

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI PANDARA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN PKN KELAS IV SD**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Diaz Nilam Wangila

2103093

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI DAERAH SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
TAHUN 2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI PANDARA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN PKN KELAS IV SD**

Oleh
Diaz Nilam Wangila
2103093

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Diaz Nilam Wangila
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

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

DIAZ NILAM WANGILA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI PANDARA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN PKN KELAS IV SD**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Aah Ahmad Syahid, M.Pd.

NIP. 920171219870621101

Pembimbing II

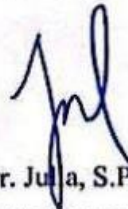


Dr. Kusman Rukmana, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198112212008011009

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP. 198205132008121002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

DIAZ NILAM WANGILA

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI PANDARA
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN PKN KELAS IV SD**

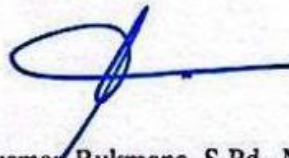
Disetujui dan disahkan oleh :

Ketua Penguji



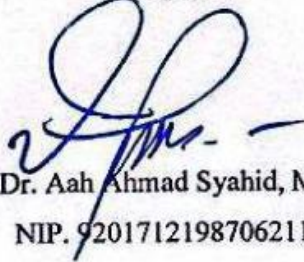
Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

Penguji I



Dr. Kusman Rukmana, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198112212008011009

Penguji II



Dr. Aah Ahmad Syahid, M.Pd
NIP. 920171219870621101

Penguji III



Sidqia Nurfadilah, S.Pd., M.Pd
NIP. 920230219950921201

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI PANDARA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS IV SD

Diaz Nilam Wangila

2103093

Media pembelajaran interaktif sangat dibutuhkan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) di sekolah dasar untuk membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Materi makna sila-sila Pancasila sering kali dianggap abstrak dan sulit dipahami jika disampaikan hanya melalui metode ceramah dan penggunaan buku teks. Masalah utama dalam pembelajaran PKN adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap makna sila-sila Pancasila akibat penggunaan metode yang kurang variatif dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji penggunaan aplikasi "PANDARA" sebagai media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada mata pelajaran PKN. Penelitian dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Aplikasi PANDARA dibuat menggunakan Smart Apps Creator dan memuat fitur-fitur interaktif seperti video, lagu, kuis, dan permainan edukatif. Berdasarkan hasil validasi dari ahli materi dan media, aplikasi ini dinilai sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa aplikasi PANDARA tergolong dalam kategori "Sangat Layak", dengan persentase kelayakan media sebesar 92,14% dan kelayakan materi sebesar 96,66%. Uji coba terhadap 31 siswa dengan desain *One Group Pretest-Posttest* menunjukkan peningkatan hasil belajar dari rata-rata nilai 47,42 menjadi 80,32. Respon guru dan siswa terhadap media ini sangat positif. Disarankan agar sekolah menyediakan fasilitas dan pelatihan dalam penggunaan media digital. Guru dapat memanfaatkan aplikasi ini sebagai alternatif pembelajaran yang menarik. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media serupa dengan materi yang lebih beragam dan fitur tambahan, serta dapat digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, PANDARA, PKN, Hasil Belajar.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF PANDARA APPLICATION LEARNING MEDIA TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES IN CIVICS EDUCATION LEARNING IN GRADE IV ELEMENTARY SCHOOL

Diaz Nilam Wangila

2103093

Interactive learning media is essential for Civics education in elementary schools to help students understand the values of Pancasila in an engaging and enjoyable way. Materials such as the meaning of the Pancasila principles are often considered abstract and difficult to understand if delivered solely through lectures and textbooks. The main problem in Civics learning is students' low understanding of the meaning of the Pancasila principles due to the use of methods that lack variety and lack of active student involvement. This study aims to develop and test the use of the "PANDARA" application as an interactive learning medium to improve the learning outcomes of fourth-grade elementary school students in Civics. The study was conducted using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) development model. The PANDARA application was created using Smart Apps Creator and contains interactive features such as videos, songs, quizzes, and educational games. Based on validation results from material and media experts, this application is considered very suitable for use in learning. Validation results show that the PANDARA application is categorized as "Very Feasible", with a media feasibility percentage of 92.14% and material feasibility of 96.66%. A trial on 31 students using a One Group Pretest-Posttest design showed an increase in learning outcomes from an average score of 47.42 to 80.32. Teacher and student responses to this media were also very positive. It is recommended that schools provide facilities and training in the use of digital media. Teachers can utilize this application as an interesting learning alternative. Further research can develop similar media with more diverse materials and additional features, and can be used in various learning situations.

Keywords: *Learning Media, PANDARA, Civic Education, Learning Outcomes.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1 Media Pembelajaran	12
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	12
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	13
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	13
2.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	16
2.2 Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi PANDARA.....	18
2.2. 1 Media Pembelajaran Aplikasi.....	18
2.2.2 Tujuan Pengembangan Aplikasi	19
2.1.2 Karakteristik Media Pembelajaran Aplikasi PANDARA.....	20
2.3 Hasil Belajar	21

2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	21
2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	22
2.4 Pembelajaran PKn di Sekolah Dasar	25
2.4.1 Hakikat Pembelajaran PKn	25
2.4.2 Tujuan Pembelajaran PKn	25
2.5 Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	27
2.6 Kerangka Berpikir	30
BAB III METODE PENELITIAN	33
3.1 Metode dan Desain Penelitian	33
3.2 Prosedur Penelitian.....	35
3.2.1 Perencanaan	35
3.2.2 Pelaksanaan ADDIE	36
3.3 Tempat, Waktu dan Partisipan Penelitian	37
3.4 Instrumen Penelitian.....	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data	42
3.6 Teknik Analisis Data	44
3.6.1 Analisis Kuantitatif Deskriptif.....	44
3.6.2 Analisis Statistik Inferensial	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Hasil Penelitian.....	48
4.1.1 Proses Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi PANDARA.....	48
4.1.2 Kelayakan pengembangan media pembelajaran Aplikasi PANDARA	54
4.1.3 Pengaruh Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi PANDARA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.....	62
4.1.4 Respon Guru Dan Respon Siswa Terhadap Penggunaan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi PANDARA.....	65
4.2 Pembahasan	68
4.2.1 Media Pembelajaran Aplikasi PANDARA.....	68

4.2.2 Peningkatan Hasil Belajar PKn setelah menggunakan Aplikasi	
PANDARA	70
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	74
5.1 Simpulan.....	74
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN-LAMPIRAN	82
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	138

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara Guru	38
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	39
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	40
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Tes <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	40
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	41
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	42
Tabel 3. 7 Skor Skala Likert Lembar Validasi	44
Tabel 3. 8 Kriteria Kelayakan	45
Tabel 3.9 Pembagian Skor N-Gain	47
Tabel 3.10 Kategori Tafsiran Efektivitas N-Gain	47
Tabel 4.1 Rancangan <i>Storyboard</i> Aplikasi PANDARA	52
Tabel 4.2 Bahan dalam Pengembangan Media	54
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Media I.....	59
Tabel 4. 4 Validasi Ahli Media I Revisi	60
Tabel 4.5 Validasi Ahli Media II	60
Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media.....	61
Tabel 4.7 Validasi Ahli Materi	61
Tabel 4.8 Hasil Tes Belajar	62
Tabel 4.9 Uji Normalitas.....	63
Tabel 4.10 Uji Non Parametrik (Wilcoxon).....	64
Tabel 4. 11 Uji N-Gain.....	64
Tabel 4.12 Hasil Angket Respon Guru	65
Tabel 4. 13 Hasil Angket Respon Siswa.....	66
Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Persentase Respon Siswa.....	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan ADDIE	34
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Aplikasi PANDARA	51
Gambar 4.2 Desain Canva Aplikasi PANDARA.....	55
Gambar 4.3 Proses Pembuatan Video Pembelajaran	56
Gambar 4.4 Proses Pembuatan Lagu	56
Gambar 4.5 Tampilan awal Aplikasi PANDARA	57
Gambar 4.6 Tampilan Menu Aplikasi PANDARA	58
Gambar 4.7 Proses Merubah AHL ke Aplikasi	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Wawancara Guru	82
Lampiran 2 Instrumen Validasi Ahli Media	83
Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Materi	86
Lampiran 4 Instrumen Angket Respon Guru	89
Lampiran 5 Instrumen Angket Respon Siswa.....	91
Lampiran 6 Soal <i>Pretest</i>	93
Lampiran 7 Soal <i>Posttest</i>	95
Lampiran 8 Hasil Wawancara Guru.....	97
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Media	99
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi.....	105
Lampiran 11 Hasil Angket Respon Guru.....	108
Lampiran 12 Hasil Angket Respon Siswa	110
Lampiran 13 Hasil Validasi Soal <i>Pretest Posttest</i>	111
Lampiran 14 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	113
Lampiran 15 Contoh Hasil <i>Pretest</i> Siswa	114
Lampiran 16 Contoh Hasil <i>Posttest</i> Siswa.....	116
Lampiran 17 Hasil Uji Normalitas	118
Lampiran 18 Hasil Uji Non Parametrik (Wilcoxon).....	118
Lampiran 19 Hasil Uji N-Gain.....	118
Lampiran 20 Modul ajar.....	119
Lampiran 21 Lembar Kerja Peserta Didik	124
Lampiran 22 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran PANDARA	126
Lampiran 23 Dokumentasi Penelitian.....	128
Lampiran 24 Surat Izin Penelitian.....	130
Lampiran 25 Surat Pernyataan Penelitian	131
Lampiran 26 SK Pembimbing Skripsi	132
Lampiran 27 Lembar Monitoring Pembimbing 1	135
Lampiran 28 Lembar Monitoring Pembimbing 2	136
Lampiran 29 <i>Letter of Acceptance</i> (LoA) Artikel.....	137

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). *Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar Putri Laisya Abdurrochim 1 □ , Yuniar Khairunnisa 2 , Mughni Nurani 3 , Ani Nur Aeni 4. 6(3), 3972–3981. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>*
- Aeni, A. N., Arif, M., Dipraja, Y., Fadila, A., & Lasmini, S. (2024). *PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID BERBASIS SAC " MAKANAN " DALAM PEMBELAJARAN PAI KELAS 5 SD. 13(2), 499–506. <https://doi.org/10.29313/tjpi.v13i2.13602>*
- 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. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>*
- Anditya, A., Pendidikan, P., Sekolah, G., Balitar, U. I., Suyitno, S., Pendidikan, P., Sekolah, G., Balitar, U. I., Fauzi, A., Pendidikan, P., Sekolah, G., & Balitar, U. I. (2024). *Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Pada Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas V SD Menggunakan Smart App Creator Andyan Anditya Suyitno Suyitno Adin Fauzi. 3(1).*
- Anugerah, M., Zuhdi, M., Makhrus, M., Studi, P., Fisika, P., & Zuhdi, M. (2022). *Kemampuan Kognitif Momentum Dan Impuls Ditinjau Dari Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Model Inkuiri. <https://doi.org/10.29303/jppfi.v4i2.181>*
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>*
- Audinda Azizah, Dwi Indah Suryani, & Annisa Novianti Taufik. (2024). *Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Motion graphic pada Tema Ecoenzyme Si Cairan Serbaguna untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa. Jurnal Pendidikan Mipa, 14(2), 521–531. <https://doi.org/10.37630/jpm.v14i2.1604>*
- Darmawan, D., Ramadhani, Y. R., Harto, P., Gumilar, E. B., Lusiani, Pramayanti, D. I., Arsawan, I. W. E., Wickasono, G., Nisa, T. F., & Tanwir. (2024). *Buku Metode Penelitian Kuantitatif. Eureka Media Aksara.*
- Elviana, D., & Julianto, J. (2022). Pengembangan Media Smart Apps Creator (SAC) Berbasis Android Pada Materi Suhu Dan Kalor Mata Pelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 10(04), 746–760.*
- Erlina, T., & Dwija Iswara, P. (2023). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Membaca Permulaan Siswa Sd Kelas I. *Attadib: Journal of Elementary Education, 7(2). <https://jurnalfai-uikabogor.org/index.php/attadib/article/view/1930/828>*
- Fadillah Al Hadad, S., & Desy Susiaty, U. (2024). *Pengembangan Media*

- Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator (Sac) Dalam Materi Pola Bilangan. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(1), 405–410. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10557052>
- Fadloli, M., Kusumo, E., & Kasmui. (2019). Pengembangan model pembelajaran blended learning berbasis edmodo untuk pembelajaran kimia yang efektif. *Chemistry in Education*, 8(1), 1–6. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/cemined>
- Fatmawati1, Yusrizal, & Ainul Marhamah Hasibuan. (2021). *ESJ (Elementary School Journal) Volume 11 No. 2 Juni 2021 PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI ANDROID UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS SISWA*. 11(2).
- Fitriani, A., Harahap, M. J., Fajri, Y., Negeri, I., & Utara, S. (2023). Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Pendidikan dan Riset*, 1(1), 29–40.
- Hendiyani, S. F., Nugraha, G., & Indonesia, U. P. (2024). *Pengembangan Media Aplikasi BASAYA untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa*.
- Ibrahim Maulana Syahid, Nur Annisa Istiqomah, & Azwary, K. (2024). Model Addie Dan Assure Dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(5), 258–268. <https://doi.org/10.62504/jimr469>
- Izzah Salsabila, M. N. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Berbasis Kontekstual Muatan Pelajaran PPKN Kelas IV Sekolah Dasar*. 9(4), 684–694.
- Jadidah, I. T., Rahayu, A., Bella, H. S., Julinda, J., & Anggraini, T. W. (2023). Pengaruh Media Digital Terhadap Sosial Budaya Pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Multidisipliner Kapalamada*, 2(04), 253–268. <https://doi.org/10.62668/kapalamada.v2i04.830>
- Kamarudin, K., Irwan, I., Akbar, A., & Herdianto, H. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Menggunakan Model Contextual Teaching And Learning di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 7(1), 197. <https://doi.org/10.32529/glasser.v7i1.2305>
- Khairunnisa, A., & Apoko, T. W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 191. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.48898>
- Kurniawati, U. M., & Maemonah, M. (2021). Analisis Hierarki Kebutuhan Maslow Dalam Pembelajaran Daring Anak Usia Dasar: Analisis Jurnal Sinta 2 Sampai 6. *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 8(1), 51. <https://doi.org/10.24252/auladuna.v8i1a5.2021>
- Kusuma, A. M., & Mahardi, P. (2021). Analisis Deskriptif Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Software Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 07, 1–11.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). *Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD*. 6(1), 652–656.
- Maharani, P. A., Risdianto, E., & Setiawan, I. (2024). Pengembangan Media

- Pembelajaran Interaktif Berbantuan Google Sites untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Momentum dan Impuls. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 15(1), 31–42. <https://doi.org/10.26877/jp2f.v15i1.17458>
- Mariani, A. L., Rokhmat, J., & Juaini, M. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKN Melalui Penerapan Model PJBL*. 5(3).
- Marliana, R., Sukarno, S., & Wahyuningsih, S. (2023). Penggunaan media pop up book dalam pembelajaran pendidikan pancasila materi makna simbol sila pancasila pada siswa kelas 4 di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/ddi.v11i2.76024>
- Miarso, Y. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95–105. <https://books.google.co.id/books?id=rhVNDwAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PR4#v=onepage&q&f=false>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Millah, A. S., Apriyani, Arobiah, D., Febriani, E. S., & Ramdhani, E. (2023). Analisis Data dalam Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 140–153.
- Muhibbin, B. K. A. (2024). *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Smart Apps Creator (SAC) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas VI SD*. 09.
- Murdaya, D., Mahfud, H., & Saputri, D. Y. (2021). Analisis tingkat motivasi belajar PPKN dalam pembelajaran daring materi hubungan simbol dengan makna sila Pancasila pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 9(1), 42–47. <https://doi.org/10.20961/ddi.v9i1.49064>
- Musyafiah, A., Mahfud, H., & Matsuri, M. (2023). Analisis pembelajaran ppkn materi hubungan simbol dengan sila pancasila dalam penerapan nilai-nilai pancasila pada peserta didik kelas iv sd. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(4). <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v8i4.60881>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Nurul Azmi, et all. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPABerbasis Aplikasi Android PIPA (Pintar IPA) Menggunakan Kodular pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Pendidikan*, 14(September), 723–731.
- Rahayu, R., Mustaji, M., & Bachri, B. S. (2022). Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android dalam Meningkatkan Keaksaraan. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3399–3409. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>
- Ray, S., Das, J., Pande, R., & Nithya, A. (2024). *Pengembangan Aplikasi Berbasis Multimedia Interaktif “ABIBA” (Aplikasi Belajar Ibadah Bersama Adam) Tentang Ketentuan Haji Pada Pembelajaran Pai Kelas V SD*. 11, 195–222.

<https://doi.org/10.1201/9781032622408-13>

- Riyo Agung Kurnia, M., Sanova, A., & Ayu Dewi, C. (2022). *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia Studi Respon Siswa Terhadap Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Chemo-Entrepreneurship Berbentuk Aplikasi Android*. 10(1), 10–20. <http://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/hydrogen/>
- Rozi, F., & Rohman, A. (2024). Pengembangan aplikasi pembelajaran berbasis android (SAC) sebagai media pembelajaran pada materi berpikir komputasional. *Jurnal Pendidikan teknologi informasi dan komunikasi*, 10(1), 15–31. <https://doi.org/10.31980/jpetik.v10i1.545>
- Ruhansih, D. S. (2017). Efektivitas Strategi Bimbingan Teistik Untuk Pengembangan Religiusitas Remaja (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015). *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Rusdiansyah, S., & Matematika, M. G. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android pada Siswa Kelas V SD Semester 1*. 7(2), 135–143.
- Samosir, A. (2023). *Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas III SDN 191320 Raya Tongah*. April, 108–113. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i1.2295>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4600–4611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909>
- Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2023). Kebutuhan Pelatihan Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Seminar Nasional Sosial Sains*, 2(2), 517–524. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/SENASSDRA>
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Utama, R. P., Rengganis, I., & Murron, S. (2024). *Pengembangan Media “PANDAPAN” Berbasis Android Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Fase B*. 7(2), 69–80.
- Wahid, Abdul; Afni, Nur; Hastati, S. (2025). *Buku Ajar Pengembangan Pembelajaran PKn*. Penerbit Samudra Biru.
- Widodo, S. T., & Istiyani, F. (2023). *Efektivitas Media Papan Garuda Berbasis PBL dalam Penerapan Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar*. 7(6), 3793–3803.
- Widyastuti, R., Kurniawan, I., & Salam, A. A. (2024). Pengembangan Aplikasi

- Pantau Pembelajaran Berbasis Android Studi Kasus SD Plus Sunan Ampel Kediri. *Jurnal Informatika dan Multimedia*, 16(1), 39–47. <https://doi.org/10.33795/jtim.v16i1.5960>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., & Shofiah, T. (2023). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar*. 05(02), 3928–3936.
- Yasir, M., & Susilawati, S. (2021). Pendidikan Karakter Pada Generasi Alpha: Tanggung Jawab, Disiplin dan Kerja Keras. *Jurnal PkM Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(3), 309. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v4i3.10116>
- Yusiana, U., & Prasetya, S. P. (2022). Pengembangan Media E-comic Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 2(1), 23–33. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/PENIPS/article/view/44636%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id>
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>