

**PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID SITAYA
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
SUBTEMA KETERATURAN YANG MENAKJUBKAN**

SKRIPSI

diajukan untuk persyaratan penelitian dan penulisan skripsi dalam rangka penyelesaian gelar Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh
Wewin Widiansyah Rani
1802277

**PROGRAM STUDI S1
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA
2022**

PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID SITAYA
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
SUBTEMA KETERATURAN YANG MENAKJUBKAN

Oleh
Wewin Widiansyahrani

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

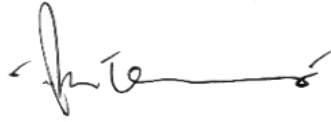
© Wewin Widiansyahrani
Universitas Pendidikan Indonesia
Juli 2022

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

WEWIN WIDIANSYAHHRANI

PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID SITAYA
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK
SUBTEMA KETERATURAN YANG MENAKJUBKAN
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Drs. Edi Hendri Mulyana, M.Pd.
NIP 196008251986031002

Pembimbing II



Asep Nuryadin, S.Pd., M.Ed
NIP 920200819931110101

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD



Dr. Dian Indihadi, M.Pd.
NIP 1961122019860211001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android dalam Pembelajaran Tematik Subtema Keteraturan yang Menakjubkan” beserta seluruh isinya merupakan 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 dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan dan ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Tasikmalaya, Juli 2021

Yang Menyatakan,

Wewin Widiansyah Rani

1802277

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur marilah kita panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan sebuah karya tulis skripsi dengan judul “Pengembangan Aplikasi Android Sitaya Dalam Pembelajaran Tematik Subtema Keteraturan yang Menakjubkan”. Sholawat serta Salam semoga senantiasa tercurah limpahkan kepada baginda alam, *Habibana Wannabiyana* Muhammad SAW, tak lupa kepada para keluarganya, kepada para sahabatnya, kepada tabiin tabiatnya dan semoga sampai kepada kita selaku umatnya hingga akhir zaman. *Aamiin*.

Tujuan disusunnya skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya. Dalam penyusunan skripsi ini banyak sekali hambatan yang dihadapi oleh penulis, namun berkat dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil, semua hambatan tersebut dapat teratasi dengan baik sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam menyusun skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan terdapat banyak kekurangan, karena kesalahan tersebut murni datangnya dari penulis dan kesempurnaan mutlak milik Allah SWT. Oleh karena itu, penulis memohon maaf atas segala kekurangan yang ada dan mengharapkan kritik dan saran yang membangun, untuk mencapai hasil yang lebih baik dimasa mendatang. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca umumnya.

Tasikmalaya, Agustus 2022

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dan dorongan berupa saran, kritik, pendapat dan bimbingan dari semua pihak yang terkait. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang terlibat. Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan kesempatan dan kemampuan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nandang Rusmana, M.Pd., selaku Direktur UPI Kampus Tasikmalaya,
3. Bapak Dr. Heri Yusuf Muslihin., selaku Wakil Direktur UPI Kampus Tasikmalaya.
4. Bapak Dr. Dian Indihadi, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PGSD UPI Kampus Tasikmalaya.
5. Bapak Drs. Edi Hendri Mulyana, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi I yang membimbing dan mengarahkan penulis dalam perbaikan dan penulisan skripsi ini.
6. Bapak Asep Nuryadin, S.Pd., M.Ed., selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang membimbing dan mengarahkan penulis dalam perbaikan dan penulisan skripsi ini.
7. Ibu Dr. Karlimah, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang membantu dan memfasilitasi penulis selama menjadi mahasiswa.
8. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Daerah Tasikmalaya yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis hingga saat ini.
9. Guru serta seluruh peserta didik di SDN Curug Kecamatan Ciwidey Kabupaten Bandung dan SDN Barutunggul 04 Kecamatan Rancabali Kabupaten Bandung yang berkenan memfasilitasi penulis dalam melakukan penelitian.
10. Yang teristimewa Ayahanda Didik Jaelani, Alm. Ibunda Yayah, Ua Ugun dan Ua Otas yang telah memberikan perhatian, pengorbanan, kasih sayang, nasihat, dorongan dan kepercayaan serta doa yang tiada henti kepada penulis.

11. Nenekku tersayang yang selalu ada untuk penulis, nasihat dan memberikan doa yang tiada henti.
12. Yang teristimewa kucing penulis yaitu, Uto dan Cubel yang senantiasa memberikan semangat dan dorongan dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. Rekan seperjuangan, rekan “Bangkong Zuma” yaitu Lutfi Afifah, Rizky Firmansyah, Dea Aprilia Gunawan, Tammara Nur Aisah, Sufyan Syafiq Rahmatullah, Roebi Abdoeloh, Mulkan Azijul Haq, Meliana Muntaha, Diki Kurniawan dan Santi Sopianti SM yang selalu berbagi semangat dan sukacita dalam proses penyelesaian skripsi ini.
14. Terima kasih kepada seluruh anggota “TREASURE” yakni, Choi Hyunsuk, Park Jihoon, Kanemoto Yoshinori, Kim Junkyu, Takata Mashihoh, Yoon Jaehyuk, Hamada Asahi, Bang Yedam, Kim Doyoung, Watanabe Haruto, Park Jeongwoo dan So Junghwan yang karyanya menemani, memberikan dukungan dan motivasi untuk peneliti menyelesaikan penelitian.
15. Seluruh pihak yang tidak mungkin disebutkan satu demi satu pada ruang terbatas ini, terima kasih atas partisipasi dan kontribusi yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.

Semoga segala hal yang telah diberikan menjadi amal saleh di sisi Allah SWT. Penulis memohon maaf atas segala perlakuan dan perkataan yang kurang berkenan, serta kekhilafan selama melakukan interaksi. Akhir kata, semoga skripsi ini memberikan manfaat, menambah pengetahuan dan wawasan serta menjadi amal kebaikan bagi kita semua. Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Tasikmalaya, 30 Juli 2022

Penulis,

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik subtema 1 “Keteraturan yang Menakjubkan” kelas VI di Sekolah Dasar. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran aplikasi android Sitaya menggunakan *software Kodular*. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan pengembangan aplikasi android Sitaya dalam pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri dari 5 fase yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi, dokumentasi, penilaian para ahli serta angket respon peserta didik. Berdasarkan hasil validasi ahli bidang didapatkan nilai validitas 80% dengan kategori sangat layak, hasil validasi ahli media 75% dengan kategori sangat layak dan hasil validasi ahli pedagogik didapatkan nilai 97,3% serta 96% dengan kategori sangat layak. Bersumber pada hasil uji coba kelompok kecil didapatkan nilai 80,6% dengan kategori praktis sedangkan hasil uji coba kelompok besar 87,3% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian, aplikasi Android Sitaya pada pembelajaran tematik subtema Keteraturan yang Menakjubkan sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Sehingga dapat dipublikasi dan diperbanyak untuk membantu proses belajar mengajar pada subtema Keteraturan yang Menakjubkan.

Kata kunci: Aplikasi Android, Subtema Keteraturan yang Menakjubkan, *Software Kodular*

ABSTRACT

The background of the research was the lack of interest in learning by students in the thematic learning of sub-theme 1 "Amazing Order" for class VI in elementary schools. Based on these problems, the researchers designed and developed Sitaya Android application learning media using Kodular software. The purpose of this study is to describe the development of the Sitaya android application in the thematic learning of the sub-theme of Amazing Order. The method used in this study is the ADDIE model which consists of 5 phases, namely, Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Data collection techniques in this study were interviews, observation, documentation, expert assessment, and student response questionnaires. Based on the field expert validation, the validity value was 80% with very decent validation, the media expert validation results were 75% in the very feasible category and the pedagogical expert validation results obtained a value of 97.3% and 96% in the very feasible category. Based on the results of the small group trial, the score was 80.6% in the practical category, while the results from the large group trial were 87.3% in the very practical category. Thus, the Sitaya Android application on the thematic learning of the Amazing Order subtheme is very feasible and very practical to use in learning. So that it can be published and reproduced to help the teaching and learning process on the sub-theme of Amazing Order.

Keywords: Android Application, Amazing Order Subtheme, Codular Software

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	i
KATA PENGANTAR	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian.....	3
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah Penelitian.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.5.1 Manfaat secara Teoritis	5
1.5.2 Manfaat secara Praktis.....	5
1.5.2.1 Bagi Pendidik	5
1.5.2.2 Bagi Peserta Didik.....	5
1.5.2.3 Bagi Peneliti	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Pembelajaran Tematik	6
2.1.1 Karakteristik Pembelajaran Tematik	6
2.2. Pembelajaran Tematik Tema 9 Subtema Keteraturan yang Menakjubkan	7
2.2.1 Materi Mengenal Sistem Tata Surya	8
2.3 Media Pembelajaran	11
2.3.1 Fungsi Media Pembelajaran	11
2.3.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran	12
2.3.3 Manfaat Media Pembelajaran.....	12

2.3.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	13
2.4 Android Sebagai Mobile Learning	13
2.5 Minat Belajar	15
2.6 Teori Belajar Edgar Dale.....	15
2.7 Penelitian yang Relevan	16
2.8 Kerangka Berpikir	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
3.1 Desain Penelitian	18
3.1.1 Pendekatan Penelitian.....	18
3.1.2 Metode dan Model Penelitian.....	18
3.2 Prosedur Penelitian	19
3.2.1 Fase Analisis (<i>Analysis</i>).....	19
3.2.2 Fase Desain (<i>Design</i>).....	20
3.2.3 Fase Pengembangan (<i>Development</i>).....	22
3.2.4 Fase Implementasi (<i>Implementation</i>)	23
3.2.5 Fase Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	24
3.3 Partisipan Penelitian	24
3.4 Variabel dan Definisi Operasional Variabel.....	24
3.4.1 Variabel	24
3.4.2 Definisi Operasional Variabel	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data	26
3.5.1 Fase Analisis (<i>Analysis</i>).....	28
3.5.2 Fase Desain (<i>Design</i>).....	29
3.5.3 Fase Pengembangan (<i>Development</i>).....	29
3.5.4 Fase Implementasi (<i>Implementation</i>)	29
3.5.5 Fase Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	30
3.6 Instrumen Penelitian.....	30
3.6.1 Fase Analisis (<i>Analysis</i>).....	30
3.6.2 Fase Desain (<i>Design</i>).....	33
3.6.3 Fase Pengembangan (<i>Development</i>).....	33
3.6.4 Fase Implementasi (<i>Implementation</i>)	34
3.6.5 Fase Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	34

3.7 Sumber Data Penelitian.....	34
3.8 Teknik Analisis Data	35
3.6.1 Fase Analisis (<i>Analysis</i>).....	35
3.6.2 Fase Desain (<i>Design</i>).....	36
3.6.3 Fase Pengembangan (<i>Development</i>).....	36
3.6.4 Fase Implementasi (<i>Implementation</i>)	37
3.6.5 Fase Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	38
BAB VI TEMUAN DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Temuan	39
4.1.1 Fase Analisis (<i>Analysis</i>).....	39
4.1.1.1 Studi Pendahuluan.....	39
4.1.1.2 Studi Dokumentasi	40
4.1.1.3 Studi Teoritis	42
4.1.2 Fase Desain (<i>Design</i>).....	43
4.1.2.1 <i>Flowchart</i> Aplikasi.....	43
4.1.2.2 Rancangan Materi	44
4.1.2.2 Spesifikasi Aplikasi.....	45
4.1.3 Fase Pengembangan (<i>Development</i>).....	46
4.1.3.1 <i>Prototype</i>	46
4.1.3.2 Penulisan Kode.....	55
4.1.3.3 Validasi Ahli	63
4.1.4 Fase Implementasi (<i>Implementation</i>)	78
4.1.4.1 Pengujian Terbatas (Kelompok Kecil).....	78
4.1.4.2 Pengujian Lebih Luas (Kelompok Besar)	81
4.1.5 Fase Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	84
4.2 Pembahasan	84
3.6.1 Fase Analisis (<i>Analysis</i>).....	84
3.6.2 Fase Desain (<i>Design</i>).....	86
3.6.3 Fase Pengembangan (<i>Development</i>).....	87
3.6.4 Fase Implementasi (<i>Implementation</i>)	89
3.6.5 Fase Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	91
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	92

5.1 Simpulan.....	92
5.2 Implikasi	93
5.3 Rekomendasi	94
DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN	102
RIWAYAT HIDUP	165

DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE Model. *Journal of Contemporary Research*, 5(6), 68-72, doi: _____
- Anderson. (1987). *Selecting and Development Media for Instruction*. Modison Wesconsin: American Society for Training and Development.
- Animah. (2018). Implementasi Model ADDIE Pada Education Game Pembelajaran Bahasa Inggris (Studi Kasus Pada SMP Negeri 8 Pagaralam. *Jurnal Ilmiah Betrik*, 09(03), 152-162, doi: _____
- Anggraeni. (2017). Faktor Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Seni Tari di SD Negeri Dukuhwaru 4 Kecamatan Dukuhwaru Kabupaten Tegal. *Sekolah Sarjana: Universitas Negeri Semarang*, Semarang.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Baukal, E. C., Ausburn, J. L., & Ausburn, B. F. (2013). A Proposed Multimedia Cone of Abstraction: Updating a Classic Instructional Design Theory. *Journal of Educational Technology*, 9(4), 15-24, doi: _____
- BNSP. (2006). *Standar Isi untuk Sekolah Menengah dan Dasar*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Branch, M. R. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach (1st Ed.)* Dordrecht: Springer. <https://doi.org/10.1007/9978-0-387-09506-6>
- Budiman, dkk. (2021). Analisis Pengendalian Mutu di Bidang Industri Makanan (Studi Kasus: UMKM Mochi Kaswari Lampion Kota Sukabumi. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(10), 2185-2190, doi: _____
- Carin, A. A. & Sund, R. B. (1989). *Teaching Science through Discovery*. Ohio Columbus: Merrill Publishing Company.
- Cresswell, John. W. (2017) *Research Design Pendekatan Metode Kualitatif, Kuantitatif dan Campuran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Darmawan, D. (2012). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Davis & Summer. (2015). Applying Dale's Cone of Experience to Increase Learning and Retention: A Study of Student Learning in a Foundational Leadership Course. *Proceedings*.

- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful, Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful, Bahri dan Zain, Aswan. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djojosoediro, W. (2012). Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21 Kunci Sukses Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Dousay & Logan. (2014) *Analyzing and Evaluating the Phases of ADDIE*. University of Georgia, USA.
- Drljaca, Latinovic, Stankovic & Cvetkovic. (t.t). *ADDIE Model for Development of E-Courses*.
- Fachrurrazi. (2010). Pemanfaatan dan Pengembangan Media Berbasis Teknologi Informasi Untuk Pembelajaran. *Jurnal Buana Pendidikan*, 6(11), 21-29, doi: <https://doi.org/10.36456/bp.vol6.no11.a1088>
- Fauziah, Intan & Habibah. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui *Lesson Study* di Kelas V SD Negeri Lampagen Aceh Besar. *Jurnal ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 30-38, doi: _____
- Febrita & Ulfah. Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Prosiding Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*.
- Gehred. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*, 102(2), 338-340, doi [dx.doi.org/10.5195/jmla.2020.940](https://doi.org/10.5195/jmla.2020.940)
- Gilski & Stefanski. (2015). Android OS: A Review. *TEM Journal*, 4(1).
- Golu. (2016). Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPA Kelas IV SD Negeri Bakalan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5), 692-702, doi: _____
- Hemsley & Kelly. (2019). Scratching Niche: How Smaller Social Media Players Such as Dribbble Reflect the Viral Phenomenon. *Journal Social Media + Society*, 1-12, doi: 10.1177/205630511989005.

- Huang, J. C, dkk. (2007). An Intelligent Learning Diagnosis System for Web-based Thematic Learning Platform. *Computers & Education*, 48, 658-679, doi: _____
- Innowacje. (2022). ADDIE Xalliyeva Qizilgul Rajapboyevna, Yusupova Gulnoza Umarjonovna, Yusupova Dilfuza Umarjon Qizi. *Laboratorium Wiedzy Artur Borcuch*, 21, 262-263.
- Ismito. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar tentang Konsep Tata Surya Melalui Penggunaan Media Picture and Picture. *Jurnal Langsat*, 5(2), 1-7, doi: _____
- Jeharu. (2021). Prosumsi Desainer Grafis Kontributir dalam Platform Microstock Freepik. *Kajian Budaya dan Media. Sekolah Pascasarjana: Universitas Gadjah Mada*, Yogyakarta.
- Juanda. (2019). *Pembelajaran Kurikulum Tematik*. Cirebon: CV Confident.
- Kadir & Asrohah. (2015). *Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Khalick, A., Bell, R. L., & Laderman, N. G. (1997). The Nature of Science and Instructional Practice: Making the Unnatural Natural. *Science Education*, 82 (4). 417-436.
- Khoir, A. (2008). Kesulitan belajar sains: Studi Pada Pelaksanaan Mata Pelajaran Sains Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 10 Jatimulya Kabupaten Bekasi. *Turats*, 7(1),
- Lawson, A. E. (199-5). *Science Teaching and the Development of Thinking*. California: Wadsworth Publishing Company.
- Lestari. (2018). Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 94-100, doi: _____
- Magdalena, Agustin & Khairunnisa. (2020). Hambatan Dalam Penerapan Teknik Evaluasi Non Tes di SDN Pinang 5 Tangerang. *Jurnal Halaqh*, 2(3), 227-232, doi: 10.5281/zenodo.3880822
- Majid, A. (2012). *Mobile Learning*. 8-92-95.
- Maulia & Wulandari. (2018). Uji Validasi Pengembangan LKS (Lembar Kerja Siswa) Biologi SMA Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi

- Perubahan Lingkungan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. Proceeding Biology Education Conference, 15(1), 354-360.
- Maulina, Puspita & Usman. (2018). 5M (Menanya, Mencoba, Menalar dan mengkomunikasikan) Tema Cita-citaku Kelas VI SD Negeri 157 Palembang. Jurnal Inovasi Sekolah Dasar, 5(2), 132-139, doi: <https://doi.org/10.36706/jisd.v5i2.8268>
- Mehdipour & Zerehkafi. (t.t). Mobile Learning for Education Benefit and Challenges. International Journal of Computational Engineering Research, 03(06), 93-101, doi: _____
- Mehta, Madhani & Patwardhan. (2017). Firebase: A Platform for your Web and Mobile Applications. International Journal of Advanced Research in Science and Engineering, 06(04), 45-52, doi: _____
- Moller. (2004). Association of Educational Communication and Technology Conference on Emerging Technologies and Theories for Teaching and Learning. University of North Texas: Proceedings of the AECT.
- Monica. (2010). Efek Warna Dalam Dunia Desain dan Periklanan. Humaniora, 2(2), 1084-1096, doi: _____
- Monica. (2010). Pengaruh Warna, Tipografi Dan *Layout* Pada Desain Situs. Humaniora, 1(2), 459-468, doi: _____
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PR. Prestasi Pustakarya.
- Novaliendry, dkk. (2020). Smart Learning Media Based on Android Technology. International Journal of Innovation, Creativity and Change, 12(11), 715-735.
- Nugraha. (2014). Media Pembelajaran Interaktif Sistem Tata Surya Berbasis Multimedia. Sekolah Sarjana: Universitas Dian Nuwantoro, Semarang.
- Nugrahani. (2014). Metode Penelitian Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Bahasa. Diakses dari [Internet] <http://lppm.univetbantara.ac.id/data/materi/Buku.pdf>
- Nurohmah, S, H., Wahyudin M.Kom., & M.Kom, P. (2004). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Fisika.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat*, 03(01), 171-187, doi: <https://dx.doi.org/10.33511/misykat.v3i1.52>

Oktafiyani. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Operasi Hitung Bilangan Pecahan Berbasis CTL Pada *Mobile Learning Appy Pie* Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. (Skripsi). Sekolah Sarjana: Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya, Tasikmalaya.

Ondriadi. (2018). Hasil Belajar Sistem Tata Surya Penerapan Demonstrasi Menggunakan Media Audio-Visual Siswa Kelas VI SDN 025/XI Desa Gedang. *Jurnal Kepemimpinan dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 161-174, doi: _____

Patel, N. (2018). Study of Google Firebase Service – a Smart Road to Backend. *International Journal of Innovative Science and Research Technology*, 3(3), 404-405, doi: _____

Peraturan Pemerintahan Republik Indonesia Nomor 74 Tahun 2008 tentang Guru.

Peterson. (2003). Bringing ADDIE to Life: Instructional Design at Its Best. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 12(3), 227-24, doi: _____

Qiu. (2019). *A Review of Mobile Learning Research at Home and Abroad in Recent 20 Years*. *Journal of Language Teaching and Research*, Vol. 10 No 5. (2019) DOI: <http://dx.doi.org/10.17507/jltr.1005.24>

Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205-216, doi: _____

Rory, Purwanti & Sirait. (2020). Aplikasi Pengenalan Planet-Planet Tata Surya Berbasis Android Studi Kasus SDN Cilebut 01. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 4(4), 189-198, doi: _____

Rosidah. (2018). Menumbuhkan Motivasi Belajar Anak Sekolah Dasar Melalui Strategi Pembelajaran Aktif Learning By Doing. *Qawwam*, 12(1), 1-15, doi: _____

Sadiman, Arief S. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Wewin Widiansyahrani, 2022

PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID SITAYA DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK SUBTEMA KETERATURAN YANG MENAKJUBKAN

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

- Safara, Zaim & Refnaldi. (2019). Mobile-based Learning in Digital Era: Android Application as a Media to Teach Grammar. *International Conference on Education, Social Science and Humanities*, 335, 1019-1025, doi: <https://dx.doi.org/10.2991/icesshum-19.2019.157>
- Saleh. (2021). Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Sumber Daya dan Perubahan Energi Dengan Media Game Android Synergi. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(3), 252-263, doi: _____
- Sari. (2020). Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Tata Surya Pada Tema Menjelajah Angkasa Luar Subtema Benda Angkasa Luar di Kelas VI Sekolah Dasar. (Skripsi). Sekolah Sarjana: Universitas Jambi, Jambi.
- Sarwono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Satya Putra, Alfa & Maulina Eva Aritonang. (2016). *Let's Build Your Android Apps with Android Studio*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Scherrer, D. (2020). Our Solar System – Ancient World, New Discoveries. Stanford University.
- Sentarik & Kusmaryatni. (2020). Media *Pop-Up Book* pada Topik Sistem Tata Surya Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 212-208, doi: <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25135>
- Sirinivaasacharlu, A. (2020). Using YouTube in Colleges of Education. *International Journal of Education*, 8(2), 21-24, doi: _____
- Sofyan. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Multimedia Interaktif Pada Subtema Ayo Cintai Lingkungan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 272-280, doi: _____
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartini, D., Zulaikha, I & Suryani, Y. (2008). *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk Kelas VI SD/MI*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Susanto. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Toharudin, dkk. (2011). *Membangun Literasi Sains Peserta Didik*. Bandung: Humaniora.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Vlasenko, dkk. (t.t). UI/UX Design of Educational On-Line Courses. Diakses dari <http://ceur-ws.org/Vol-3085/paper30.pdf>
- Wiranda & Masniladevi. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3045-3051.
- Yilmaz & Ustun. (2021). Comparative Review of App Inventor and Alternative Block Based Mobile Application Development Platforms. *Journal of Interdisciplinary Education Research*, 5(9), 1-11, doi: _____
- Yogananti. (2015). Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam *Website*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(1), 45-54, doi: _____
- Zhang, Mingyu, Wang & Ofori. (2019). Dr. Edgar Dale. *TechTrends*, 63, 240-242, doi: <https://doi.org/10.1007/s11528-019-00395-1>