

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS
BIOGRAFI BERBASIS ANDROID BERBANTUAN
*SOFTWARE SMART APPS CREATOR***

SKRIPSI

disusun sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan
Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



oleh

Neneng Sholeha

1701279

PRODI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA

FAKULTAS PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2021

LEMBAR PENGESAHAN

NENENG SHOLEHA

1701279

Pengembangan Media Pembelajaran Teks Biografi Berbasis Android
Berbantuan *Software Smart Apps Creator*

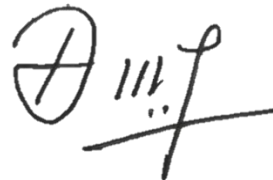
Disetujui

Pembimbing I,



Dr. H. Khaerudin Kurniawan, M.Pd.
NIP 196601081990021001

Pembimbing II,



Drs. Denny Iskandar, M.Pd.
NIP 196606291991031002

Diketahui

Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia,



Dr. Isah Cahyani, M.Pd.
NIP 196407071989012001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Biografi Berbasis Android Berbantuan *Software Smart Apps Creator*” 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/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 23 Agustus 2021

Penulis,



Neneng Sholeha

PERSEMBAHAN

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Biografi Berbasis Android Berbantuan *Software Smart Apps Creator*” ini dengan penuh suka cita. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

Orang tua tercinta bapak Anda Cahyana dan ibu Inah Aminah yang selalu mendoakan, menyemangati, dan mengapresiasi setiap usaha yang penulis lakukan.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

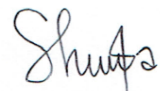
Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk, rahmat dan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Biografi Berbasis Android Berbantuan Aplikasi *Smart Apps Creator*”.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Pendidikan Indonesia.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sudah lumrah diterapkan, hal ini bertujuan agar kegiatan pembelajaran dapat lebih menarik. Namun, adanya pandemi yang melanda Indonesia membuat kegiatan belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh yang mana hal ini berdampak pada kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Selain itu, penggunaan gawai di tengah pandemi meningkat akibat semua kegiatan belajar memerlukan gawai. Hal ini menjadi peluang untuk dibuatnya media pembelajaran berbasis Android agar proses pembelajaran lebih bervariasi dan praktis.

Bandung, 23 Agustus 2021

Penulis,



Neneng Sholeha

1701279

UCAPAN TERIMA KASIH

Berbagai proses telah dilalui sehingga skripsi ini dapat selesai dengan baik dan tepat waktu. Tak lupa, Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan memberi dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Khaerudin Kurniawan, M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing dan memotivasi dalam penyusunan skripsi.
2. Bapak Drs. Denny Iskandar, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing dan memotivasi dalam penyusunan skripsi.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Dr. H. Khaerudin Kurniawan, M.Pd.
4. Ketua Departemen Bahasa dan Sastra Indonesia, Dr. Isah Cahyati, M.Pd.
5. Rektor Universitas Pendidikan Indonesia, Prof. Dr. M. Solehuddin, M.Pd., M. A.
6. Keluarga yang selalu memberikan do'a, bantuan, dan dukungannya selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Bapak Waluyo Susanto, S.Pd. selaku validator ahli materi pembelajaran dan memberikan izin untuk melaksanakan uji coba media pada siswa kelas X.
8. Bapak Jatmika Nurhadi, S.S., M.Hum. selaku validator ahli bahasa.
9. Bapak Eka Rahmat Fauzy, S.S., M.Pd. selaku validator ahli media.
10. 7 siswa X MIPA 2 SMA 15 Bandung yang telah berpartisipasi dalam penelitian yang penulis laksanakan
11. Reynaldi Yanuar sebagai orang terdekat peneliti yang selalu membantu, menyemangati, dan memotivasi setiap prosesnya.
12. Resti Nur Fauzi sebagai sahabat berkeluh kesah, memberi semangat, dan membantu segala proses dalam perkuliahan.
13. Sahabat-sahabat "Jeulis", terima kasih sudah kebersamai selama 4 tahun ini.


14. Keluarga besar DikSatrasia B yang selalu kebersamai dan berjuang untuk menyelesaikan tugas akhir ini dengan saling memberi semangat dan doa.

15. Tidak lupa, terima kasih kepada diri sendiri yang telah berjuang untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis hanya dapat membalas dengan doa semoga segala yang telah diberikan menjadi amal sholeh dan mendapatkan balasan yang berlipat ganda. Penulis menyadari skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan segala kritik dan saran yang membangun dalam penulisan laporan di masa yang akan datang.

Bandung, 23 Agustus 2021

Penulis,



Neneng Sholeha

1701279

ABSTRAK

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) meningkatkan penggunaan gawai sehingga diperlukan media yang lebih bervariasi dan praktis agar siswa tetap bisa belajar secara mandiri melalui gawai. Sesuai tujuan penelitian ini yaitu (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis android pada teks biografi; (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Android pada bahan ajar teks biografi untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dalam mengembangkan media tersebut peneliti menggunakan *software Smart Apps Creator*. Produk yang dihasilkan memuat kompetensi dasar, materi, rangkuman, dan evaluasi. Disajikan dengan tampilan yang menarik dan praktis untuk digunakan tanpa terbatas waktu dan ruang

Metode penelitian yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall yang diadaptasi menjadi 5 tahapan prosedur penelitian. 5 tahapan tersebut meliputi 1) Analisis; 2) Perencanaan produk; 3) Pengembangan produk; 4) Validasi dan perbaikan produk; 5) Uji coba skala kecil. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menyebarkan angket penilaian media kepada validator ahli materi pembelajaran, ahli bahasa, ahli media/desain, dan uji coba skala kecil oleh 7 siswa. Setelah data diperoleh, dilakukan analisis data dengan menghitung rata-rata setiap hasil yang diperoleh kemudian dikonversikan berdasarkan skala *likert*. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Validasi terkait media yang dikembangkan berpedoman pada empat aspek yaitu: 1) aspek konten dan isi, 2) aspek tampilan, 3) aspek penggunaan dan penyajian, dan 4) aspek bahasa. Hasil validasi ahli materi pembelajaran memperoleh rata-rata 4.90 yang dapat dikategorikan “**sangat baik**”. Validasi ahli bahasa memperoleh rata-rata 4.1 yang dapat dikategorikan “**baik**”. Validasi ahli media atau desain memperoleh rata-rata 4.42 yang dapat dikategorikan “**sangat baik**”. Secara akumulatif skor dari ketiga validator sebesar 179 atau rata-rata sebesar 4.47 yang dikategorikan “**sangat baik**”. Dari nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan dikategorikan valid dan dapat diuji cobakan. Sementara itu, hasil uji skala kecil yang dilakukan oleh 7 siswa SMA Negeri 15 Bandung didapat skor 380 dengan rata-rata 4.54 yang dikategorikan “**sangat baik**” dan layak digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Android; Teks Biografi

ABSTRACT

Distance learning (distance learning) increase the use of devices so that the required media is varied and practical to keep students can learn independently through the device. According to the purpose of this research is to (1) develop learning media based on android on the text of the biography; (2) determine the feasibility of learning media based on Android on the teaching material text biography to support the learning activities. In developing the media researchers using software Smart Apps Creator. The resulting product contains a basic competence, the material, summary, and evaluation. Presented with an attractive appearance and practical to use without limited time and space

The research method used is research and development (R&D) with the development model of Borg & Gall which was adapted into 5 stages of the research procedure. The 5 stages include 1) Analysis; 2) Planning of product; 3) products Development; 4) Validation and repair of the product; 5) a small-scale trial. Data collection techniques in this study by distributing questionnaires assessment of media to the validator expert learning materials, language expert, media expert/design, and small-scale trial by 7 students. After the data is obtained, an analysis of the data by calculating the average of each of the results obtained is then converted based on the likert scale. Analysis of the data used in this research is the analysis of qualitative data and quantitative data analysis.

Validation related media that are developed based on four aspects, namely: 1) aspects of the content and the content, 2) aspects of the display, 3) aspects of the use and presentation, and 4) aspects of language. The results of the validation of expert learning materials to obtain the average 4.90 which can be categorized "very good". Validation of language experts to obtain average 4.1 of which can be categorized as "good". The validation of media experts or the design of gaining an average of 4.42, which can be categorized "very good". In accumulative score from third validator amounted to 179 or an average of 4.47 categorized "very good". From the average value of these can be concluded that the developed products are categorized valid and can be tested. Meanwhile, the test results of the small scale made by 7 students of SMA Negeri 15 Bandung obtained a score of 380 with an average of 4.54 categorized "very good" and worthy of use.

Keywords: *Learning Media; Android; Biographical Text*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Pembatasan Masalah	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	6
1. Secara Teoretis	6
2. Secara Praktis	6
a) Manfaat untuk siswa	6
b) Manfaat untuk guru.....	6
c) Manfaat untuk peneliti	6

Neneng Sholeha, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEKS BIOGRAFI BERBASIS ANDROID BERBANTUAN SOFTWARE SMART APPS CREATOR

Universitas Pendidikan Indonesia repository.upi.edu perpuastakaan.upi.edu

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	6
G. Definisi Operasional.....	7
H. Struktur Organisasi	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teoretis	9
1. Materi Teks Biografi	9
2. Media Pembelajaran	12
3. Prinsip Pengembangan Media Pembelajaran	20
4. Android.....	21
5. Smart apps creator	22
B. Penelitian Terdahulu	23
C. Kerangka Pikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Metode Penelitian.....	29
B. Model Pengembangan.....	30
C. Prosedur Pengembangan	32
D. Teknik Pengumpulan Data.....	35
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	40
G. Teknik Penyajian Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Analisis	45
2. Perencanaan Produk	47
3. Pengembangan Produk	49
4. Validasi dan Perbaikan Produk	53
5. Uji Coba Skala Kecil	62

B. Pembahasan.....	63
a) Pembahasan Hasil Validasi	63
1. Pembahasan Hasil Ahli Materi Pembelajaran	63
2. Pembahasan Hasil Validasi Ahli Bahasa	64
3. Pembahasan Hasil Validasi Ahli Media/Desain	65
b) Pembahasan Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	67
c) Panduan Penggunaan Aplikasi	67
1. Cara Penginstalan Aplikasi.....	67
2. Cara Pengoperasian Aplikasi dan Fungsi Navigasi	68
BAB V PENUTUP.....	69
A. Simpulan	69
B. Implikasi.....	70
C. Rekomendasi.....	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN-LAMPIRAN	75
RIWAYAT HIDUP	127

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	36
Tabel 3. 2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Bahasa.....	37
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media/Desain.....	38
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Kelompok Kecil.....	39
Tabel 3. 5 Pedoman Konversi Data Kuantitatif Menjadi Data Kualitatif	41
Tabel 3. 6 Konversi Data Kuantitatif Menjadi Data Kualitatif.....	43
Tabel 4. 1 Kompetensi Dasar Teks Biografi.....	47
Tabel 4. 2 Kisi-Kisi Soal Latihan.....	48
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran	53
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Bahasa	54
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media.....	55
Tabel 4. 6 Kritik dan Saran Ahli Bahasa.....	57
Tabel 4. 7 Kritik dan Saran Ahli Media/Desain.....	59
Tabel 4. 8 Hasil Uji Coba Skala Kecil	62

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Pikir Pengembangan Media	28
Bagan 3. 1 Prosedur Pengembangan Borg & Gall	30
Bagan 3. 2 Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran	32
Bagan 4. 1 Alir <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran	49

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Feature Tools-Tools Smart apps creators.....	23
Gambar 4. 1 Mendesain Tampilan Menggunakan <i>Smart Apps Creator</i>	50
Gambar 4. 2 Tampilan Awal Media Pembelajaran.....	50
Gambar 4. 3 Materi Teks Biografi.....	51
Gambar 4. 4 Tampilan Latihan Soal.....	52
Gambar 4. 5 Cara Penginstalan Aplikasi.....	67
Gambar 4. 6 Cara Pengoperasian Aplikasi.....	68
Gambar 4. 7 Fungsi Navigasi.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Bagan Alir <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran.....	76
Lampiran 2 Petunjuk Penginstalan Aplikasi	77
Lampiran 3 Cara Pengoperasian Aplikasi dan Fungsi Navigasi	78
Lampiran 4 Bentuk Tampilan Media Hasil Revisi	79
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Materi Pembelajaran	90
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi Pembelajaran	91
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Materi Pembelajaran	94
Lampiran 8 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Bahasa	97
Lampiran 9 Lembar Validasi Ahli Bahasa	98
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Bahasa	101
Lampiran 11 Kisi-Kisi Instrumen Angket Ahli Media/Desain	104
Lampiran 12 Lembar Validasi Ahli Media/Desain	105
Lampiran 13 Hasil Validasi Ahli Media/Desain	108
Lampiran 14 Kisi-Kisi Instrumen Angket Siswa	113
Lampiran 15 Lembar Uji Coba kelompok Kecil (Siswa)	114
Lampiran 16 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	117
Lampiran 17 Kisi-Kisi Soal Media Pembelajaran	118
Lampiran 18 Pedoman Penskoran dan Kunci Jawaban	119
Lampiran 19 Lembar SK Pembimbing	125

DAFTAR PUSTAKA

- Abrianto, A. M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Multimedia Dengan Pendekatan Budaya Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp Negeri 3 Salatiga Pada Materi Bangun Datar Segiempat Tahun 2019/2020” Skripsi. *Implementasi Aplikasi Google Classroom Dalam Pembelajaran Daring Matematika Masa Pandemi Covid-19, 19*(IMPLEMENTASI APLIKASI GOOGLE CLASSROOM DALAM PEMBELAJARAN DARING MATEMATIKA).
- Afifah, E. R. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Teks Biografi dengan Aplikasi Adobe Flash Pada Siswa Kelas X SMA 02 Diponegoro Jember.*
- Akbar, M. R. (2021, - -). *MEDIA PEMBELAJARAN (PENGERTIAN, CIRI, FUNGSI, MANFAAT, DAN JENIS)*. Dipetik September 9, 2021, dari www.rijalakbar.id: <https://www.rijalakbar.id/2021/03/media-pembelajaran-pengertian-ciri.html>
- Amajida, J. (2021). *Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas Vii Di Mts Nu Hasyim Asy ' Ari 03 Kudus Skripsi Pengembangan Media Mobile Learning Berbasis Android Pada Materi Himpunan Siswa Kelas Vii Di Mts Nu Hasyim Asy ' Ari 03 Kud.*
- Badriyah. (2015). *EFEKTIFITAS PROSES PEMBELAJARAN DENGAN PEMANFAATAN. 1*(1), 21–36.
- Darimi, I. (2017). Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Efektif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 1*(2), 111–121. <https://doi.org/10.1007/s11068-008-9037-4>
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. 4*, 104–117.
- Gurnito, D. (2014). PENGEMBANGAN MODUL “HIDROSFER SEBAGAI SUMBER KEHIDUPAN” DENGAN PENDEKATAN SAINTIFIK UNTUK PEMBELAJARAN GEOGRAFI SMA. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*, 39–50.

- Haerunnisa, Permana, A., & Firmansyah, R. (2020). Peranan Smarthphone Dalam Dunia Pendidikan Di Masa Pandemi Covid-19. *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 7(2), 1–10.
- Hamdi, G., & Krisnawati. (2011). Membangun Aplikasi Berbasis Android “Pembelajaran Psikotes” Menggunakan App Inventor. *JURNAL DASI Vol. 12 No. 4 DESEMBER 2011*, 12(4), 28.
- Hanafi. (2017). *KONSEP PENELITIAN R & D DALAM BIDANG PENDIDIKAN*. m(1989), 129–150.
- Haviz, M. (2016). *Research and development ; penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna*. 16, No.1. <http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/article/viewFile/235/233>
- Kahar, M. (2017). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS WEB OFFLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA*.
- Kurniawan, K. (2018). *Metode Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia (untuk Penyusunan Karya Tulis Ilmiah)*. Bandung: CV PUSTAKA SETIA.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Mahnun, N. (2012). *MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. 37(1).
- Majid, D. N. (2019). *Kemampuan Menulis Teks Biografi Siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Sungguminasa*. 1–38. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/12761>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jkwangsan-jtp.v1n2.p95--105>

- Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>
- Muyaroah, S., & Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*, 6(2), 22–26. <https://doi.org/10.15294/ijcet.v6i2.19336>
- NOFIYANA. (2019). Minat Belajar Siswa Terhadap Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X Di Sma Negeri 1 Balaesang Nofiyana. *Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 4(2), 100–113.
- One. (2017). *EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIOVISUAL POWTOON DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DI MADRASAH ALIYAH*. Vol 6, No. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/19277>
- Purwono, J. dkk. (2018). Penggunaan Media Audio-Visual pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(2), 127–144.
- Rahman. (2013). Perencanaan Karakteristik Tujuan Instruksional Khusus. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 1–20. http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR._PEND._BAHASA_DAERAH/195704011984121-RAHMAN/007_Perencanaan_Karakteristik_Tujuan__Pembelajaran.pdf
- Ridatul, Q. U. (2015). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash pada tema 8 subtema 3 “aku bangga dengan daerah tempat tinggalku” untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa kelas IV SD Brawijaya Smart School (BSS) Malang*.
- Rinaldi, W. C. (2016). *Pengembangan Sumber Belajar Bahasa Indonesia Berbasis Aplikasi Android pada Mata Pelajaran Membaca Intensif untuk*

Siswa Kelas Xi Ips Sma Negeri 1 Turi. June.

- Ruangguruku. (2019, February 7). *Pengertian Media Pembelajaran Multimedia*. Dipetik September 9, 2021, dari ruangguruku.com: <https://ruangguruku.com/pengertian-media-pembelajaran-multimedia/>
- Sari, S. D., Utami, A. S., & Sunaryo, H. (2019). Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Biografi Melalui Model Think Talk Write Pada Peserta Didik Kelas X Ipa 2 Sma N 09 Malang. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(1), 65–76.
- Setiawardhani, R. T. (2013). Pembelajaran Elektornik (E-learning) dan Internet dalam Rangka Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Unswagati*, 1(2), 82–96. <http://fkip-unswagati.ac.id/ejournal/index.php/edunomic/article/download/21/20>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, D. dan S. S. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi*. 2(2), 187–200.
- Tazkia, Z. dkk. (2019). *KELAYAKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS WEB DI TINGKAT SMA*. 19–28.
- Waini, U. S. (2017). *Landasan Pendidikan*. Bandung: UPI Press.
- Yektyastuti, R., & Ikhsan, J. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Kelarutan untuk Meningkatkan Performa Akademik Peserta Didik SMA Developing Android-Based Instructional Media of Solubility to Improve Academic Performance of High School Students. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2(1), 88–99.