

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ASEAN
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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



Oleh:

Nur Khafsoh Rahayu

1706023

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
DEPARTEMEN PEDAGOGIK
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2021**

Nur Khafsoh Rahayu, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ASEAN BERBASIS ANDROID UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR KEASLIAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ASEAN
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Nur Khafsoh Rahayu

1706023

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Guru Sekolah Dasar pada Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2021

Hak Cipta dilindungi undang-undang

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

Nur Khafsoh Rahayu, 2021
*PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ASEAN BERBASIS ANDROID UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ASEAN
BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Penulis




Nur Khafsoh Rahayu

NIM. 1706023

Disetujui dan disahkan oleh:

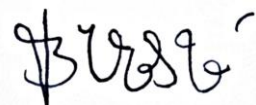
Pembimbing I



Drs. Ruswandi Hermawan, M.Ed.

NIP. 195910121981011002

Pembimbing II



Mela Darmayanti, M.Pd.

NIP. 920171219900530201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dwi Heryanto, M.Pd.

NIP. 197708272008121001

Nur Khafsoh Rahayu, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ASEAN BERBASIS ANDROID UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal ASEAN Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar” ini berserta 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 mengganggu resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2021

Yang membuat pernyataan,



Nur Khafsoh Rahayu

1706023

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkah rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal ASEAN Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI Sekolah Dasar”.

Skripsi ini membahas pengembangan media pembelajaran berbasis android pada materi ASEAN di kelas VI sekolah dasar untuk meningkatkan motivasi belajar. Adapun maksud dan tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Pada dasarnya, dalam penulisan skripsi ini banyak hambatan yang penulis alami, namun berkat bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini, akhirnya dapat terselesaikan dengan baik. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak sempurna karena kemungkinan didalamnya terdapat kekurangan-kekurangan yang tidak disadari oleh penulis. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga karya ini dapat bermanfaat, *Aamiin*.

Bandung, Agustus 2021

Peneliti

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana, jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih atas bantuan, dukungan, dan bimbingan yang diberikan selama penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bagaimanapun usaha yang dilakukan tanpa adanya bantuan dari pihak-pihak terkait, penulisan skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik. Penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Keluarga tercinta, yang karena selama ini telah memberikan kasih sayang yang luar biasa dan selalu memberikan motivasi untuk penulis.
2. Bapak Dwi Heryanto, M.Pd., selaku ketua Program Studi PGSD FIP UPI yang selalu membimbing dan menjadi tauladan bagi seluruh mahasiswa PGSD FIP UPI.
3. Bapak Drs. Ruswandi Hermawan, M.Ed., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, kritik, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
4. Ibu Mela Darmayanti, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, kritik, dan saran kepada penulis selama penyusunan skripsi.
5. Bapak Mubarak Somantri, M.Pd., selaku validator materi yang telah memberikan masukan dan saran selama penelitian.
6. Bapak Sendi Fauzi Giwangsa, M.Pd., selaku validator media yang telah memberikan masukan dan saran selama penelitian.
7. Ibu Entin Maryati, S.Pd., selaku guru SDN Bojongbraja yang telah memberikan saran dan masukan selama penelitian.
8. Seluruh Dosen dan Staff Akademik PGSD FIP UPI yang telah memberikan banyak ilmu dan pengalaman yang bermanfaat selama perkuliahan.
9. Rangga Satria Pradana yang selalu memotivasi dan memberikan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.

10. Juju, Mayang, Eca, dan Nisa yang sudah menjadi keluarga, sahabat dan pendengar yang baik selama kurang lebih 4 tahun ini.
11. Seluruh teman-teman seperjuangan PGSD 2017 khususnya kelas C yang telah banyak menemani perkuliahan selama 4 tahun hingga proses menyelesaikan skripsi.
12. Kepada semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-persatu yang telah membantu penulis.
13. Terimakasih kepada diri saya sendiri, yang sudah berusaha hingga sampai pada penyelesaian skripsi ini.

ABSTRAK

Penelitian pengembangan ini dilaksanakan karena pada pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, guru dalam proses pembelajaran hanya memberikan penugasan berupa modul yang dibagikan setiap minggunya. Guru tidak menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi *smartphone* yang dimiliki siswa. Pembelajaran yang hanya pemberian penugasan menyebabkan menurunnya motivasi belajar siswa. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berbasis Android dan hasil pengembangan media. Media pembelajaran dikembangkan menggunakan metode *Design and Development (D&D)* dengan model penelitian PPE yang dikembangkan oleh Richey and Klein, melalui tiga tahapan yaitu perencanaan (*planning*), produksi (*production*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahapan perencanaan dilakukan analisis kebutuhan, analisis materi, analisis kebutuhan *software* dan *hardware*, menyusun GBIM, dan membuat rancangan media pembelajaran. Pada tahap produksi dilakukan pembuatan media pembelajaran dan pada tahap evaluasi dilakukan penilaian para ahli untuk mengetahui kelayakan media yang telah dibuat. Media Mengenal ASEAN mendapatkan nilai 81,67% dengan kategori penilaian “Sangat Baik” dari ahli materi, 90,23% dengan kategori penilaian “Sangat Baik” dari ahli media, dan 90,82% dengan kategori penilaian “Sangat Baik” dari ahli pembelajaran. Presentase penilaian dari para ahli yaitu 87,57% dengan kategori penilaian “Sangat Baik”, maka dapat dinyatakan bahwasannya media pembelajaran Mengenal ASEAN yang dibuat sangat layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: Pembelajaran Jarak Jauh, Media Pembelajaran, Motivasi Belajar, Android

ABSTRACT

This development research was carried out because in the implementation of distance learning, the teacher in the learning process only gave assignments in the form of modules that were distributed every week. Teachers do not use learning media that utilize smartphone technology owned by students. Learning that only gives assignments causes a decrease in student learning motivation. This development research aims to describe the process of developing Android-based learning media and the results of media development. Learning media was developed using the Design and Development (D&D) method with the PPE research model developed by Richey and Klein, through three stages, namely planning, production, and evaluation. At the planning stage, needs analysis, material analysis, software and hardware requirements analysis, GBIM preparation, and learning media designs are carried out. At the production stage, learning media is made and at the evaluation stage an expert assessment is carried out to determine the feasibility of the media that has been made. Media Knowing ASEAN received a score of 81.67% with an assessment category of "Very Good" from material experts, 90,23% with an assessment category of "Very Good" from media experts, and 90.82% with an assessment category of "Very Good" from learning experts . The percentage of assessment from the experts is 87.57% with the assessment category "Very Good", it can be stated that the learning media Mengenal ASEAN that is made is very feasible to be used as a learning medium.

Keywords: *Distance Learning, Learning Media, Learning Motivation, Android*

DAFTAR ISI

LEMBAR KEASLIAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Definisi Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Fungsi Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Macam-Macam Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Indikator Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.2 Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2.2 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.2.3 Manfaat Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2.4 Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2.5 Unsur-Unsur Mengembangkan Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.

Nur Khafsoh Rahayu, 2021

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL ASEAN BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2.2.6	Kriteria Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android	Error! Bookmark not defined.
2.2.7	Peran Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Jarak Jauh	Error! Bookmark not defined.
2.3	Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.4	Ilmu Pengetahuan Sosial di SD	Error! Bookmark not defined.
2.3.1	Ilmu Pengetahuan Sosial di SD	Error! Bookmark not defined.
2.3.2	Tujuan IPS di SD	Error! Bookmark not defined.
2.5	Android	Error! Bookmark not defined.
2.4.1	Pengertian Android.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.2	Versi Android	Error! Bookmark not defined.
2.4.3	Perangkat Pengembangan Aplikasi Android.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.4	Adobe Animate.....	Error! Bookmark not defined.
2.4.5	Publish Android	Error! Bookmark not defined.
2.6	Definisi Operasional	Error! Bookmark not defined.
2.5.1	Media Pembelajaran berbasis Android.....	Error! Bookmark not defined.
2.5.2	Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.7	Penelitian Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
2.8	Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN		Error! Bookmark not defined.
3.1	Metode Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2	Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2.1	Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.2.2	Tahap Produksi (<i>Production</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.2.3	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.3	Partisipan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.1	Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
3.3.2	Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
3.3.3	Ahli Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.

3.4	Metode Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.4.1	Observasi.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.2	Pedoman Wawancara	Error! Bookmark not defined.
3.4.3	Angket	Error! Bookmark not defined.
3.5	Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5.1	Lembar Catatan Kerja (<i>Worklog</i>).....	Error! Bookmark not defined.
3.5.2	Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.3	Lembar Angket <i>Expert Review</i> (validator)	Error! Bookmark not defined.
3.6	Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		Error! Bookmark not defined.
4.1	Proses Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal ASEAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1	Temuan dalam proses pengembangan media pembelajaran Mengenal ASEAN	Error! Bookmark not defined.
4.1.2	Pembahasan dalam proses pengembangan media pembelajaran Mengenal ASEAN	Error! Bookmark not defined.
4.2	Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal ASEAN	Error! Bookmark not defined.
4.2.1	Temuan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal ASEAN	Error! Bookmark not defined.
4.2.2	Pembahasan Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal ASEAN	Error! Bookmark not defined.
BAB V KESIMPULAN		Error! Bookmark not defined.
5.1	Kesimpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2	Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA		93
LAMPIRAN		Error! Bookmark not defined.
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....		Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Prosedur Penelitian Model PPE	33
Gambar 3.2	Komponen Analisis Data Kualitatif	41
Gambar 4.1	Rancangan Media Pembelajaran	50
Gambar 4.2	Rancangan Tampilan Awal	50
Gambar 4.3	Rancangan Tampilan Masukkan Nama.....	51
Gambar 4.4	Rancangan Tampilan Menu Utama	51
Gambar 4.5	Rancangan Tampilan Apa Itu ASEAN	52
Gambar 4.6	Rancangan Tampilan Ayo Menjelajah.....	52
Gambar 4.7	Rancangan Tampilan Materi.....	53
Gambar 4.8	Rancangan Tampilan Ayo Bermain	53
Gambar 4.9	Rancangan Tampilan Kuiz.....	54
Gambar 4.10	Rancangan Tampilan Skor	54
Gambar 4.11	Rancangan Tampilan Skor	55
Gambar 4.12	Rancangan Tampilan Teka Teki Silang	55
Gambar 4.13	Logo Mengenal ASEAN	56
Gambar 4.14	Tampilan Latar.....	56
Gambar 4.15	Tampilan Peta Negara ASEAN	60
Gambar 4.16	Tampilan Video	60
Gambar 4.17	Tampilan Pengaturan Lembar Kerja	61
Gambar 4.18	Tampilan Awal	61
Gambar 4.19	Tampilan Menu Utama.....	62
Gambar 4.20	Halaman Apa Itu ASEAN.....	64
Gambar 4.21	Halaman Ayo Menjelajah	65
Gambar 4.22	Materi Karakteristik Negara ASEAN.....	65
Gambar 4.23	Halaman Kerjasama ASEAN.....	66
Gambar 4.24	Halaman Ayo Bermain.....	66
Gambar 4.25	Halaman Kuiz	67
Gambar 4.26	Halaman Skor	67
Gambar 4.27	Halaman Harapan di Masa Depan.....	68

Gambar 4.28 Halaman Teka Teki Silang	68
Gambar 4.29 Proses <i>Publish</i> menjadi Aplikasi Android	69
Gambar 4.30 Unsur Pendahuluan Program	80
Gambar 4.31 Unsur Tombol Navigasi	80
Gambar 4.32 Unsur Konsistensi Tata Letak	81
Gambar 4.33 Unsur Mode Presentasi.....	81
Gambar 4.34 Presentasi Gambar	82
Gambar 4.35 Presentasi Video	82
Gambar 4.36 Unsur Tombol Bantuan	83
Gambar 4.37 Unsur Tombol Keluar.....	83

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Versi Android	26
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Ahli Media	37
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Ahli Materi	37
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Ahli Pembelajaran	38
Tabel 3.4 Skor Penilaian Validasi Ahli	40
Tabel 3.5 Kriteria Kelayakan Media	40
Tabel 3.6 Keterangan Kriteria Kelayakan Media	40
Tabel 4.1 Pemetaan kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi	43
Tabel 4.2 Garis Besar Isi Media	47
Tabel 4.3 Rancangan Kegiatan Pada Media Untuk Meningkatkan Motivasi	48
Tabel 4.4 Tombol – Tombol Pada Media Pembelajaran	56
Tabel 4.5 Bahasa Pemrograman Pada Tombol Halaman Menu Utama	62
Tabel 4.6 Bahasa Pemrograman Pada Tombol Halaman Apa Itu ASEAN	64
Tabel 4.7 Skala Likert	69
Tabel 4.8 Rekapitulasi Penilaian Ahli Materi	70
Tabel 4.9 Rekapitulasi Penilaian Ahli Media	72
Tabel 4.10 Rekapitulasi Penilaian Ahli Pembelajaran	73
Tabel 4.11 Rekapitulasi Penilaian Dari Para Ahli	74
Tabel 4.12 Penjelasan Isi Media Mengenal ASEAN	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Bandung	97
Lampiran 2. Surat Keputusan Dosen Pembimbing	98
Lampiran 3 Pedoman Wawancara Tidak Terstruktur	99
Lampiran 4. Soal Kuis Sebelum Revisi	100
Lampiran 5. Soal Kuis Setelah Revisi	102
Lampiran 6. Daftar Sumber Audio	104
Lampiran 7. Daftar Sumber Gambar	105
Lampiran 8. Hasil Validasi Ahli Materi	118
Lampiran 9. Hasil Validasi Ahli Media	122
Lampiran 10. Penilaian Ahli Pembelajaran	125
Lampiran 11. Dokumentasi Hasil Media Mengenal ASEAN	128
Lampiran 12. Perbaikan Skripsi	130

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z., Hudaya, A., & Anjani, D. (2020). Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh Pada Masa Pandemi Covid-19. *Research and Development Journal Of Education*, Vol. I, No. 1: 131-146.
- Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning Methods and Development. Massachusetts: A Pearson Education Company.*
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi., & Safrudin A.J. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran.* Jakarta: Referensi Jakarta.
- Chuang, T.-Y., & Chen, W.-F. (2007). Effect of Digital Games on Children's Cognitive Achievement. *Journal of Multimedia*, 2(5), 27-30.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Gikas, J., & Grant, M. M. (2013). Mobile Computing Devices In Higher Education: Student Perspectives On Learning With Cellphones, Smartphones & Social Media. *The Internet and Higher Education*, 19, 18–26.
- Hafida, dkk. (2020). Penurunan Motivasi Dan Keaktifan Belajar Siswa Selama Pembelajaran Daring Di Tengah Pandemi Covid-19. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hamzah, Uno. (2008). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan.* Jakarta: Bumi Aksara
- Hudaya, F. (2021). *Motivasi Belajar Anak di Masa Pandemi.* <https://kumparan.com/hudayastatistik/motivasi-belajar-anak-di-masa-pandemi-1vVOX6CVvh7/full>. (diakses pada tanggal 10 September 2021).
- Juwantara, R. A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun dalam Pembelajaran Matematika. *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.*

- Koesnandar, A. (2006). Pengembangan Software Pembelajaran Multimedia Interaktif. *Jurnal Teknodik*. No. 18/X/TEKNODIK/JUNI/2006
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. (2018). “Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.”
- Leuw, J.E.F., dkk. (2013). Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Matematika untuk Android Mobile dengan Komunikasi Device-Server. *Jurnal Infra*.
- Lubis, Isma, R., & Ikhsan, Jaslin (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Kimia Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Prestasi Kognitif Peserta Didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. Vol. I, No. 2 : 191-201.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Apikasi Dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munir. (2012). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi Dan Kominukasi*. Bandung: Alfabeta.
- Nurhidayah, T. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Crossword Puzzle (Teka-Teki Silang) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Ilmu Pengetahuan Alam Terpadu. Jambi: UIN Sutha Jambi.
- Padmo, D & Pribadi, B. (2009). *Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*. Jakarta: Universitas Terbuka, Departemen Pendidikan Nasional.
- Padmo, D & Pribadi, B. (2009). *Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh*. Jakarta: Universitas Terbuka, Departemen Pendidikan Nasional.
- Purwanto, A., dkk. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*. Vol. II No 1.
- Rahayu, S. (2002). Kecendrungan Pembelajaran Kimia di Awal Abad 21. *Jurnal Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, dan Pengajarannya*. Universitas Negeri Malang, Tahun 31 No 2, 281.
- Revianandha, Pratama. (2013). *Pengaruh Sikap Siswa Tentang Cara Mengajar Guru Dan Penggunaan Alat Bantu Pembelajaran IPS terhadap Motivasi*

- Belajar Siswa Smp Kelas VIII Di Kecamatan Godean Tahun Ajaran 2012/2013*. S1 thesis, Fakultas Ilmu Sosial.
- Richey, R. C. & Klein, J. D. (2007). *Design and Development Research Methods, Strategies and Issues*, Lawrence Erlbaum Associates, Inc.
- Rossa, V. (2020). *Akibat Pandemi, 40 Persen Pelajar Indonesia Kehilangan Motivasi Belajar*. <https://www.suara.com/health/2020/12/16/141248/akibat-pandemi-40-persen-pelajar-indonesia-kehilangan-motivasi-belajar>. (diakses pada tanggal 10 September 2021).
- Sakat, A. A. et al. (2012). Educational Technology Media Method In Teaching and Learning Progress. *American Journal of Applied Sciences*, 874-888.
- Sardiman A.M. (2012). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sari, Vivi Melina (2019). *Pengembangan Multimedia Berbasis Android Untuk Kompetensi Dasar Pengukuran Listrik Di Sekolah Menengah Kejuruan*. S1 thesis, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setiawan, D. A. (2020). *Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CS6 Pada Materi Huruf Kapital Kelas II Sekolah Dasar*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sofia. (2012). Pengembangan Media Pengajaran dalam Bahasa Indonesia. *Jurnal Al-Hikmah* Vol. XIII, No.1: 49-58. Makassar: Fakultas Tarbiyah UIN Alauddin Makassar.
- Statcounter.com (2021). *Mobile Operating System Market Share Indonesia*. Diakses dari Statcounter: <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia> (diakses pada tanggal 15 Agustus 2021).
- Sudatha, I. G. W. (2015). *Desain Multimedia Pembelajaran*. Media Akademi.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiharsono, R. & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jawa Timur: CV Pustaka Abadi.
- Tafonao, Talizaro. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. II, No. 2: 103-114.

- Wardani, K. W. & Setyadi, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Macromedia Flash Materi Luas dan Keliling untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. X, No. 1:73-84.
- Wulandari, Lintang., dkk. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Akuntansi di SMK. *Tata Arta: Jurnal Pendidikan Akuntansi*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Vol. III, No. 1: 121-133.
- Yogiyatno, W. (2013). Pengembangan Multimedia Interaktif Kompetensi Dasar Mengoperasikan Software Basis Data Untuk SMK Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(3), 391–404.