

**PENGEMBANGAN APLIKASI PERANTARA BERBASIS ANDROID
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI
INDONESIA KAYA BUDAYA KELAS IV**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:
Liza Rahma Lestari
2107545

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

**PENGEMBANGAN APLIKASI PERANTARA BERBASIS ANDROID
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI
INDONESIA KAYA BUDAYA KELAS IV**

Oleh:
Liza Rahma Lestari
2107545

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

© Liza Rahma Lestari
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LIZA RAHMA LESTARI

**PENGEMBANGAN APLIKASI PERANTARA BERBASIS ANDROID
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI INDONESIAKU
KAYA BUDAYA KELAS IV**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



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

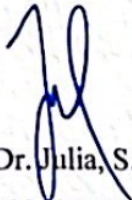
Pembimbing II



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

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang,



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

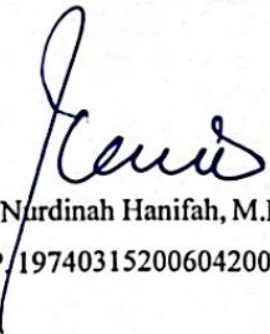
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

LIZA RAHMA LESTARI

PENGEMBANGAN APLIKASI PERANTARA BERBASIS ANDROID
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN IPS PADA MATERI INDONESIA KAYA BUDAYA KELAS IV

Disetujui dan disahkan oleh:

Penguji I



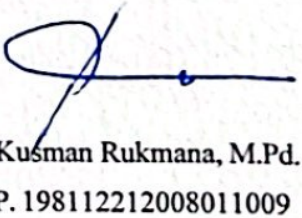
Dr. Nurdinah Hanifah, M.Pd.
NIP. 197403152006042001

Penguji II



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

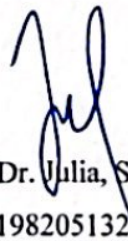
Penguji III



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

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang,



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

ABSTRAK

Pada pembelajaran IPS, diharapkan generasi penerus memahami keragaman budaya dengan tanggung jawab dan kepedulian terhadap isu-isu global. Namun, terdapat ketidaksesuaian antara harapan dan kenyataan, terutama dalam materi "Indonesiaku Kaya Budaya," di mana peserta didik sering kesulitan mengenal berbagai suku bangsa dan provinsi asalnya. Materi yang abstrak dan kurangnya media pembelajaran yang efektif menjadi tantangan tersendiri. Penggunaan media pembelajaran digital sangat diperlukan agar peserta didik dapat mengikuti perkembangan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media aplikasi PERANTARA berbasis Android (Pengetahuan Ragam Nusantara) sebagai media pembelajaran IPS materi "Indonesiaku Kaya Budaya" untuk kelas IV. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan *model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation)*. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas VI A SD Negeri 2 Cipeujeuh Kulon dan kelas VI B SD Negeri Sukaraja 1. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan skor 93,75%, ahli media 87,5%, dan ahli bahasa 90,625%, yang mengindikasikan bahwa aplikasi ini berada dalam kategori "Sangat Layak." Uji coba di dua sekolah menunjukkan tanggapan positif dari peserta didik, dengan rata-rata skor uji coba kelompok kecil 84% dan kelompok besar 87,67%. Hasil ini menandakan bahwa aplikasi PERANTARA dapat dinyatakan sangat layak dan berkontribusi signifikan dalam mengenalkan keragaman budaya di Indonesia.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Keragaman Budaya, *Smart Apps Creator*

ABSTRACT

In social studies education, it is expected that future generations will understand cultural diversity with responsibility and concern for global issues, in line with their educational level and maturity. However, there is a gap between expectations and reality, particularly in the material "Indonesiaku Kaya Budaya," where students often struggle to recognize various ethnic groups and their provinces. The abstract nature of the material and the lack of effective learning media pose significant challenges. The use of learning media greatly assists students in understanding the material presented by teachers. In today's technological era, digital learning media and technology integration are essential for students to keep up with advancements. This study aims to assess the feasibility of the Android-based application PERANTARA (Pengetahuan Ragam Nusantara) as a learning media for the IPS material "Indonesiaku Kaya Budaya" for fourth-grade students. The research method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of the study are students from Class VI A at SD Negeri 2 Cipeujeuh Kulon and Class VI B at SD Negeri Sukaraja 1. Results from expert validation indicated scores of 93.75 for content, 87.5 for media, and 90.625 for language, categorizing the application as "Very Feasible." Additionally, trial runs in two schools revealed positive student feedback, with average scores of 84% for small group trials and 87.67% for large group trials, indicating that the PERANTARA application significantly contributes to introducing Indonesia's cultural diversity.

Keywords: Learning Media, Cultural Diversity, Smart Apps Creator

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	i
KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	6
1.4.3 Manfaat Sosial	6
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	9
2.1.3 Jenis Media Pembelajaran	9
2.2 Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Berbasis Android	11
2.2.1 Pengertian Aplikasi Android	11
2.2.2 Karakteristik Aplikasi Android	12
2.2.3 Kelebihan Aplikasi Android	13
2.3 SAC (<i>Smart Apps Creator</i>)	14
2.3.1 Keunggulan SAC (<i>Smart Apps Creator</i>)	15
2.3.2 Kelemahan SAC (<i>Smart Apps Creator</i>)	15
2.3.3 Pengembangan SAC (<i>Smart Apps Creator</i>) dalam Pembelajaran	16

2.4. Desain-Desain dan Model Penelitian Pengembangan	16
2.4.1 <i>Research and Development (R&D)</i>	17
2.4.2 <i>Design and Development Research (D&D)</i>	18
2.4.3 Model ADDIE (<i>Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>)	18
2.4.4 Model 4D (<i>Define, Design, Develop, Disseminate</i>)	20
2.5 Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar	20
2.6 Indonesiaku Kaya Budaya.....	22
2.6.1 Keunikan Kebiasaan Masyarakat di Indonesia.....	22
2.6.2 Kekayaan Budaya Indonesia.....	23
2.6.3 Manfaat Keberagaman dan Melestarikan Keberagaman Budaya.....	25
2.7 Penelitian Relevan	27
2.8 Kerangka Berpikir	31
BAB III METODE PENELITIAN.....	32
3.1 Metode Penelitian.....	32
3.2 Lokasi, Waktu dan Partisipan Penelitian.....	33
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	33
3.2.2 Waktu Penelitian.....	33
3.2.3 Partisipan Penelitian	34
3.3 Prosedur Penelitian.....	34
3.3.1 Analisis (<i>Analysis</i>)	35
3.3.2 Desain (<i>Design</i>)	35
3.3.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	36
3.3.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	36
3.3.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	36
3.4 Definisi Operasional.....	37
3.4.1 Aplikasi PERANTARA (Pengetahuan Ragam Nusantara)	37
3.4.2 SAC (<i>Smart Apps Creator</i>)	37
3.4.3 Indonesia Kaya Budaya	37
3.5 Teknik Pengumpulan Data	38
3.5.1 Wawancara.....	38

3.5.2 Angket Validitas	39
3.6 Instrumen Penelitian.....	39
3.6.1 Wawancara.....	39
3.6.2 Angket Validitas	40
3.7 Teknik Analisis Data	43
3.7.1 Analisis Kuantitatif dan Kualitatif.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1. Hasil Penelitian.....	45
4.1.1 Analisis (<i>Analyze</i>)	45
4.1.2 Desain (<i>Design</i>)	48
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	63
4.1.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	70
4.1.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	75
4.2 Pembahasan	76
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	81
5.1 Simpulan.....	81
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN - LAMPIRAN.....	92
RIWAYAT HIDUP	183

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rincian Waktu Penelitian.....	33
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Wali Kelas	40
Tabel 3. 3 Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi	40
Tabel 3. 4 Lembar Instrumen Validasi Ahli Media	41
Tabel 3. 5 Lembar Instrumen Validasi Ahli Bahasa	41
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Lembar Respon Guru	42
Tabel 3. 7 Lembar Instrumen Angket Uji Coba Peserta Didik	42
Tabel 3. 8 Kriteria Interpretasi Skor <i>Skala Likert</i>	43
Tabel 3. 9 Validitas Kelayakan	44
Tabel 3. 10 Kriteria Interpretasi Skor Angket Respon Pengguna	44
Tabel 4. 1 Storyboard Aplikasi PERANTARA	50
Tabel 4. 2 Desain Keseluruhan Aplikasi PERANTARA.....	53
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	66
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media.....	67
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	68
Tabel 4. 6 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil	70
Tabel 4. 7 Hasil Respon Guru Kelas IV SDN 2 Cipeujeuh Kulon	71
Tabel 4. 8 Hasil Respon Guru Kelas IV SD Negeri Sukaraja 1.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3. 1 Alur Penelitian <i>R&D Model ADDIE</i>	32
Gambar 4. 1 <i>Flowchart</i> Aplikasi PERANTARA.....	49
Gambar 4. 2 Proses Pembuatan Tombol Navigasi.....	63
Gambar 4. 3 Proses Pembuatan <i>Game</i> pada <i>Smart Apps Creator</i>	64
Gambar 4. 4 Proses Pembuatan Skor untuk <i>Quiz & Game</i>	65
Gambar 4. 5 Proses <i>Output</i> Aplikasi PERANTARA.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing	92
Lampiran 2 Instrumen Pedoman Wawancara	95
Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Materi	100
Lampiran 4 Instrumen Validasi Ahli Media	105
Lampiran 5 Instrumen Validasi Ahli Bahasa	112
Lampiran 6 Instrumen Angket Respon Guru	117
Lampiran 7 Instrumen Respon Peserta Didik	121
Lampiran 8 Hasil Wawancara	124
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Materi	130
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Media	135
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Bahasa	141
Lampiran 12 Surat Izin Penelitian	145
Lampiran 13 Surat Penerimaan Penelitian	147
Lampiran 14 Hasil Angket Respon Guru SD Negeri 2 Cipeujeuh Kulon	149
Lampiran 15 Hasil Respon Peserta Didik SD Negeri 2 Cipeujeuh Kulon	153
Lampiran 16 Hasil Angket Respon Guru SD Negeri Sukaraja 1	162
Lampiran 17 Hasil Respon Peserta Didik SD Negeri Sukaraja 1	166
Lampiran 18 Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian	175
Lampiran 19 <i>Letter of Acceptance (LoA)</i>	178
Lampiran 20 Lembar Monitoring Pembimbing	181

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, A. M., Sudirtha, I. G., & Budhyani, I. D. A. M. (2021). PENGEMBANGAN BUSANA KERJA DARI KAIN SONGKET BIMA. *Jurnal BOSAPARIS: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 12(1), 1–7. <https://doi.org/10.23887/jppkk.v12i1.32792>
- Adini, E. Y., Hasanah, N., & Oktaviyanti, I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran MAPENA (Mainan Peta Anak) pada Materi IPS untuk Peserta didik Kelas IV SDN 39 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i1.386>
- Agustina, F. L., & Nugroho, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Pile Of Cultural Blocks untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Materi Indonesia Kaya Budaya Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 601–614. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Ahmad, M. (2023). *Bahasa Minoritas Enggano: Pelestarian dan Tantangannya*. *Jurnal Linguistik dan Sastra*, 7(1), 15-25. <https://doi.org/10.5678/jlinsa.v7i1.14753>
- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>
- Andriana, N., & Sari, M. (2022). *Pendidikan Multikultural di Sekolah Dasar: Membangun Toleransi dan Kebhinekaan dalam Diri Siswa*. Jakarta: Pustaka Edukasi.
- Anggraeni, N. O., Abidin, Y., & Wahyuningsih, Y. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Digital Pada Materi Keragaman Budaya Indonesia Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.26737/jpipsi.v8i1.3976>
- Astuti, N. F., Suryana, A., & Suaidi, E. H. (2022). Model Rancangan Pembelajaran Kooperatif Learning Team Game Tournament (TGT) pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar. *Tarbiatuna: Journal of Islamic Education Studies*, 2(2), 195–218. <https://doi.org/10.47467/tarbiatuna.v2i2.1098>
- Azizah, A. R. (2020). Penggunaan Smart Apps Creator (SAC) untuk mengajarkan global warming. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (SNF) Unesa*, 4(2), 72–80.
- Basuki, E. P., Djuwari, D., Saputri, T., & Sunanto, S. (2023). Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran di SMA Kemala Bhayangkari 3 Porong. *Indonesia Berdaya*, 5(1), 49–54. <https://doi.org/10.47679/ib.2024646>
- Ceryna Dewi, N. K., Anandita, I. B. G., Atmaja, K. J., & Aditama, P. W. (2018). Rancang Bangun Aplikasi Mobile Siska Berbasis Android. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 1(2), 100–107. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v2i1.291>

- Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 160–174. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>
- Fadillah Hendiyani, S., Julia, J., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi BASAYA Learning untuk Meningkatkan Pemahaman Keberagaman Sosial Budaya pada Peserta Didik Kelas V. *Journal on Education*, 06(01), 5505–5521.
- Farkhatin, N., Afrizal, T., & Ubaidillah, A. (2018). Sistem Pembelajaran Budaya Sumatera Utara Berbasis Android Development Tools. *STRING (Satuan Tulisan Riset Dan Inovasi Teknologi)*, 3(2), 189. <https://doi.org/10.30998/string.v3i2.3045>
- Fathurohman, A., Murniati, M., Sukemi, S., Susiloningsih, E., Erni, E., Kurdiati, L. A., & Samsuryadi, S. (2023). Developing Mobile Learning of Physics (MOBLEP) with android-based problem-based learning approach to improve students' learning independence. *Momentum: Physics Education Journal*, 7(1), 125–135. <https://doi.org/10.21067/mpej.v7i1.7980>
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif “SCRIBER” untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(2), 275. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v19i2.3005>
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021a). BUKU PANDUAN GURU ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat.
- Fitri, A., Rasa, A. A., Kusumawardhani, A., Nursya'bani, K. K., Fatimah, K., & Setianingsih, N. I. (2021b). BUKU PESERTA DIDIK ILMU PENGETAHUAN ALAM DAN SOSIAL. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat.
- Habibah, A., Harahap, D., Salsabillah, M., & Yusnaldi, E. (2024). PEMANFAATAN MEDIA DIGITAL UNTUK MEMAHAMI KEBERAGAMAN BUDAYA PADA MATERI IPS DI SEKOLAH DASAR ATAU MADRASAH IBTIDAIYAH. *Jurnal Imiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 4(4), 443–448.
- Habiburrahman, R., Basrowi, & Rahmadani, K. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Smart App Creator Berbasis Android Pada Mata Pelajaran TIK di SMPN 12 Cilegon. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial (JUPENDIS)*, 1(4), 95–105. <https://doi.org/10.54066/jupendis.v1i4.873>
- Halidjah, S., Setiani, K., & Kartono, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Wujud Zat dan Perubahannya

- Kelas IV Sekolah Dasar. *Islamika*, 6(4), 1679–1688. <https://doi.org/10.36656/islamika.v6i4.877>
- Handayani, T. (2023). *Pelestarian Seni Pertunjukan Tradisional Indonesia*. *Jurnal Pariwisata dan Budaya*, 6(2). <https://doi.org/10.1234/jpariwisata.v6i2.13567>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. *Men. Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Harahap, A. A. P., & Prawijaya, S. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK TEMA 6 SUB TEMA 2 HEBATNYA CITA-CITAKU PEMBELAJARAN 2 KELAS IV SDN 067690 MEDAN JOHOR. *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)*, 16(2), 102. <https://doi.org/10.24114/jtp.v16i2.50906>
- Hasmawati, H. (2017). Peningkatan Hasil Belajar IPA Konsep Struktur dan Fungsi Bagian Tumbuhan melalui Penggunaan Media Visual pada Peserta didik Kelas IV SD DDI Polewali Kabupaten *Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner*, 80–90. <http://jppi.ddipolman.ac.id/index.php/jppi/article/view/22%0Ahttps://jppi.ddipolman.ac.id/index.php/jppi/article/download/22/21>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Husnah, A., O., Fitriani, A., Patricya, F., & Putri Handayani, T. (2023). <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH> ANALISIS MATERI IPS DALAM PEMBELAJARAN IPAS KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 3(1), 57–64. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH>
- Islami, D. (2022). Peranan Kearifan Lokal Dalam Pendidikan Karakter. *Socio-Didaktika: Social Science Education Journal*, 1(2), 123–130. <https://doi.org/10.15408/sd.v1i2.1225>
- Kemdikbud. (2022a). Capaian Pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) Fase A - Fase C. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Khairunnisa, A., Juandi, D., & Gozali, S. M. (2022). Systematic Literature Review: Kemampuan Pemahaman Matematis Peserta didik dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1846–1856. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1405>
- Khasana, K., Muhlas, M., & Marwani, L. (2020). Development of e-Learning Smart Apps Creator (SAC) Learning Media for Selling Employees on Paid Tv. *Akademika: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 129–143. DOI: 10.1088/1742-6596/1779/1/01202
- Komari, N., & Sariani, N. (2019). Penggunaan Alat Peraga Ular Tangga untuk

- Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mapel Geografi. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(1).
- Lauren, G., & Murtiwiati. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Pembelajaran Budaya Indonesia Untuk Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Jurnal Ilmiah Komputasi*, 12(2), 1–10. DOI: 10.32409/jikstik.12.2.179.
- Lusiana, L., & Fatonah, S. (2022). Pendidikan Karakter pada Peserta didik melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6651–6660. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3067>
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/v1i1.622>
- Manurung, H. P. O., Anazifa, R. D., Biologi, D. P., & Yogyakarta, U. N. (2024). PENGEMBANGAN E-LKPD INTERAKTIF BERBASIS GUIDED DISCOVERY LEARNING PADA MATERI SEL UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KOGNITIF SISWA KELAS XI, 10(2), 212–227.
- Martatiyana, D. R., Novita, L., & Purnamasari, R. (2022). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FLIPBOOK MANFAAT ENERGI KELAS IV DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, (1), 99–112.
- Maulana, A. (2022). Analisis Validitas, Reliabilitas, dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 3(3), 133–139. <https://doi.org/10.51651/jkp.v3i3.331>
- Muflianah, E. (2023). IMPLEMENTATION OF THE ADDIE MODEL LEARNING STRATEGY IN LIFE SKILLS EDUCATION PACKET C (National High School Equivalency Examination) AT SPNF AND SKB IN TEGAL REGENCY. *ROMEO REVIEW OF MULTIDISCIPLINARY EDUCATION CULTURE AND PEDAGOGY*, 2(1), 33–41. <https://doi.org/10.55047/romeo.v2i1.573>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Muthia, K., Saskiawati, E., & Farhurohman, O. (2024). Dampak Konten Vidio Animasi pada Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Pembelajaran IPS yang Terintegrasi di Pendidikan Dasar antara lain: ini . Media ini memungkinkan penyampaian konsep IPS secara visual , sehingga mempermudah didik dan menjadikan keterl. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa Dan Pendidikan*, 4, 268–279. <https://doi.org/DOI:10.55606/cendikia.v4i4.3317>
- Ningrum, P. P., & Dahlan, Z. (2023). Pengembangan Media Swivel Wheel Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pad a Mata Pelajaran IPS Di Kelas V I Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2), 250–261. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i2.5363>
- Nisa Khoirotul Mahfudoh, & Ali Sunarso. (2024). KOMIKA Media (Children's Comics) Improves Learning Outcomes in Indonesian Cultural Wealth

- Material for Fourth Grade Elementary School. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(2), 286–295. <https://doi.org/10.23887/jere.v8i2.76941>
- Nugroho, A. S., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Tanggungjawab dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 808–817. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.825>
- Nunu, M. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Creative Education*, 11(03), 262–274. <https://doi.org/10.4236/ce.2020.113020>
- Nur Alifah, H., Virgianti, U., Imam Zamah Sarin, M., Amirul Hasan, D., Fakhriyah, F., & Aditia Ismaya, E. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Peserta didik SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahapeserta didik*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463>
- Nurjumiati, Syahriani Yulianci, Pandu Hidayatullah, Suryaningsih, & Muhammad Fuadi. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Lectora Inspire untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta didik pada Mata Pelajaran IPA SD. *Science Education and Development Journal Archives*, 1(2), 77–81. <https://doi.org/10.59923/sendja.v1i2.58>
- Okpiani, S., Aryaningrum, K., & Kuswidyanarko, A. (2022). Analisis Pemahaman Konsep Ips Materi Keberagaman Budaya Bangsaaku Pada Siswa Kelas Iv Di Sd Negeri 18 Lahat. *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 57–68. <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i1.5348>
- Pandulu, R. I. S., & Puspasari, D. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif E-Mod pada Materi Khalayak dan Etika Profesi Humas di SMKN 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15291–15304. <https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/4812>
- Pratama, I. P. A., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2022). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Project Based Learning pada Materi Keanekaragaman Suku Bangsa di Indonesia. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(2), 317–329. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i2.47377>
- Priyadi, A., Firdausia, F., & Effendi, M. I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Slamettica dalam Materi Berperilaku Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3) pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Ketenaga Listrik Siswa SMK. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4753–4766.
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>
- Putri, S. (2023). Pendidikan Multikultural dalam Menghadapi Tantangan Globalisasi. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 8(2), 50-60. <https://doi.org/10.4321/jpendikbud.v8i2.13245>
- Rahardjo, S. (2023). Budaya Indonesia Sebagai Alat Diplomasi Internasional. *Jurnal Ilmu Budaya*. DOI: 10.21067/jibv11i1.10050
- 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>
- Rahman, N., Dewi, N. K., & Nurhasanah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Mata Pelajaran IPS Materi Keberagaman Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas IV SDN 15 Mataram. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3c), 1846–1852. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i3c.875>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Hadisaputra, S., & Zulkifli, L. (2023). Pengembangan alat evaluasi pembelajaran IPA yang mendukung keterampilan abad 21. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(1), 98–108. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v9i1.221>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposis. *Diksi*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Salsabila, A. H., Iriani, T., & Sri Handoyo, S. (2023). Penerapan Model 4D Dalam Pengembangan Video Pembelajaran Pada Keterampilan Mengelola Kelas. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(08), 495–505. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i08.553>
- Salsabila, I., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-up Book Berbasis Kontekstual Muatan Pelajaran PPKN Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(4), 684. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5665>
- Savitri, D., Karim, A., & Hasbullah. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Di Kelas 4 Sekolah Dasar. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 1(2), 63–75. <https://doi.org/10.46306/lb.v1i2.17>
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadikta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(1), 163–174. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Shella Rhodinia, Selly Triamanda, Bagus Setiawan, & Abdul Aziz. (2023). Permasalahan Media Pembelajaran IPS Yang Kurang Variatif Dan Strategi Pemecahannya. *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora*, 2(1), 25–37. <https://doi.org/10.59246/aladalah.v2i1.613>
- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Journal Of Techonolgy Mathematics And Social Science*, 2(2), 2829–3363.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukaryanti, A., Murjainah, M., & Syaflin, S. L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Kotak Pintar Keragaman Di Indonesia Untuk Peserta didik Kelas Iv Sd. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 7(1), 140. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v7i1.675
- Suryani, D. R., & Lestari, N. (2019). Penggunaan Variasi Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Matematika Peserta didik

- Kelas Xi Ips 3 Sma Negeri 2 Merauke. *Musamus Journal of Mathematics Education*, 1(2), 74–79. <https://doi.org/10.35724/mjme.v1i2.1376>
- Syafitri, R. M., & Kiftia, S. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Digital Activity Work Book Menggunakan Google Slides Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Pecahan Kelas V SD. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 34–42. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n1.p34-42>
- Syainatunnisa, S., Putra, A. P., & Fauzan, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Padlet pada Pembelajaran Sejarah. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik Pendidikan Sejarah*, 9(2), 429–436. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30027>
- Wijayanti, Anita Ekantini dkk. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada Pembelajaran IPAS MI/SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8(2).
- Yuslem, N., & Faisal, A. (2020). Analytic Review on Living Cultural Preservation. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal*. DOI: 10.21067/birci.v4i1.8269