

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI PANILA
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI NILAI
PANCASILA SISWA KELAS V**

SKRIPSI

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



Oleh:

Fitriyani

NIM. 1905797

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS SUMEDANG

2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

FITRIYANI

1905797

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI PANILA
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI NILAI
PANCASILA SISWA KELAS V**

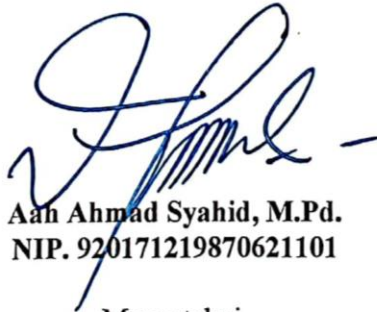
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd.
NIP. 197608222005022002

Pembimbing II



Aan Ahmad Syahid, M.Pd.
NIP. 920171219870621101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Dr. Julia, M.Pd.
NIP. 198205132008121002

LEMBAR HAK CIPTA
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI PANILA
UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI NILAI
PANCASILA SISWA KELAS V

Oleh

Fitriyani

NIM 1905797

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

©Fitriyani

Universitas Pendidikan Indonesia

Mei 2023

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

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

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Panila untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Nilai Pancasila Siswa Kelas V” 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 resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Sumedang, Mei 2023

Yang membuat pernyataan ini,



The image shows a 1000 Rupiah postage stamp from Indonesia. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'REPUBLIK INDONESIA', 'METEORIT', and 'TEMPERATUR'. A signature is written over the stamp, and the name 'Fitriyani' is printed to its right. Below the stamp, the alphanumeric code 'AFB6FAKX416677892' is visible.

NIM. 1905797

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia dan nikmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar tepat pada waktunya dengan judul skripsi **“Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi PANILA Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Nilai Pancasila Siswa Kelas V”**. Shalawat serta salam semoga selalu terlimpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, para sahabat, para tabi’in dan kepada kita selaku umatnya hingga akhir zaman.

Penulis menyadari, bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dalam penulisan maupun kedalaman isinya. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan, pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki penulis. Sehingga, penulis mengharapkan kritik serta saran yang membangun dari berbagai pihak untuk dapat menyempurnakan penulisan ini.

Semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis dalam penulisan skripsi ini. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi bidang keilmuan penulis serta bagi para pembaca.

Sumedang, Mei 2023

Penulis,



Fitriyani

NIM 1905797

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan penulis nikmat sehat, rezeki dan nikmat iman sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini khususnya kepada:

1. Kedua orangtua tercinta, Ibu Nurlaeli dan Bapak Suryaman yang senantiasa memberikan kasih sayangnya, tiada henti mendoakan, dan selalu memberikan dorongan baik secara moril dan materil serta motivasi kepada penulis. Semoga penulis bisa selalu membanggakan mereka berdua. Aamiin.
2. Bapak Prof. Dr. H. Yudha Munajat Saputra, M.Ed. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
3. Bapak Dr. Maulana, M.Pd. selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang.
4. Bapak Dr. Julia, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Ibu Dr. Ani Nur Aeni, M.Pd. selaku dosen pembimbing I yang selalu memberikan masukan, motivasi, dan dorongan semangat yang tiada henti. Terima kasih atas kesediaan waktu yang ibu berikan selama proses bimbingan berlangsung sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
6. Bapak Aah Ahmad Syahid, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing II yang selalu memberikan masukan, motivasi, dan dorongan semangat yang tiada henti. Terima kasih atas kesediaan waktu yang bapak berikan selama proses bimbingan berlangsung sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
7. Seluruh Dosen, Staff, dan Seluruh Civitas Akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang yang telah membantu dan memberikan layanan yang baik kepada penulis selama perkuliahan.
8. Bapak Sumarno, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SDN 1 Wargabinangun yang telah memberikan perizinan, sarana dan prasarana kepada penulis untuk melakukan penelitian.

9. Bapak Heri Suharsono F.S, S.Pd.SD, selaku Wali Kelas V SDN 1 Wargabinangun yang telah menyediakan waktunya serta memberikan bantuan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
10. Siswa-siswi Kelas V SDN 1 Wargabinangun yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian.
11. Adik tersayang, Teguh Hartono, Ilham Muhyidin dan Mutmainah yang senantiasa memberikan dukungan kepada penulis.
12. Rekan seperjuangan Aliya Salsabilla Fitri, Iis Irma Lisnawati, Lia Nur Anggraeni, Sri Ana dan Yusti Azra Maulidiyah yang senantiasa kebersamai penulis semasa perkuliahan.
13. Teman-teman PGSD Angkatan 2019 yang telah kebersamai dan memberikan banyak kenangan serta pengalaman kepada penulis selama 8 semester ini.
14. Seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan semangat, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

ABSTRAK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI PANILA UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI NILAI PANCASILA SISWA
KELAS V

Oleh:

Fitriyani

1905797

Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi pada bidang pendidikan di jenjang sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran PPKn mengakibatkan proses pembelajaran yang dilakukan kurang relevan dengan perkembangan zaman dan menimbulkan kebosanan. Perlunya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran PPKn untuk mengoptimalkan kualitas pembelajaran. Tujuan penelitian untuk menganalisis media pembelajaran aplikasi PANILA (Pemahaman Nilai Pancasila) serta menguji pengaruh penggunaan aplikasi PANILA dalam meningkatkan pemahaman nilai Pancasila siswa kelas V SD. Jenis penelitian menggunakan penelitian pengembangan R&D dengan model pengembangan produk menggunakan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Validator ahli materi, media dan siswa kelas V SD yang berjumlah 39 orang digunakan sebagai subjek. *Expert judgement* dan tes digunakan sebagai teknik mengumpulkan data, lembar *expert judgement* diperuntukkan untuk validator ahli materi dan media, sedangkan tes diperuntukkan untuk siswa melalui desain *one group pretest posttest*. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan analisis statistik inferensial. Hasil analisis data validasi ahli materi menunjukkan kelayakan produk pengembangan dengan persentase 83,92% dengan kategori sangat layak dan media 92,85% dengan kategori sangat layak, serta pengaruh penggunaan aplikasi PANILA berdasarkan hasil tes yang telah diujikan mendapat signifikansi $0,000 \leq 0,05$ yang menunjukkan ada perbedaan hasil *pretest* dan *posttest*. Dapat disimpulkan berdasarkan hasil analisis data bahwa media aplikasi PANILA layak digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V pada materi nilai Pancasila.

Kata Kunci: pengembangan, media pembelajaran, aplikasi android, PPKn.

ABSTRACT

Development of PANILA Application Learning Media to Improve Understanding of Pancasila Value Material for Class V Students

By

Fitriyani

1905797

The low use of technology-based learning media in the field of education at the elementary school level, especially in Civics subjects, results in the learning process being carried out less relevant to the times and causing boredom. The need for innovation in the development of Civics learning media to optimize the quality of learning. The aim of the study was to analyze the learning media for the PANILA application (Understanding of Pancasila Values) and to test the effect of using the PANILA application in increasing the understanding of Pancasila values for fifth grade elementary school students. This type of research uses R&D development research with a product development model using ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Material expert validators, media and fifth grade elementary school students totaling 39 people were used as subjects. Expert judgment and tests are used as data collection techniques, expert judgment sheets are intended for material and media expert validators, while tests are intended for students through a one group pretest posttest design. Data analysis was carried out using descriptive qualitative and inferential statistical analysis. The results of the analysis of material expert validation data show the feasibility of product development with a percentage of 83,92% with a very feasible category and 92,85% media with a very feasible category, as well as the effect of using the PANILA application based on test results that have been tested to get a significance of $0,000 \leq 0,05$ which showed that there were differences in the results of the pretest and posttest. It can be concluded based on the results of data analysis that the PANILA application media is suitable for use as a learning medium in elementary schools and has an effect on increasing students' understanding of class V on the material values of Pancasila.

Keywords: development, learning media, android application, PPKn.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR HAK CIPTA.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH.....	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
1.6 Target Luaran	7
BAB II	8
KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 Media Pembelajaran Aplikasi.....	8
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Jenis-Jenis Media.....	10
2.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	13
2.1.5 Pengembangan Media Pembelajaran	15
2.1.6 Sistem Aplikasi dan Android.....	16
2.1.7 Media Aplikasi PANILA	17
2.2 Pemahaman.....	18
2.2.1 Pengertian Pemahaman.....	18

2.2.2	Tingkatan Pemahaman Siswa	18
2.2.3	Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa	19
2.3	Pembelajaran PPKn di SD	20
2.3.1	Ruang Lingkup Pembelajaran PPKn di SD	20
2.3.2	Tujuan Pembelajaran PPKn di SD	21
2.3.3	Materi Nilai Pancasila	22
2.4	Penelitian Terdahulu yang Relevan	23
2.5	Kerangka Berpikir	24
BAB III	26
METODE PENELITIAN	26
3.1	Metode dan Desain Penelitian	26
3.2	Tempat, Waktu dan Partisipan Penelitian	27
3.2.1	Tempat Penelitian	27
3.1.2	Waktu Penelitian	27
3.2.3	Partisipan Penelitian	27
3.3	Teknik Pengumpulan Data	28
3.4	Instrumen Penelitian	29
3.5	Prosedur Penelitian	32
3.6	Teknik Analisis Data	33
3.6.1	Analisis Deskriptif Kualitatif	33
3.6.2	Analisis Statistik Inferensial	34
BAB IV	36
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	36
4.1	Temuan Penelitian	36
4.1.1	Proses Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi PANILA Pada Materi Nilai Pancasila Siswa Kelas V	36
4.1.2	Kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi PANILA Pada Materi Nilai Pancasila Siswa Kelas V	44
4.1.3	Pengaruh Media Aplikasi PANILA untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Kelas V	50
4.2	Pembahasan	54
4.2.1	Proses Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi PANILA Pada Materi Nilai Pancasila Siswa Kelas V	54
4.2.2	Kelayakan Media Pembelajaran Aplikasi PANILA Pada Materi Nilai Pancasila Siswa Kelas V	56

4.2.3 Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi PANILA untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa	57
BAB V.....	60
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	60
5.1 Simpulan.....	60
5.2 Implikasi.....	60
5.3 Rekomendasi	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Sumber Data Penelitian.....	28
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara Guru.....	29
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Wawancara Siswa.....	30
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi.....	30
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	31
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Tes Hasil Belajar.....	31
Tabel 3.7 Rentang Skor Validasi Ahli.....	33
Tabel 3.8 Pedoman Kelayakan Produk.....	34
Tabel 4.1 Rancangan Storyboard Aplikasi PANILA.....	40
Tabel 4.2 Bahan dalam Pengembangan Media.....	43
Tabel 4.3 Validasi Ahli Materi.....	49
Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi Revisi.....	49
Tabel 4.5 Validasi Ahli Media.....	50
Tabel 4.6 Hasil Tes Belajar.....	50
Tabel 4.7 Uji Normalitas.....	52
Tabel 4. 8 <i>Paired Sample Test</i>	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	25
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan ADDIE	26
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Aplikasi PANILA	40
Gambar 4.2 Desain PPT Aplikasi PANILA.....	45
Gambar 4.3 Edit Hyperlink dan Slide PPT	45
Gambar 4.4 Pembuatan Latihan Soal di Ispring	46
Gambar 4.5 Memasukan <i>Backsound</i> dan Mengatur <i>Slide</i>	47
Gambar 4.6 Merubah PPTX ke HTML.....	47
Gambar 4.7 Proses Merubah HTML ke Aplikasi	48

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian	69
Lampiran 2. Hasil Wawancara	81
Lampiran 3. Hasil Validasi Ahli	84
Lampiran 4. Hasil Tes Belajar Siswa	87
Lampiran 5. Contoh Hasil Tes Belajar Siswa	88
Lampiran 6. Perangkat Pembelajaran	89
Lampiran 7. Hasil Pengembangan Media Aplikasi PANILA	98
Lampiran 8. Surat-Surat	101
Lampiran 9. LoA Artikel Jurnal	104
Lampiran 10. Lembar Monitoring	105
Lampiran 11. Artikel	107
Lampiran 12. Hasil Analisis Data Menggunakan SPSS	121
Lampiran 13. Dokumentasi	122
Lampiran 14. Riwayat Hidup Penulis	124

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, A. N., Djuanda, D., Maulana, M., Nursaadah, R., & Sopian, S. B. P. (t.t.). Pengembangan Aplikasi Games Edukatif Wordwall sebagai Media Pembelajaran untuk Memahami Materi Pendidikan Agama Islam Bagi Siswa SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1835–1852. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33578/jpfkip.v11i6.9313>
- Aeni, A. N., Erlina, T., Dewi, D. P., Hadi, F. L., & Ramadhani, S. (2022). Aplikasi BETA (Belajar dari Peta): Media Edukasi Doa-Doa Harian Siswa SD Kelas Rendah. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(1), 101–113. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v9i1.49203>
- Aeni, A. N., Nofriani, A. N., Fauziah, I. A., & Fauzi, I. A. (2022). Pemanfaatan Media Animasi Berbasis Aplikasi Renderforest Dalam Membentuk Kepribadian Islami Bagi Siswa Sekolah Dasar Kelas 4. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(6), 279–287. <https://doi.org/https://doi.org/10.52436/1.jpti.183>
- Afriani, A. (2018). Pembelajaran kontekstual (cotextual teaching and learning) dan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Al-Mutaalimah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 80–88.
- Amran, A., Suhendra, S., Wulandari, R., & Farrahathni, F. (2021). Hambatan Siswa dalam Pembelajaran Daring pada Mata Pelajaran Matematika pada Masa Pandemi Covid-19 di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5179–5187. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1538>
- Ardiani, R. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2022). Pengembangan Media Flashcard Digital Materi Simbol-Simbol Pancasila Pada Mata Pelajaran PPKn. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)*, 11(10), 2125–2130. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v11i10.58824>
- Arikunto, S., & Jabar, C. S. A. (2018). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teoritis Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan* (2 ed.). PT Bumi Aksara.
- Astawa, I. W. W., Putra, M., & Abadi, I. B. G. S. (2020). Pembelajaran PPKn dengan Model VCT Bermuatan Nilai Karakter Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(2), 199–210. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jp2.v3i2.25677>
- Budiyono, B. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(2), 300–309. <https://doi.org/https://doi.org/10.33394/jk.v6i2.2475>
- Carvalho, R. N., Monteiro, C. E. F., & Martins, M. N. P. (2022). Challenges for university teacher education in Brazil posed by the Alpha Generation. *Research in Education and Learning Innovation Archives*, 28, 61–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.7203/realia.28.21408>

Fitriyani, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI PANILA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI NILAI PANCASILA SISWA KELAS V

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

- Daulae, T. H. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik*, 10(1), 52–63. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24952/paedagogik.v11i1.1778>
- Deliany, N., Hidayat, A., & Nurhayati, Y. (2019). Penerapan multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman konsep IPA peserta didik di sekolah dasar. *Educare*, 90–97. <https://doi.org/https://doi.org/10.36555/educare.v17i2.247>
- Dewi, N. F. D. A. (2021). Pengembangan Nilai Moral Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2).
- dos Reis, T. A. (2018). Study on the alpha generation and the reflections of its behavior in the organizational environment. *Quest Journals J Res Humanit Soc Sci*, 6, 9–19.
- Dwiqui, G. C. S., Sudatha, I. G. W., & Sukmana, A. I. W. I. Y. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPA untuk Siswa SD Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 33–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28934>
- Dwiranata, D., Pramita, D., & Syaharuddin, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X SMA. *Jurnal Varian*, 3(1), 1–5. <https://doi.org/https://doi.org/10.30812/varian.v3i1.487>
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134–143. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/esjpgsd.v11i2.28862>
- Firdaus, F., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android dalam Pembelajaran Kontekstual Materi Kegiatan Ekonomi di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5176–5186. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3160>
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3043>
- Habib, M. N., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Media Game Smart Run Berbasis Android Pada Mata Pelajaran PPKn Kelas II. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 941–946. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1288>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T., Tahrir, T., Anwari, A., Rahmat, A., Masdiana, & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 121–125. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v2i1.622>
- Kom, S. (2021). *Pengembangan Teknologi Pendidikan Peranan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran*. Penerbit Lakeisha.

- Kusmawati, L. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemahaman Konsep Perkalian Melalui Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Pembelajaran Matematika Di Kelas 3 SDN Cibaduyut 4. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 1(2), 262–271. <https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v1i2.32>
- Maftuh, B. (2008). Internalisasi nilai-nilai Pancasila dan nasionalisme melalui pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal educationist*, 2(2), 134–144.
- Magdalena, I. (2021a). *Psikologi Pendidikan Sekolah Dasar* (D. E. Restiani, Ed.). CV Jejak.
- Magdalena, I. (2021b). *Tulisan Bersama Tentang Media Pembelajaran SD* (R. Awahita, Ed.). CV jejak.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Bintang*, 2(3), 418–430. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/bintang.v2i3.995>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa sdn meruya selatan 06 pagi. *EDISI*, 3(2), 312–325. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/edisi.v3i2.1373>
- Musafa, A. (2018). Pengembangan Media Berbasis Komputer Dengan Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 4(3), 836–846. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n3.p836-846>
- Muttaqin, H. P. S., & Suarni, N. K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Perkembangbiakan Hewan untuk Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia*, 11(1), 1–15. https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613
- Nurfadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran* (R. Awahita, Ed.). CV Jejak.
- Nurhamidah, S. D., Sujana, A., & Karlina, D. A. (2022). Pengembangan Media Berbasis Android Pada Materi Sistem Tata Surya untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1318–1329. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3190>
- Nurhidayah, D., Sumarna, S., & Suhendar, I. F. (2021). Peranan mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan dalam mengembangkan budaya demokratis. *Jurnal Pendidikan Politik, Hukum Dan Kewarganegaraan*, 11(2).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171–187.
- Pangestu, R. D., Mayub, A., & Rohadi, N. (2018). Pengembangan desain media pembelajaran fisika SMA berbasis video pada materi gelombang bunyi. *Jurnal Kumparan Fisika*, 1(1 April), 48–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.33369/jkf.1.1.48-55>

Fitriyani, 2023

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI PANILA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI NILAI PANCASILA SISWA KELAS V

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

- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8050–8054.
- Pittariawati, P. (2020). Penggunaan Model Pembelajaran Indside-Outside Circle untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMA Kelas XI Pada Materi Teks Prosedur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 73–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.431>
- Poláková, P. (2022). Use of a mobile learning application in the process of foreign vocabulary learning. *Procedia Computer Science*, 207, 64–70. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.09.038>
- Prabawa, D. G. A. P., & Restami, M. P. (2020). Pengembangan Multimedia Tematik Berpendekatan Sainifik untuk Siswa Sekolah Dasar. *Mimbar PGSD Undiksha*, 8(3), 479–491. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v8i3.28970>
- Putra, I. N. T. A., Kartini, K. S., & Widiyaningsih, N. N. (2020). Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile pada Materi Hidrokarbon. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(2), 43–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpk.v4i2.28536>
- 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/https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2409>
- Rahayuningtiyas, W., Imron, I. F., & Mujiwati, E. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Nisila Nilai Pancasila untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 108–121. <https://doi.org/https://doi.org/10.37329/cetta.v6i1.2018>
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rohimin, R. (2019). Reposisi Pendidikan Keluarga Bagi Anak Generasi Alfa. *Nuansa: Jurnal Studi Islam Dan Kemasyarakatan*, 12(2). <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29300/nuansa.v12i2.2765>
- Sagita, M., & Nisa, K. (2019). Pemanfaatan e-Learning Bagi Para Pendidik di Era Digital 4.0. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli*, 2(2), 35–41. <https://doi.org/https://doi.org/10.47647/jsh.v2i2.169>
- Saidurrahman, & Arifinsyah. (2018). *Pendidikan Kewarganegaraan NKRI Harga Mati*. Kencana.
- Sanjaya, W. (2012). *Media Komunikasi Pembelajaran* (1 ed.). Kencana.
- Santika, I. G. N. (2021). Grand Desain Kebijakan Strategis Pemerintah Dalam Bidang Pendidikan Untuk Menghadapi Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Education and development*, 9(2), 369–377. <https://doi.org/https://doi.org/10.37081/ed.v9i2.2500>

- Sari, R. P., Tussyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9–15. <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.732>
- Setiawan, P. R., Syaifullah, M., & Putra, P. P. (2021). Sistem Pemesanan Menu Pada Restoran Berbasis Android. *IT Journal Research and Development*, 5(2), 193–203. [https://doi.org/https://doi.org/10.25299/itjrd.2021.vol5\(2\).5866](https://doi.org/https://doi.org/10.25299/itjrd.2021.vol5(2).5866)
- Statcounter. (2023). *Mobile Operating System Market Share Indonesia*. <https://gs.statcounter.com/os-market-share/mobile/indonesia>.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Sutopo, Ed.; 2 ed.). Alfabeta.
- Sunaryati, T., Nadiroh, N., & Sumantri, M. S. (2022). Android-Based E-Module Development to Improve Ecological Literature in Pancasila Education and Citizenship Elementary School Subjects in Bekasi District. *International Journal of Social Science Research and Review*, 5(9), 223–238. <https://doi.org/https://doi.org/10.47814/ijssrr.v5i9.490>
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 43–48. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/eds.v2n1.p43-48>
- Suradji, M. (2018). Pengembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Bidang Kesiswaan, Kepegawaian Dan Keuangan Di Sma Muhammadiyah 1 Gresik. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1(2), 347–371. <https://doi.org/https://doi.org/10.52166/talim.v1i2.957>
- Susilana, R., & Riyana, C. (2018). *Media Pembelajaran*. CV Wacana Prima.
- Syahid, A. A. (2019). Gembira bersekolah: memaknai fun learning di sekolah dasar. *Current Research in Education: Conference Series Journal*, 1(1), 006.
- Syahid, A. A., Hernawan, A. H., & Dewi, L. (2022). Analisis Kompetensi Digital Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4600–4611. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2909>
- Utami, R., Sofyan, A., & Mastur, M. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Pada Mata Pelajaran PKN di Kelas IV Sekolah Dasar. *Journal of Instructional Technology*, 1(2), 81–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.20527/j-instech.v1i2.3654>
- Verawati, V., & Comalasari, E. (2019). Pemanfaatan Android dalam Dunia Pendidikan. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Wandini, R. R., Sipahutar, D. A., Rahmawati, I., Diah, R., & Harpani, S. (2022). Merubah Pandangan Siswa yang Menganggap Pembelajaran PKN Membosankan Menjadi Pembelajaran PKN Yang Menyenangkan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 1489–1496. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.5557>

- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>
- Winandar, M. L., & Dewi, D. A. (2021). Peran Mata Pelajaran PKN dalam Membangun Karakter Anak Sekolah Dasar Pada Kehidupan Sosial. *Journal on Education*, 3(3), 263–269. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/joe.v3i3.367>
- Winarno. (2013). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Isi, Strategi, dan Penilaian* (R. Damayanti, Ed.; 1 ed.). PT Bumi Aksara.
- Yohanes, F. (2018). Analisis Pemahaman Konsep Berdasarkan Taksonomi Bloom dalam Menyelesaikan Soal Keliling dan Luas Segitiga Pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 1 Getasan Tahun Ajaran 2017/2018. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(1), 23–35.
- Zaim, M. (2020). Media Pembelajaran Agama Islam Di Era Milenial 4.0. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 6(1), 1–17. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/potensia.v6i1.9200>