

**PENGEMBANGAN APLIKASI BUDAYAKU UNTUK PEMBELAJARAN
IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Khofifah Rachmawanti

2103334

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

**PENGEMBANGAN APLIKASI BUDAYAKU UNTUK PEMBELAJARAN
IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV
SEKOLAH DASAR**

Khofifah Rachmawanti

NIM. 2103334

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

© Khofifah Rachmawanti

Universitas Pendidikan Indonesia

Juli 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.

KHOFIFAH RACHMAWANTI
PENGEMBANGAN APLIKASI BUDAYAKU UNTUK PEMBELAJARAN IPS
MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH
DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



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

Pembimbing II



Dr. Rana Gustian Nugraha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 920200819880829101

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang



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

KHOFIFAH RACHMAWANTI
PENGEMBANGAN APLIKASI BUDAYAKU UNTUK PEMBELAJARAN IPS
MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH
DASAR

disetujui dan disahkan oleh:

Menyetujui,
Penguji 1



Dr. Nurdinah Hanifah, M.Pd.
NIP. 197403152006042001

Menyetujui,
Penguji 2



Dr. Rana Gustian Nugraha, M.Pd.
NIP. 920200819880829101

Menyetujui,
Penguji 3



Dety Amelia Karlina, S.S., M.Pd.
NIP. 920171219850829201

Mengetahui:

Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang



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

ABSTRAK

PENGEMBANGAN APLIKASI BUDAYAKU UNTUK PEMBELAJARAN IPS MATERI KERAGAMAN BUDAYA INDONESIA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Oleh

Khofifah Rachmawanti

2103334

Perkembangan teknologi di era digital belum sepenuhnya dimanfaatkan secara optimal dalam proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran IPS di sekolah dasar yang masih didominasi metode konvensional. Salah satu permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya media pembelajaran interaktif yang relevan untuk membantu siswa mempermudah mengenal materi Keragaman Budaya Indonesia. Materi ini cenderung bersifat abstrak dan sulit dipelajari tanpa visualisasi yang menarik. Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berupa Aplikasi Budayaku berbasis *Smart Apps Creator* untuk mendukung pembelajaran IPS pada materi Keragaman Budaya Indonesia di kelas IV sekolah dasar. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi ahli materi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 87,99%, dan validasi ahli media sebesar 98,66%, keduanya termasuk dalam kategori “sangat layak”. Uji coba menunjukkan tingkat kepraktisan yang tinggi, dengan persentase 93,59% pada uji coba perorangan, 89,06% pada kelompok kecil, dan 95,28% pada kelompok besar. Aplikasi Budayaku menyajikan materi pembelajaran berupa informasi tentang rumah adat, pakaian tradisional, tarian, dan bahasa daerah dari berbagai wilayah Indonesia yang dikemas secara visual, dilengkapi animasi, audio, kuis, dan permainan edukatif. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa Aplikasi Budayaku layak digunakan sebagai media pembelajaran digital yang menyajikan materi Keragaman Budaya Indonesia secara visual, interaktif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: Aplikasi Budayaku, Keragaman Budaya Indonesia, Pembelajaran IPS

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF THE BUDAYAKU APPLICATION FOR SOCIAL STUDIES LEARNING ON INDONESIAN CULTURAL DIVERSITY IN FOURTH GRADE OF ELEMENTARY SCHOOL

By

Khofifah Rachmawanti

2103334

The advancement of technology in the digital era has not been fully optimized in the learning process, particularly in Social Studies learning at the elementary level, which is still dominated by conventional methods. One of the problems faced is the lack of relevant interactive learning media to help students more easily understand the topic of Indonesian Cultural Diversity. This material tends to be abstract and difficult to grasp without engaging visualizations. To address this challenge, this study aims to develop an interactive learning media in the form of the Budayaku application based on Smart Apps Creator to support Social Studies learning on Indonesian Cultural Diversity for fourth-grade elementary school students. This study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which includes five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of expert validation showed a feasibility score of 87.99% for content and 98.66% for media, both categorized as "very feasible." The trial results also indicated a high level of practicality, with 93.59% in the individual trial, 89.06% in the small group trial, and 95.28% in the large group trial. The Budayaku application presents learning materials on traditional houses, traditional clothing, dances, and regional languages from various regions of Indonesia in a visually rich format, enhanced with animations, audio, quizzes, and educational games. The findings of this study conclude that the Budayaku application is feasible to be used as a digital learning medium that delivers content on Indonesian Cultural Diversity in a visual, interactive, and enjoyable way.

Keywords: *Budayaku Application, Indonesian Cultural Diversity, Social Studies Learning*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Secara Teoritis.....	6
1.4.2 Secara Praktis.....	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	9
2.1.3 Jenis Jenis Media Pembelajaran	11
2.2 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	13
2.3 Keragaman Budaya Indonesia.....	15
2.4 Aplikasi android	17
2.4.1 Pengertian Aplikasi Android.....	17
2.4.2 Kelebihan Aplikasi Android.....	18
2.4.3 Pemanfaatan Android dan Pendidikan	20
2.5 <i>Smart Apps Creator</i> (SAC).....	21
2.5.1 Pengertian <i>Smart Apps Creator</i> (SAC).....	21
2.5.2 Kelebihan Aplikasi <i>Smart Apps Creator</i> (SAC)	21
2.5.3 Pengembangan Aplikasi SAC dalam Pembelajaran	22

2.6 Teori Pengembangan	23
2.6.1 Pengertian Pengembangan	23
2.6.2 Model Pengembangan.....	24
2.7 Penelitian Relevan	30
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
3.1 Jenis Penelitian	33
3.1.1 Analisis.....	34
3.1.2 Desain	35
3.1.3 Pengembangan	35
3.1.4 Implementasi.....	35
3.1.5 Evaluasi.....	36
3.2 Partisipan Penelitian	36
3.3 Lokasi Penelitian	37
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.4.1 Angket Validasi Ahli Materi	38
3.4.2 Angket Validasi Ahli Media	38
3.4.3 Angket Respon Siswa	39
3.5 Teknik Analisis Data.....	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Hasil.....	42
4.1.1 Analisis.....	42
4.1.2 Desain	48
4.1.3 Pengembangan	103
4.1.4 Implementasi.....	133
4.1.5 Evaluasi.....	143
4.2 Pembahasan	144
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	148
5.1 Simpulan.....	148
5.2 Saran	149
DAFTAR PUSTAKA	151
LAMPIRAN-LAMPIRAN	158

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Partisipan Penelitian	37
Tabel 3. 2 Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	38
Tabel 3. 3 Lembar Angket Validasi Ahli Media	39
Tabel 3. 4 Lembar Angket Respon Siswa	39
Tabel 3. 5 Penilaian Lembar Validasi.....	40
Tabel 3. 6 Kriteria Kelayakan	40
Tabel 3. 7 Penilaian Angket Respon Siswa.....	41
Tabel 3. 8 Kriteria Kepraktisan	41
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Perangkat Lunak	45
Tabel 4. 2 Capaian Pembelajaran	47
Tabel 4. 3 Identitas Media Budayaku.....	48
Tabel 4. 4 Gambaran Besar Program Media (GBPM)	49
Tabel 4. 5 Hasil Storyboard Aplikasi Budayaku	53
Tabel 4. 6 Hasil Perwujudan Aplikasi Budayaku	80
Tabel 4. 7 Interaksi Setiap Halaman dalam Smart Apps Creator	107
Tabel 4. 8 Hasil Uji Kelayakan Materi Validator Satu	118
Tabel 4. 9 Hasil Uji Kelayakan Materi Validator Dua	123
Tabel 4. 10 Hasil Perbaikan Validasi Materi	124
Tabel 4. 11 Rekapitulasi Hasil Kelayakan Materi Aplikasi Budayaku	126
Tabel 4. 12 Hasil Uji Kelayakan Media Validator Satu	127
Tabel 4. 13 Perbaikan Media Aplikasi Budayaku	128
Tabel 4. 14 Hasil Pembuatan Games Tambahan	130
Tabel 4. 15 Hasil Uji Kelayakan Media Validator Dua.....	131
Tabel 4. 16 Rekapitulasi Hasil Kelayakan Media Aplikasi Budayaku.....	132
Tabel 4. 17 Hasil Kepraktisan Uji Coba Perorangan	134
Tabel 4. 18 Analisis Statistik Deskriptif Uji Coba Perorangan	134
Tabel 4. 19 Hasil Kepraktisan Uji Coba Kelompok Kecil	136
Tabel 4. 20 Analisis Statistik Deskriptif Uji Coba Kelompok Kecil.....	138
Tabel 4. 21 Hasil Kepraktisan Uji Coba Kelompok Besar.....	140
Tabel 4. 22 Analisis Statistik Deskriptif Uji Coba Kelompok Besar	141

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Model Pengembangan Borg and Gall	24
Gambar 2. 2 Model Pengembangan ADDIE.....	27
Gambar 2. 3 Model Pengembangan 4D	29
Gambar 3. 1 Model ADDIE	34
Gambar 4. 1 Fitur Canva Pro untuk Flowchart.....	50
Gambar 4. 2 Hasil Flowchart	50
Gambar 4. 3 Fitur Canva Pro untu Storyboard	53
Gambar 4. 4 Rentang Warna dalam Storyboard.....	53
Gambar 4. 5 Mengunggah Gambar pada Aplikasi Canva Pro	76
Gambar 4. 6 Penghapusan Latar Belakang	76
Gambar 4. 7 Kumpulan Ilustrasi Gambar Tarian	77
Gambar 4. 8 Kumpulan Ilustrasi Gambar Rumah adat.....	77
Gambar 4. 9 Kumpulan Ilustrasi Gambar Baju adat.....	77
Gambar 4. 10 Proses Variasi Suara Aplikasi Voice Changer	78
Gambar 4. 11 Proses Pengaturan Suara Aplikasi Audio Editor	78
Gambar 4. 12 Logo Aplikasi Budayaku	79
Gambar 4. 13 Tampilan Awal Smart Apps Creator	103
Gambar 4. 14 Mengubah bagian Section di Smart Apps Creator	104
Gambar 4. 15 Hasil Pembagian Section di Smart Apps Creator.....	104
Gambar 4. 16 Fitur Image di Smart Apps Creator	105
Gambar 4. 17 Fitur Audio dalam Smart Apps Creator.....	105
Gambar 4. 18 Fitur Video dalam Smart Apps Creator.....	106
Gambar 4. 19 Fitur Hotspot dalam Smart Apps Creator.....	106
Gambar 4. 20 Hasil Penempatan Hotspot	106
Gambar 4. 21 Fitur Interaction dalam Smart Apps Creator	107
Gambar 4. 22 Fitur Drag pada Smart Apps Creator.....	116
Gambar 4. 23 Fitur Menjodohkan dalam Smart Apps Creator	116
Gambar 4. 24 Hasil Penempatan Elemen Games dalam Smart Apps Creator	116
Gambar 4. 25 Save As dan Output dalam Smart Apps Creator	117
Gambar 4. 26 Settingan menyimpan file dalam Bentuk APK	117
Gambar 4. 27 Pilih Bagian Video	120
Gambar 4. 28 Pilih Posisi Horizontal.....	120
Gambar 4. 29 Fitur Unggahan dan Audio dalam Canva	121
Gambar 4. 30 Fitur Utama dalam Pembuatan Video	121
Gambar 4. 31 Pemilihan Animasi di Setiap Elemen	121
Gambar 4. 32 Unduh Hasil Video di Canva.....	121
Gambar 4. 33 Penempatan Video dalam aplikasi.....	122

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. 1 Surat Izin Penelitian.....	159
Lampiran 1. 2 Surat Balasan Penelitian	160
Lampiran 1. 3 SK Penelitian	161
Lampiran 2. 1 Instrumen Validasi Ahli Materi.....	162
Lampiran 2. 2 Instrumen Validasi Ahli Media	165
Lampiran 2. 3 Angket Respon Pengguna (Peserta Didik).....	168
Lampiran 3. 1 Validasi Ahli Materi 1	170
Lampiran 3. 2 Validasi Ahli Materi 2	174
Lampiran 3. 3 Validasi Ahli Media 1 Putaran 1	178
Lampiran 3. 4 Validasi Ahli Media 1 Putara 2	182
Lampiran 3. 5 Validasi Ahli Media 2	186
Lampiran 4. 1 Uji Coba Perorangan	190
Lampiran 4. 2 Uji Coba Kelompok Kecil	193
Lampiran 4. 3 Uji Coba Kelompok Besar.....	201
Lampiran 5. 1 Lembar Monitoring Pembimbing 1	214
Lampiran 5. 2 Lembar Monitoring Pembimbing 2	215
Lampiran 6. 1 Keterangan Submit Artikel	216
Lampiran 6. 2 Sertifikat HKI	217
Lampiran 7. 1 Dokumentasi Kegiatan	218
Lampiran 8. 1 Daftar Riwayat Hidup.....	221

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D. S., Hadi, R. N., & Suryandari, M. (2024). Peran media pembelajaran dalam konteks pendidikan modern. *CENDEKIA PENDIDIKAN*, 4(1), 91–101. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/sindorocendikiapendidikan/article/view/2933>
- Afdalia, T., & Arifin, Z. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran digital dalam meningkatkan Minat belajar siswa di SMA Negeri 2 majene. *jurnal Sosialisasi*, 10(3), 129–137. <https://ojs.unm.ac.id/sosialisasi/article/view/55829>
- Albina, M. (2024). Harmoni dalam perbedaan, (pendidikan multikultural sebagai pilar utama dalam mempererat persatuan bangsa). *Cemara Journal-Publising Your Creative Idea*, II(II), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.62145/ces.v2i2.90>
- Amka, A. (2018). *Media pembelajaran inklusi: Vol. xiv* (M. Pd. Dr. Imam Yuwono, Ed.; Ahmad Farouq). Nizamia Learning Center. <https://www.researchgate.net/publication/343039443>
- Ardianti, F. P., Priyangan, D. M., & Prasasti, I. H. (2024). Aplikasi media pembelajaran pengenalan angka pada anak usia dini berbasis android studi kasus ra nurul hasanah purwodadi. *Journal of Computer Science and Informatics (JOCSI)*, 1(2), 97–101. <httphttp://ojs.edupartner.co.id/index.php/jocsi/index>
- Arifah, N., & Febrianti, P. (2024). Pengembangan LKPD berbasis kearifan lokal bima untuk meningkatkan keaktifan siswa kelas IV SDN inpres lara. *Galaxy: Jurnal Pendidikan MIPA dan Teknologi*, 1(2), 3063–9905. <https://doi.org/10.59923/galaxy.v1i1.351>
- Asri, D., & Yermiandhoko, Y. (2018). Pengembangan game edukasi “SI GALANG” berbasis android pada mata pelajaran IPS materi pakaian adat untuk kelas IV SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06(03), 419–428. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/issue/view/1476>
- Budyastomo, A. W. (2020). Gim edukasional untuk pengenalan tata surya. *Teknologi: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 10(2), 55–66. <https://doi.org/10.26594/teknologi.v10i2.1955>
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). Pengembangan media pembelajaran Interaktif pada mata kuliah teori dan praktik plambing di program studi S1 PVKB UNJ. *Jurnal PenSil*, 7(2), 95–104. <https://doi.org/10.21009/pensil.7.2.6>
- Enny Comalasari, dan. (t.t.). *PEMANFAATAN ANDROID DALAM DUNIA PENDIDIKAN*.
- Erwin, V. A., & Yarmis. (2019). Multimedia interaktif bermuatan permainan edukatif di kelas V sekolah dasar. *JUENAL BASICEDU*, 3(2), 901–908. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v3i3.183>
- Fadilah, A., Nurzakayah, R. K., Kanya, A. N., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 01–17. <https://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/jsr/article/view/938>

- Fadlilah, U. N., Khamdun, & Purbasari, I. (2024). Implementasi pembelajaran IPAS berbasis Kurikulum Merdeka belajar pada siswa kelas V. *Journal on Education*, 06(03), 16314–16321. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/5387>
- Fahri, A. (2022). Smart apps creator (SAC) sebagai inovasi media pembelajaran sejarah di SMAIT insan mulia boarding school. *JURNAL ILMIAH WUNY*, 4(2), 200–209. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jwuny.v4i2.54518>
- Fardany, M. M., & Dewi, R. M. (2020). Pengembangan media pembelajaran powtoon berbasis pendekatan saintifik pada mata pelajaran ekonomi retno mustika dewi. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 08(03), 101–108. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jupe.v8n3.p101-108>
- Fauziah, A., & Muhammadi. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis smart apps creator (SAC) pada pembelajaran pendidikan pancasila di kelas V sekolah dasar. *EDU RESEARCH*, 6(1), 138–146. <https://iicls.org/index.php/jer/article/view/777>
- Guntoro, M., Kurniawan, Z., & Rosalina, M. (2022). Warisan budaya dan pengembangan seni kreatif. *Jurnal Ilmu Perikanan dan Kelautan*, 45(2), 274–280. <https://doi.org/10.47685/barakuda45.v4i2.319>
- Gustina, Z., Husnayayin, A., & Citra Dewi, D. E. (2024). Karakteristik dan langkah-langkah metode penelitian research and development (Borg & Gall) dalam pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 490–501. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19906/9859>
- Handayani, D., & Rahayu, D. V. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan i-spring dan APK builder. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 5(1), 12–25. <https://doi.org/10.31943/mathline.v5i1.126>
- Hasibuan, L. H., & Maruf, K. (2020). Mobile aplikasi berbasis android untuk sistem usulan publik operasional dan pemeliharaan kota palangka raya. *Jurnal Teknologi Informasi*, 14(1), 61–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.47111/jti.v14i1.562>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (analisis, design, development, implementation, and evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 28–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Huda, A. H., & Hakim, D. L. (2022). Respons siswa terhadap aplikasi media pembelajaran interaktif aritmetika sosial escape from home. *Qalam : Jurnal Ilmu Kependidikan*, 11(2), 79–86. <https://doi.org/10.33506/jq.v11i2.2038>
- Huda, F. A. (2016). Peningkatan hasil belajar IPS melalui model problem based instruction (PBI) dengan media gambar pada siswa kelas IV SDN tukang. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi*, 38, 3580–3587. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/download/5379/5086>
- Hutami, S. S., Yayuk, E., & Bintari, Y. (2023). Penerapan model problem based learning berbantuan media papan keragaman budaya Indonesia terhadap hasil belajar IPS materi keragaman budaya Indonesia kelas IV SD Negeri Gabusbanaran Jombang. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 1804–1814. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23969/jp.v8i1.8100>

- Jamilah, S., & Akbar, R. O. (2016). Pengaruh penggunaan alat peraga AEM (algebraic experience materials) terhadap keterampilan berpikir kreatif siswa pokok bahasan operasi bentuk aljabar. *Mathematics Education learning and Teaching*, 5(1), 91–99. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24235/eduma.v5i1.684>
- Januarti, V., Marmoah, S., & Sriyanto, M. I. (2023). Perencanaan pembelajaran fase a dalam implementasi kurikulum merdeka di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan (DDI)*, 11(3), 25–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/ddi.v11i3.76376>
- Jatmiko, B., Nugroho, A., & Ngatmini. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep IPA siswa kelas VI sekolah. *DIDAKTIK: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subah*, 9(4), 1129–1137. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1689>
- Juansyah, A. (2015). Pengembangan aplikasi chols tracker berbasis assisted global positioning system (A-GPS) dengan platform android. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 1, 1–8. <https://elib.unikom.ac.id/files/disk1/673/jbptunikompp-gdl-andijuansy-33648-11-20.unik-a.pdf>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4, 12–19. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index>
- Kemendikbud. (2022). *Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) SD-SMA*.
- Khasanah, & Rusman. (2021). Development of learning media based on smart apps creator. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 1006–1016. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i2.549>
- Kristanto, A. (2016). *Media pembelajaran* (Andi Kristanio, Ed.). Penerbit Bintang Sutabaya Anggota IKAPI. https://repository.unesa.ac.id/sysop/files/2021-07-27_Buku%20monograf:%20Media_andi%20k.pdf
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android berbantuan smart apps creator dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Makkih, F., Nasution, & Yermiandhoko, Y. (2020). Pengembangan media SETARA berbasis android pada pembelajaran IPS materi keragaman suku bangsa dan budaya di Indonesia pada kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 275–281. <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/1955>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-model penelitian pengembangan (research and development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidikan Indonesia (JPPPI)*, 1(2), 29–35. <http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE%20JPPPI.pdf>
- Medikano, A., Sumartono, R. P., Agustina, T., Aisyah, N., & Wirawan, R. (2023). Perancangan aplikasi android e-learn armeta dengan pendekatan metode waterfall. *Jurnal Sistem Informasi dan Aplikasi*, 1(1), 34–49. <https://ejournal.upnvj.ac.id/jsia>
- Meylovvia, D., & Julianto, A. (2023). Inovasi pembelajaran IPAS pada kurikulum merdeka belajar di SDN 25. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affah*, 4(1), 84–91. <http://ejournal.stit-alquraniyah.ac.id/index.php/jpia/>

- Milala, H. F., Joko, Endryansyah, & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran menggunakan adobe flash player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Moi, M. G. R., Kua, M. Y., Suparmi, N. W., & Dinatha, N. M. (2024). Pengembangan media pembelajaran IPA berbasis papan pintar pada materi ekosistem siswa kelas V SDI dhereisa. *DE JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, 5(1), 314–324. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Moto, M. M. (2019). Pengaruh penggunaan media pembelajaran dalam dunia pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 20–28. <https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/article/view/16060/9786>
- Muqdamien, B., Umayah, Juhri, & Raraswaty, P. D. (2021). Tahap definisi dalam four-D model pada penelitian research & development (R&D) alat praga edukasi ular tangga untuk meningkatkan pengetahuan sains dan matematika anak usia 5-6 Tahun. *Jurnal Intersections*, 6(1), 23–33. <https://jurnal.uce.ac.id/index.php/intersections>
- Musyaffa, I. F., & Isdaryanti, B. (2024). Pengembangan media pembelajaran aplikasi kebudayaan indonesia (SI BUDI) berbasis augmented reality untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 2507–2522. <https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/13351>
- Muttaqin, H. P. S., Sariyasa, & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran IPA pokok bahasan perkembangan hewan untuk siswa kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15. https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613
- Nadilah, S., & Gusmaneli. (2025). Konsep dasar dan komponen strategi pembelajaran. *Akhlak: Jurnal Agama Islam Dan Filsafat*, 2(No.3), 256–265. <https://doi.org/10.61132/akhlak.v2i3.946>
- Ndraha, H., & Harefa, A. R. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 2 Gunungsitoli Utara. *Journal on Education*, 06(01), 5328–5339. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/3714>
- Novitasari, D. (2016). Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika & Matematika*, 2(2), 8–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.24853/fbc.2.2.8-18>
- 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>
- Nursella. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa SD. *EDUCARE: Jurnal Pendidikan dan Kesehatan*, 2(1), 77–88. <https://j-edu.org/index.php/edu/article/view/14/11>
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>

- Oktariyanti, D., Frima, A., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran online berbasis game edukasi wordwall tema indahnya kebersamaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4093–4100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1490>
- Olyssia, O., Nasution, & Gunansyah, G. (2024). Systematic literature review: Pengaruh media pembelajaran keberagaman budaya pada minat dan hasil belajar siswa. *Jurnal Educatio*, 10(4), 1315–1322. <https://doi.org/10.31949/educatio.v2i2.10199>
- Rabiah, S. (2015). *Penggunaan metode Research and Development Dalam Penelitian Bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi*. <https://doi.org/DOI:10.31227/osf.io/bzfsj>
- Rachma, A. F., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2023). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video simulasi mengajar keterampilan memberikan reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(08), 506–516. <https://wnj.westscience-press.com/index.php/jpdws/index>
- Rahayu, A. (2025). Metode penelitian dan pengembangan (R&D) : Pengertian, jenis dan tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Rahayu, P., marmoah, S., & Budiharto, T. (2024). Analisis penerapan prinsip Mayer pada multimedia digital dalam pembelajaran matematika di kelas IV sekolah dasar. *Didaktik Dwija Indria*, 12(5), 353–361. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90998>
- Rahayuningsih, P., Hidayah, W., Nurhaliza Primar, C., & Sekolah Tinggi Agama Islam Ibnu Rusyd Kotabumi, N. (2022). Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *JPIB : Jurnal Penelitian Ibnu Rusyd*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/https://ojs.stai-ibnurusyd.ac.id/index.php/jpib/article/view/101>
- Ramadhan, N., & Khairunnisa. (2021). Efektivitas penggunaan media pembelajaran big book subtema indahnya. *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(Vol. 8 No. 1 (2021)), 49–60. <https://doi.org/10.21093/twt.v8i1.3208>
- Renggani, S. A., Priyanto, W., & Handayani, D. E. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android pada mata pelajaran IPAS kelas 4 SD. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(Vol. 11 No. 1 (2023)), 233–241. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v11i1.8115>
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan bahan ajaran media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Rustamana, A., Sahl, K. H., Ardianti, D., & Solihin, A. H. S. (2024). Penelitian dan pengembangan (research & development) dalam pendidikan. *Jurnal Bima : Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra*, 2(3), 60–69. <https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Safiuddin. (2020). Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS tema 1 Indahnya kebersamaan dengan menerapkan pengelolaan kelas. *JEC (Jurnal Edukasi Cendikia)*, 4(1), 10–23. <https://www.jurnal-umbuton.ac.id/index.php/JEC>
- Sagala, I., Sitorus, P., & Sitinjak, E. K. (2024). Pengembangan bahan ajar komik berbasis aplikasi canva pada materi hukum newton untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam *JKIP: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan* (Vol. 5, Nomor 2). <https://doi.org/https://doi.org/10.55583/jkip.v5i2.1032>

- Salahuddin. (2016). Pengaruh penggunaan media work sheet pada pembelajaran ekonomi dalam meningkatkan proses dan aktivitas belajar siswa kelas X di SMA Negeri 2 Bolo tahun pelajaran 2015/2016. *JUPE Jurnal Pendidikan Mandala*, 1(Vol. 1 No. 1 (2016)), 113–129. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.58258/jupe.v1i1.67>
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Proseding Seminar Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5798/4151>
- Sari, L. P., & Erita, Y. (2024). Pengembangan media pembelajaran smart apps creator pada pembelajaran IPAS di kelas V sekolah dasar. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 6832–6844. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/10494>
- Sari, T. Y., Suryani, I., & Jayanti. (2024). Pengembangan media interaktif berbasis smart apps creator (SAC) pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(Vol. 9 No. 3 (2024)), 1523–1533. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.15846>
- Selang, Z., Tahir, M., & Irawan Zain, M. (2025). Pengembangan media pembelajaran flashcard augmented reality berbasis aplikasi assemblr EDU Pada materi “Keragaman Budaya Indonesia” kelas V SDN 29 Cakranegara. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2), 1540–1545. <https://doi.org/10.29303/jipp.v10i2.3355>
- Setiawan, M. A., & Yugopuspito, P. (2024). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android menggunakan iSpring dan APK builder pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Kurikulum Merdeka. *Journal on Education*, 06(Vol. 06 No. 03 (2024)). <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Siregar, T. (2023). Tahapan model penelitian dan pengembangan research and development (R&D). *Journal of Education, Social Sciences & Humanities*, 1(4), 142–158. <https://doi.org/https://doi.org/10.58355/dirosat.v1i4.48>
- Surikno, H., & Wahyuni, S. (2023). Kompetensi pengetahuan siswa menggunakan smart apps creator (SAC) Di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(Vol. 7 No. 1 (2023)), 3911–3916. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5866>
- Syahadat, D. A., Nulhakim, L., & Suryani, D. I. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis e-katalog untuk menumbuhkan minat belajar siswa kelas VIII SMP pada tema makanan berbahaya. *JURNAL PENDIDIKAN MIPA*, 13(2), 423–429. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.984>
- Syawaln, N. N., & Subandi, S. (2025). Alternatif solusi dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman, motivasi, dan interaktivitas melalui storytelling, media digital, dan project-based learning. *KARIMAH TAUHID*, 4(6), 3840–3850. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/18664/7148>
- Virawati, & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan android dalam dunia pendidikan. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 617–627. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/3092>

- Waruwu, M. (2024). Metode penelitian dan pengembangan (R&D): konsep, jenis, tahapan dan kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widiastika, M. A., Hendrapipta, N., & Syachruroji, A. (2020). Pengembangan media pembelajaran mobile learning berbasis android pada konsep sistem peredaran darah di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 47–64. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.602>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>