasih telah menjadi tempat berkeluh kesah, teman bertukar pikiran, dan selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan skripsi ini.
12. Sany Malya Malina, Ervita Triani Rahmawati, dan Salsa Oktavia Rahma, selaku sahabat seperjuangan di bangku perkuliahan. Terima kasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, ilmu, dan juga waktu kebersamaannya. Terima kasih telah memberikan kenangan terindah selama masa perkuliahan.
13. Dwi Antika Andi Saputri dan Zahra Farrilia, selaku sahabat seperjuangan di tanah perantauan. Terima kasih atas segala dukungan, motivasi, doa, dan tawa canda selama penulis menempuh pendidikan di Bandung.
14. Kepala sekolah, guru, dan staf SDN Cijeruk, yang telah menerima, mengizinkan, dan memotivasi penulis untuk melaksanakan penelitian.
15. Siswa-siswi kelas IV SDN Cijeruk yang telah menjadi partisipan dan membantu penulis selama penelitian.

16. Seluruh rekan-rekan seperjuangan Angkatan 2020 Program studi PGSD FIP UPI (Lakara Tricitaloka) terkhususnya rekan-rekan kelas B yang telah berjuang dan kebersamai selama masa perkuliahan.
17. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, dengan segala hormat terima kasih atas segala doa, bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis sehingga penulis bisa berada di posisi sekarang ini.
18. Terakhir, untuk diri sendiri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terima kasih sudah bertahan. Saya bangga dengan usaha dan kerja keras yang telah saya curahkan untuk menyelesaikan skripsi ini.

Bandung, Juli 2024

Penulis

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA “PANDAPAN” BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA SISWA FASE B SEKOLAH DASAR

Rildwiani Putri Utama
2003420

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar Pendidikan Pancasila Siswa Fase B Sekolah Dasar yang disebabkan oleh minimnya media pembelajaran inovatif yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan hasil observasi dan wawancara guru dan siswa di salah satu sekolah yang berada Kabupaten Bandung. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bertujuan untuk mengembangkan media PANDAPAN berbasis android untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa observasi, wawancara, dan pengisian angket. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Hasil dari pengembangan media PANDAPAN berbasis android pada saat validasi dengan ketiga ahli yang meliputi ahli materi, media, dan pembelajaran mendapatkan penilaian dengan kategori sangat layak dengan beberapa masukan pada saat validasi pertama, dan mendapatkan penilaian dengan kategori sangat layak tanpa masukan pada saat validasi kedua. Maka dapat disimpulkan bahwasannya media PANDAPAN berbasis android yang dibuat layak untuk diimplementasikan. Pada saat melakukan implementasi, ditemukan bahwa terjadi peningkatan minat belajar siswa pada saat menggunakan media PANDAPAN. Peningkatan minat belajar ini dilihat berdasarkan indikator minat belajar yaitu perasaan senang 56,94%, ketertarikan 43,06%, perhatian siswa 44,45%, dan keaktifan siswa 31,94%. Indikator perasaan senang mendapatkan peningkatan yang paling tinggi dibandingkan indikator lainnya, hal ini difaktori salah satunya oleh respon siswa yang mendapatkan pengalaman menggunakan media pembelajaran alternatif yang inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas.

Kata kunci: Media Pandapan, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED "PANDAPAN" MEDIA TO INCREASE INTEREST IN LEARNING PANCASILA EDUCATION FOR PHASE B ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Rildwiani Putri Utama
2003454

This research is motivated by the low interest in learning Pancasila Education of Phase B Elementary School Students caused by the lack of innovative learning media used by teachers during the learning process. This is reinforced by the results of observations and interviews with teachers and students in one of the schools in Bandung Regency. Based on this, researchers aim to develop android-based PANDAPAN media to increase student interest in learning. This research using the Design and Development (D&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The data collection techniques used were observation, interview, and questionnaire. Data analysis techniques in this study used qualitative and quantitative data analysis. The results of the development of android-based PANDAPAN media during validation with three experts including material, media, and learning experts received an assessment with a very feasible category with some input during the first validation, and received an assessment with a very feasible category without input during the second validation. So it can be concluded that the android-based PANDAPAN media made is suitable for implementation. When implementing, it was found that there was an increase in student interest in learning when using PANDAPAN media. This increase in learning interest is seen based on indicators of learning interest, namely happy feeling 56.94%, interest 43.06%, student attention 44.45%, and student activeness 31.94%. The indicator of happy feeling got the highest increase compared to other indicators, this was influenced by one of them by the response of students who gained experience using innovative alternative learning media in learning Pancasila Education in class.

Keywords: *Pandapan Media, Interest in Learning, Pancasila Education*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMA KASIH.....	ii
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Konsep Media Pembelajaran.....	10
2.2 Media Pembelajaran Interaktif.....	17
2.3 Android.....	18
2.4 Media Pembelajaran Berbasis Android.....	20
2.5 Pengembangan Media “PANDAPAN” berbasis Android.....	23
2.6 Minat Belajar	25
2.7 Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	30
2.8 Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Fase B	32
2.9 Penelitian Yang Relevan.....	34
2.10 Definisi Operasional	35
2.11 Kerangka Berpikir.....	36
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Desain Penelitian	38
3.2 Prosedur Penelitian	39
3.3 Partisipan Penelitian	40
3.4 Teknik Pengumpulan Data	41

3.5	Instrumen Penelitian.....	42
3.6	Teknik Analisis Data	45
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		50
4.1	Desain Pengembangan Media PANDAPAN berbasis Android	50
	4.1.1 Temuan	50
	4.1.2 Pembahasan.....	67
4.2	Hasil Validasi Para Ahli Media PANDAPAN.....	69
	4.2.1 Temuan	69
	4.2.2 Pembahasan.....	70
4.3	Hasil Akhir Pengembangan Desain Media PANDAPAN.....	72
	4.3.1 Temuan	72
	4.3.2 Pembahasan.....	75
4.4	Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran PANDAPAN.....	80
	4.4.1 Temuan	80
	4.4.2 Pembahasan.....	82
4.5	Keterbatasan dan Kekurangan Penelitian	88
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI		89
5.1	Simpulan	89
5.2	Implikasi.....	90
5.3	Rekomendasi	91
DAFTAR PUSTAKA		93
LAMPIRAN.....		102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	37
Gambar 3. 1 Langkah Model ADDIE	39
Gambar 3. 2 Prosedur Analisis Data Kualitatif.....	45
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Media PANDAPAN	56
Gambar 4. 2 <i>Home Screen</i>	76
Gambar 4. 3 Tata Letak Menu	77
Gambar 4. 4 Tata Letak Petunjuk	77
Gambar 4. 5 Tata Letak Informasi	78
Gambar 4. 6 Tata Letak Materi	78
Gambar 4. 7 Gambar Tata Letak <i>Games</i>	79
Gambar 4. 8 Gambar Tata Letak Profil Pengembang	80
Gambar 4. 9 Diagram Rekapitulasi Angket Minat Belajar Siswa Berdasarkan Indikator Minat Belajar.....	82
Gambar 4. 10 Rekapitulasi Angket Minat Belajar Indikator Perasaan Senang ...	84
Gambar 4. 11 Rekapitulasi Angket Minat Belajar Indikator Perasaan Tertarik ..	85
Gambar 4. 12 Rekapitulasi Angket Minat Belajar Indikator Perhatian Siswa.....	86
Gambar 4. 13 Rekapitulasi Angket Minat Belajar Indikator Keaktifan Siswa....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Capaian Pembelajaran Pendidikan Pancasila Fase B.....	25
Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Pedoman Observasi	42
Tabel 3. 2 Kisi- kisi Pedoman Wawancara untuk Guru.....	42
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Pedoman Wawancara untuk Siswa	43
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Angket Ahli Materi	43
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Angket Ahli Media.....	44
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Angket Ahli Pembelajaran	44
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket untuk Respon Siswa	45
Tabel 3. 8 Skor Penilaian Validasi Ahli.....	47
Tabel 3. 9 Kategori Kelayakan Validasi Produk dari Ahli	48
Tabel 3. 10 Skoring Skala Guttman	48
Tabel 3. 11 Kriteria presentase minat belajar siswa.....	49
Tabel 4. 1 Analisis Media PANDAPAN berbasis Android	50
Tabel 4. 2 Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	53
Tabel 4. 3 Gambaran Besar Isi Media (GBIM).....	54
Tabel 4. 4 Asset dalam Media PANDAPAN	57
Tabel 4. 5 Desain Pengembangan Media PANDAPAN berbasis Android.....	58
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Sebelum Revisi	69
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Sesudah Revisi	70
Tabel 4. 8 Komentar Validator Ahli	72
Tabel 4. 9 Hasil Revisi Berdasarkan Saran Validator.....	73
Tabel 4. 10 Hasil angket minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media PANDAPAN	81
Tabel 4. 11 Rekapitulasi hasil angket minat belajar siswa berdasarkan indikator minat belajar	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	103
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian	104
Lampiran 3. Kartu Bimbingan	105
Lampiran 4. Format Perbaikan Skripsi	106
Lampiran 5. Hasil Observasi.....	107
Lampiran 6. Hasil Wawancara Guru.....	108
Lampiran 7. Hasil Wawancara Siswa	109
Lampiran 8. Lembar Angket Validasi Ahli Materi	111
Lampiran 9. Hasil Angket Validasi Ahli Materi	114
Lampiran 10. Lembar Angket Validasi Ahli Media	120
Lampiran 11. Hasil Angket Validasi Ahli Media	123
Lampiran 12. Lembar Angket Validasi Ahli Pembelajaran.....	129
Lampiran 13. Hasil Angket Validasi Ahli Pembelajaran.....	132
Lampiran 14. Modul Ajar	135
Lampiran 15. Lembar Kerja Peserta Didik	137
Lampiran 16. Lembar Angket Respon Siswa Sebelum Menggunakan Media PANDAPAN	139
Lampiran 17. Hasil Angket Respon Siswa Sebelum Menggunakan Media PANDAPAN	141
Lampiran 18. Lembar Angket Respon Siswa Setelah Menggunakan Media PANDAPAN	147
Lampiran 19. Hasil Angket Respon Siswa Setelah Menggunakan Media PANDAPAN	150
Lampiran 20. Rekapitulasi Respon Siswa.....	159
Lampiran 21. Hasil Desain Akhir Media PANDAPAN	160
Lampiran 22. Dokumentasi.....	179
Lampiran 23. Riwayat Hidup Penulis	181

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hadis dan Nurhayati, Psikologi dalam Pendidikan, Bandung: Alfabeta, 2014.
- Achru. P. A. (2019). Pengembangan Minat Belajar Dalam Pembelajaran. *Jurnal Idaarah*, 3 (2), 205-215.
- Al Fuad, Z. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*, 3(2), 42-54.
- Alanur, S. N., Nawing, K., Septiwiharti, D., Syuaib, D., & Jamaludin, J. (2022). Pengembangan Bahan Ajar PPKn Bermuatan Nilai Profil Pelajar Pancasila sebagai Penguatan Karakter Kewarganegaraan Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 12(2), 107-115.
- Amrina, Z., Anwar, V. N., Alfino, J., & Sari, S. G. (2022). Analisis Technological Pedagogical Content Knowledge Terhadap Kemampuan Menyusun Perangkat Pembelajaran Matematika Daring Calon Guru SD. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 1069-1079.
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291-304.
- Annisa, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Pecahan di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3018-3025.
- Apriyani, R., Nugraha, U., & Yuliawan, E. (2022). Minat Siswa Terhadap Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Kelas X SMA Negeri 12 Kota Jambi pada Masa New Normal. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 6(1).
- Ardiansyah, A., Sahari, S., & Imron, I. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Torso (APTOR) Berbasis Android Pada Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar Materi Alat Gerak Manusia (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9440-9448
- Arsyad, S., Syahrial, S., & Maisarah, I. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Interaktif Bagi Guru Bahasa Inggris Di

- Kabupaten Bengkulu Selatan. *Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 1(2), 104-117.
- Asih, A., & Imami, A. I. (2021). Analisis Minat Belajar Siswa SMP pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif)*, 4(4), 799-808.
- Asrol, L. D. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Menggunakan Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19 Melalui Workshop Di SMPN 2 Kinali. *Jurnal Ilmiah Pengembangan Pendidikan (JIPP)*, 10(1), 47-53.
- Aulia, S., Zetriuslita, Z., Amelia, S., & Qudsi, R. (2021). Analisis minat belajar matematika siswa dalam menggunakan aplikasi scratch pada materi trigonometri. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 4(3), 205-214.
- Auliana, Rafita Dila (2022) *Pengembangan Media Interaktif Bang Sitar Math Berbasis Pendekatan Kontekstual Sebagai Pendukung Pembelajaran Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII H Di MTsN 2 Kediri*. Undergraduate (S1) thesis, IAIN Kediri.
- Damariswara, R., & Saidah, K. (2021). Kepraktisan Aplikasi Android Materi Dongeng Kelas 3 SD Berbasis Kearifan Lokal dan Permainan Bahasa. 6, 197207.
- Darmawati, D. (2023). Analisis Manajemen Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila Pada Mahasiswa Semester I Prodi Pendidikan Jasmani Unimerz Tahun 2022. *Journal of Innovation Research and Knowledge*, 2(10), 3937-3946.
- Darsih, T. K. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Memproses Entri Jurnal Kelas X Akl. *Jurnal Sintaksis*, 4(1), 71-79.
- Evi, T., & Malabay, M. (2015, July). Analisis Pengembangan Aplikasi Web Untuk Profil Perusahaan. In *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)* (Vol. 1, No. 5).
- Fitrah, M. (2023). Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. PT.

- Fitriyani., Aeni, N.A., & Syahid, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi PANILA Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Nilai Pancasila Siswa Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 150-163.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6-11.
- Hanafiah, D., Martati, B., & Mirnawati, L. B. (2023). Implementasi Nilai Karakter Gotong Royong dalam Pendidikan Pancasila Kelas IV di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(2), 539–551.
- 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.
- Hartini, A., & Tresnaningsih, A. (2020). Analisis Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 5(1), 70-80.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., ... & Indra, I. (2021). Media pembelajaran.
- Herta, N., Nupus, B. C., Sanggarwati, R., & Setiawan, T. Y. (2023, August). Pemanfaatan Aplikasi Game Wordwall dalam Pembelajaran untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. In *Seminar Nasional Paedagoria* (Vol. 3, pp. 527-532).
- Herzanzam, D. A. (2018). Peningkatkan minat belajar matematika melalui pendekatan matematika realistik (PMR) pada siswa sekolah dasar. *Visipena*, 9(1), 67-80.
- Heswari, S., & Patri, S. F. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android untuk mengoptimalkan kemampuan berpikir kreatif siswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(8), 2715-2722.
- Hidayati, N., Setyosari, P., & Soepriyanto, Y. (2018). Kompetensi technological pedagogical content knowledge (TPACK) guru SOSHUM setingkat SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(4), 291-298.
- Ibrahim, M. A., Fauzan, M. L. Y., Raihan, P., & Nuriyah, S. (2022). Jenis, klasifikasi dan karakteristik media pembelajaran. *Al-Mirah: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 106-113.

- Jainuddin, J., & Sirajuddin, S. (2020). Pengaruh Minat dan Kedisiplinan Siswa dengan Gaya Kognitif Field Indefendent terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Farmasi Yamasi Makassar. *Delta-Pi: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 9(2).
- Jazuli, L. O. A., Arvyaty, A., Hasnawaty, H., & Ibrahim, M. F. (2023). Pengembangan media pembelajaran Articulate Storyline untuk pemahaman konsep materi turunan. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika*, 10(2), 139-152.
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Diklat Review: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3(1), 45-56.
- Kadek, N., Dewi, C., Bagus, I., Anandita, G., Atmaja, K. J., Aditama, P. W., Studi, P., Ilmu, M., & Ganesha, U. P. (2018). Rancang bangun aplikasi mobile siska berbasis android. 1(2), 100–107.
- Kandori, I. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Digital Berbasis Android Dan Model Pembelajaran E-Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Kelas X Administrasi Perkantoran Smk Negeri 2 Tondano. *Literacy: Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 2(1), 165-175.
- Kartika, S., Husni, H., & Millah, S. (2019). Pengaruh kualitas sarana dan prasarana terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 113-126.
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 113–118.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran sistem operasi jaringan kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Lena, I. M., Anggraini, I. A., Utami, W. D., & Rahma, S. B. (2020). Analisis minat dan bakat peserta didik terhadap pembelajaran. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(1), 23-28.
- Malabay, M. (2016). Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *J. Ilmu Komput*, 12(1), 21-26.

- Mariyati, Maya. (2019). Pengembangan E-Modul Android Appybet Berbasis Kearifan Lokal Lampung Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Peserta Didik Kelas X Ditingkat SMA. Skripsi Universitas Agama Islam Negeri Raden Intan.
- Maulana, F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Kegiatan Ekonomi Siswa Di Kelas V SD.
- Miftah, M., & Rokhman, N. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412-420.
- Muliani, R. D. M. R. D., & Arusman, A. (2022). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133-139.
- Mustikawati, F. E. (2019). Fungsi aplikasi kahoot sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. In *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 99-104.
- Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadli, R. (2019). Peningkatan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102-109.
- Negara, H. R. P., Syaharuddin, S., Kurniawati, K. R. A., Mandailina, V., & Santosa, F. H. (2019). Meningkatkan minat belajar siswa melalui pemanfaatan media belajar berbasis android menggunakan mit app inventor. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 2(2), 42-45.
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). Learning Object Review Instrument (LORI) User Manual Version 2.0. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 11.
- Novianti, Mira Amelia, Melly Sri Wahyuni, dan Ani Nur Aeni. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran : Aplikasi Fun Edu'kids Islamic Berbasis Ibuildapp Pada Materi Kisah Keteladanan Para Nabi di Kelas V SD. *Jurnal Jendela Pendidikan*. Volume 2 No. 02 Mei 2022.
- Nurluthfiana, F., Masytoh, E. U., Berliana, S., Ulya, W. J., Hariyadi, A., Rondli, W. S., ... & Purbasari, I. (2023, July). Pentingnya Upaya Meningkatkan

- Minat Belajar IPS Dengan Menggunakan Media Audiovisual Pada Siswa SD Kelas Rendah Di SD Negeri Kunir 1 Dempet Demak. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, Dan Budaya* (Vol. 2, No. 1, pp. 375-384).
- Nurmala, R., Izzatin, M., & Mucti, A. (2019). Desain pengembangan buku saku digital matematika smp berbasis android sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Edukasia: Jurnal Pendidikan*, 6(2).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Oktaviana, E., & Yudha, C. B. (2022). Tecnological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Dalam Pembelajaran Abad Ke-21. In *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series* (Vol. 5, No. 2, pp. 57-64).
- Paseleng, M. C., & Arfiyani, R. (2015). Pengimplementasian media pembelajaran berbasis multimedia interaktif pada mata pelajaran matematika di sekolah dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 5(2), 131-149.
- Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Standar Proses Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, Dan Jenjang Pendidikan Menengah. *Jakarta: Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia*.
- Prastika, Y. D. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMK Yadika Bandar Lampung. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 1(2), 17-22.
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh metode pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2).
- Priyonggo, F. V., & Qosyim, A. (2018). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis macromedia flash untuk materi sistem gerak pada manusia kelas VIII. *PENSA: E-JURNAL PENDIDIKAN SAINS*, 6(02).
- Purwono, U. (2008). Kisi-Kisi Lembar Penilaian Ahli Materi.
- Puti, S., Latief, M., & Rohandi, M. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Augmented Reality Pada Materi Perakitan Komputer

- Kelas X TKJ di SMKN 1 Gorontalo. *Inverted: Journal of Information Technology Education*, 3(1), 80-93.
- Putra, D. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran fisika menggunakan kartun 3D. *Jurnal Literasi Digital*, 1(2), 88-93.
- Putri, A. D. (2023). *Pengembangan Aplikasi Acil (Astronot Cilik) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SD Pada Pembelajaran IPA Rotasi Dan Revolusi Bumi* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Qoidah, U. L., & Paksi, H. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Si Panca Berbasis Android Pada Materi Pancasila Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(07), 2816-2826.
- Rahman, Z., & Mastuni, M. (2021). Hubungan Persepsi Kesejahteraan Guru PIAUD terhadap Minat Menjadi Guru. *Alsys*, 1(1), 34-47.
- Rahmasari, D. (2023). Strategi Mengajar Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1075-1079.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 433-440.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif UIN Antasari Banjarmasin, Vol. 17, No. 33 Januari-Juni. *Banjarmasin: Jurnal Alhadharah*.
- Riyan, M. (2021). Penggunaan media pembelajaran berbasis android pada pembelajaran teks eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205-216.
- Rozi, F., & Rohman, A. (2024). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android (SAC) Sebagai Media Pembelajaran Pada Materi Berpikir Komputasional. *Petik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 10(1), 15-31.
- Said, K., Kurniawan, A., & Anton, O. (2018). Development of media-based learning using android mobile learning. *Journal of Theoretical and Applied Information Technology*, 96, 668-676.
- Saleh, M. S., Syahrudin, S., Saleh, M. S., Azis, I., & Sahabuddin, S. (2023). Media pembelajaran. *Eureka Media Aksara*.

- Santoso, U., & Purwanto, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kelas VII SMP Ditinjau Dari Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1705-1710.
- Sari, A. R., Syaripudin, T., & Murrion, F. S. Pengembangan Media Pembelajaran Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Pada Mata Pelajaran Pkn. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(3), 46-55.
- Satrianawati. (2018). Media dan Sumber Belajar. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Septiani, I., Lesmono, A. D., & Harimukti, A. (2020). Analisis minat belajar siswa menggunakan model problem based learning dengan pendekatan STEM pada materi vektor di kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64-70.
- Slameto. (2015). Belajar dan Faktor- Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudianto, A., & Samsu, L. M. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Android Untuk Kelas Vii Madrasah Tsanawiyah Nahdlatul Wathan Ketangga Sebagai Upaya Untuk Peningkatkan Minat Belajar Siswa. *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, 2(2), 53-60.
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D). Bandung : Alfabeta.
- Suyono dan Hariyanto, 2011. Belajar dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Toisuta, M. E., Sapulete, S. T., & Pakniany, Y. (2022). Game Edukatif Drag and Drop sebagai Media Pembelajaran pada Sekolah Minggu. *Institutio: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 8(2), 89-109.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
- Ulomo, C. (2021). Upaya peningkatan minat dan hasil belajar mata pelajaran PKN siswa kelas V SD I Kuwukan menggunakan metode role

playing. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 8(1), 161-166.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Jakarta: Kementrian Riset, Teknologi, Dan Pendidikan Tinggi*.

Wardani, J. D. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Ragam Indonesiaku Berbasis Android Untuk Meningkatkan Literasi Budaya Dan Kewargaan Siswa Fase B* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

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).

Warsito, W. (2019). Peningkatan Minat Belajar Matematika Kelas Iv Melalui Alat Peraga Layang-Layang. *Jurnal Sinektik*, 2(2), 242-248.

Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(1), 75-82.

Zakiyah Daradjat, dkk, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Bumi Aksara, 2014.