

331/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/19/MEI/2023

**RANCANG BANGUN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID PADA MATERI POLA HIDUP GOTONG ROYONG DI SD
KELAS IV**

(Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran berdasarkan Metode *Design and
Developmen*)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi Sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana
pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Nadia Try Agustyani

1905006

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS CIBIRU

2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

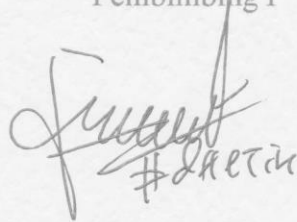
NADIA TRY AGUSTYANI

1905006

**RANCANG BANGUN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID PADA MATERI POLA HIDUP GOTONG ROYONG DI SD
KELAS IV**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Dede Trie Kurniawan, S. Si., M. Pd.

NIP 920200419870113101

Pembimbing II



Yayang Furi Furnamasari, M.Pd.

NIP 920200119861028201

Mengetahui,

Ketua Prodi S-1 PGSD

UPI Kampus Cibiru



Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd.

NIP 197001172008122001

**RANCANG BANGUN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID PADA MATERI POLA HIDUP GOTONG ROYONG DI SD
KELAS IV**

oleh
Nadia Try Agustyani
1905006

diajukan untuk memenuhi Sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana
pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Nadia Try Agustyani
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

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Rancang Bangun Desain Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pola Hidup Gotong Royong di SD kelas IV” 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, Mei 2023

Yang membuat pernyataan,



Nadia Try Agutyani

NIM. 1905006

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Memulai dari sesuatu yang kecil dan ringan hingga nanti akan menjadi besar.
Bagaimanapun hasilnya itu merupakan hasil kerja keras kita”

Skripsi ini dipersembahkan sebagai bentuk rasa syukur kepada Allah SWT

Teruntuk:

Mamah dan Papah tersayang, yang selalau memberikan dukungan, kasih sayang
dan do'a tiada henti serta motivasi untuk menulis skripsi ini hingga selesai
Kaka-kaka tersayang yang selalu memberikan semangat dan dukungan

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahminirrahiim, segala puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas Rahmat dan karunia-Nya serta kesempatan yang diberikan-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Shalawat serta salam semoga terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, para keluarganya, para sahabat, tabi'in, tabiatnya dan sampai kita ummatnya sampai akhir zaman. Aamiin.

Skripsi ini berjudul **“Rancang Bangun Desain Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pola Hidup Gotong Royong di SD kelas IV”** *alhamdulillah* telah selesai yang peneliti susun guna memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kampus Cibiru Universitas Pendidikan Indonesia. Skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat sebagaimana mestinya dan dapat dijadikan sebagai rujukan untuk merancang media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong kelas IV sekolah dasar.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, karena masih terdapat kekurangan dalam berbagai aspek. Maka dari itu peneliti mengharapkan kepada pembaca dapat memberikan kritikan dan saran untuk perbaikan di kemudian hari. Semoga skripsi yang peneliti susun ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, khususnya guru SD, peneliti selanjutnya, dan praktisi Pendidikan lainnya.

Bandung, Mei 2023

Peneliti

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT karena atas Rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan salah satu kewajiban sebagai mahasiswa yaitu melaksanakan penelitian skripsi dengan baik dan tepat pada waktunya. Shalawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada Nabi Muhammad SAW., beserta keluarganya, sahabatnya, serta kepada seluruh pengikutnya hingga akhir zaman.

Keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan skripsi tentu tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah berkenan memberikan pengarahan, bantuan, dan dukungan baik dukungan moril maupun dukungan materil. Oleh karena itu, penulis dengan rasa syukur mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapa Dr. Dede Trie Kurniawan, S. Si., M. Pd. selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan, serta memberi masukan yang bermanfaat kepada penulis.
2. Ibu Yayang Furi Furnamasari, M.Pd. selaku dosen pembimbing II atas segala bimbingan dan saran kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd. selaku ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Cibiru.
4. Bapa Dr. H. Asep Herry Hermawan, M.Pd. selaku Direktur UPI Kampus Cibiru.
5. Bapa Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd. selaku Wakil Direktur UPI Kampus Cibiru.
6. Ibu Fully Rakhmayanti, S.Pd., M.Pd. selaku validator ahli bahasa pada skripsi ini.
7. Ibu Dr. Kurniawati, M.Pd. selaku validator ahli perangkat pembelajaran pada skripsi ini.
8. Bapa dan Ibu Dosen serta Staf Akademik UPI Kampus Cibiru yang telah memberikan ilmu, bimbingan, serta bantuan lainnya selama penulis menjalankan studi.

9. Kepala Sekolah dan guru SD Negeri Margawangi yang telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di sekolah.
10. Siswa dan orangtua siswa kelas IV A SD Negeri Margawangi yang telah membantu penulis selama proses penelitian.
11. Kedua orangtua tersayang yang telah senantiasa memberi doa serta dukungan sehingga penulis menyelesaikan studi dan skripsi ini dengan baik.
12. Kaka dan keluarga besar tercinta yang senantiasa membantu dan memberi dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
13. Teman seperjuangan Verliani, Tiara, Feronika, dan Fina, serta teman-teman di kelas A PGSD 2019 yang menemani peneliti dalam menyelesaikan skripsi serta dalam menyelesaikan kuliah.
14. Kedua teman special Almira dan Rayi yang selalu mendengarkan cerita serta keluhan selama menyelesaikan skripsi ini.
15. Teman-teman Angkatan 19 Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang telah bersama-sama selama 4 tahun menyelesaikan studi.

Semoga Allah membalas setiap kebaikan yang diberikan kepada penulis, dengan kebaikan yang berlimpah. Pada akhirnya penulis menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Maka dari itu kritik dan saran yang membangun diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi semua pihak, bagi penulis, dan para pembaca. *Aamiin*.

Bandung, Mei 2022

Penulis

**RANCANG BANGUN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
ANDROID PADA MATERI POLA HIDUP GOTONG ROYONG DI SD
KELAS IV**

NADIA TRY AGUSTYANI

NIM. 1905006

ABSTRAK

Penelitian dilatar belakangi oleh penemuan masalah di lapangan bahwa kurangnya tersedia media pembelajaran berbasis teknologi khususnya pada mata pelajaran PPKn materi pola hidup gotong royong. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong di SD kelas IV. Penelitian desain dan pengembangan ini menggunakan model DnD yang dilakukan melalui enam tahapan utama, yaitu identifikasi masalah, mendeskripsikan tujuan, desain dan pengembangan produk, uji coba produk, evaluasi hasil uji coba, dan mengkomunikasikan hasil uji coba, instrument yang digunakan adalah angket, pedoman wawancara, lembar observasi, dan soal pre-test dan post-test. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis android ini melibatkan dosen pembimbing dan validator ahli. Hasil penilaian kelayakan media pembelajaran ini dari ahli materi mendapatkan penilaian dengan persentase 78,75%, ahli media 93,71%, ahli bahasa 77,22% dan ahli perangkat pembelajaran 85%. Saran dan masukan dari dosen pembimbing serta validator ahli dijasikan sebagai acuan untuk revisi produk agar dapat diujicobakan kepada pengguna yaitu guru, siswa dan orang tua. Hasil respon penggunaan media pembelajaran berbasis android dari guru 84,07%, siswa 83,71% dan orang tua siswa 82,58%. Hasil rekapitulasi keseluruhan penilaian dari ahli mendapatkan persentase 83,67% serta dari respon pengguna mendapatkan persentase 83,45%. Berdasarkan hasil penilaian ahli dan respon pengguna maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android pada materi pola hidup gotong royong di SD kelas IV dapat digunakan pada pembelajaran PPKn khususnya pada materi pola hidup gotong royong di kelas IV sekolah dasar. Media pembelajaran berbasis android juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa dengan hasil peningkatan perindikator Indikator memberikan penjelasan sederhana meningkat sebesar 0,55, indikator membangun keterampilan dasar meningkat sebesar 0,36, indikator menyimpulkan meningkat sebesar 0,1, indikator memberikan penjelasan lebih lanjut meningkat sebesar 0,31, dan indikator mengantur strategi dan taktik meningkat sebesar 0,28.

Kata Kunci: Penelitian Desain dan Pengembangan, Media Pembelajaran, Gotong Royong, pengembangan berbasis android

**DESIGN OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA DESIGN ON
COLLECTIVE LIFESTYLE MATERIALS IN CLASS IV
ELEMENTARY SCHOOL**

NADIA TRY AGUSTYANI

NIM. 1905006

ABSTRACT

The research is motivated by the discovery of problems in the field that there is a lack of available technology-based learning media, especially in PPKn subjects on mutual cooperation lifestyles. So this research aims to produce learning media based on android on the material of mutual cooperation lifestyle in grade IV elementary school. This design and development research uses the DnD model which is carried out through six main stages, namely problem identification, describing objectives, product design and development, product trials, evaluation of trial results, and communicating trial results, the instruments used are questionnaires, interview guides, observation sheets, and pre-test and post-test questions. The process of developing this Android-based learning media involves supervisors and expert validators. The results of the assessment of the feasibility of this learning media from material experts obtained an assessment with a percentage of 78.75%, media experts 93.71%, linguists 77.22% and learning device experts 85%. Suggestions and input from supervising lecturers and expert validators are used as a reference for product revisions so that they can be tested on users, namely teachers, students and parents. The results of the response to the use of Android-based learning media from teachers were 84.07%, students 83.71% and parents of students 82.58%. The recapitulation results of the overall assessment from experts get a percentage of 83.67% and from user responses get a percentage of 83.45%. Based on the results of expert assessments and user responses, it can be concluded that android-based learning media on mutual cooperation lifestyle material in grade IV SD can be used in Civics learning, especially on mutual cooperation lifestyle material in grade IV elementary schools. Android-based learning media can also improve students' critical thinking skills with the results of increasing indicators. 0.31, and the indicators controlling strategy and tactics increased by 0.28.

Keyword: Design and development research, learning media, mutual cooperation, android-based development

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMAKASIH.....	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran	9
2.2 Android.....	15
2.3 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)	16
2.4 Materi Pola Hidup Gotong Royong.....	19
2.5 Konsep Berpikir Kritis	20
2.6 Penelitian Relevan	25

2.7	Kerangka Berpikir	28
BAB III METODE PENELITIAN		30
3.1	Desain Penelitian	30
3.2	Prosedur Penelitian	30
3.3	Partisipan dan Tempat Penelitian	34
3.4	Penumpukan Data	35
3.5	Teknis Analisis Data	43
BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN		46
4.1	Desain Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pola Hidup Gotong Royong di SD Kelas IV	46
4.1.1	Perancangan Media Tahap Identifikasi Masalah	46
4.1.2	Perancangan Media Pada Tahap Mendeskripsikan Tujuan.....	48
4.1.3	Perancangan Media Pada Tahap Desain dan Pengembangan Produk	49
4.2	Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pola Hidup Gotong Royong	63
4.3	Respon Pengguna Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pola Hidup Gotong Royong di SD Kelas IV	72
4.4	Melatih Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pola Hidup Gotong Royong di SD Kelas IV.	78
BAB V SIMPULAN, IMPILASI, DAN REKOMENDASI		85
5.1	Simpulan.....	85
5.2	Implikasi.....	86
5.3	Rekomendasi	87
DAFTAR PUSTAKA.....		88
LAMPIRAN.....		96

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Indikator Berpikir Kritis	23
Tabel 3.1 Capaian pembelajaran materi pola hidup gotong royong.....	32
Tabel 3. 2 Pengumpulan Data	35
Tabel 3.3 Kisi-kisi pedoman wawancara guru	36
Tabel 3.4 Kisi-kisi pedoman wawancara siswa.....	37
Tabel 3.5 Kisi-kisi obrsevasi	38
Tabel 3.6 kisi-kisi instrument validasi ahli materi	38
Tabel 3.7 Kisi-kisi instrument validasi ahli media.....	39
Tabel 3.8 Kisi-kisi instrument validasi ahli bahasa.....	39
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Instrumen validasi ahli perangkat pembelajaran	40
Tabel 3.10 Kisi-kisi angket respon guru	41
Tabel 3.11 Kisi-kisi angket respon siswa	41
Tabel 3.12 Kisi-kisi angket respon orangtua.....	42
Tabel 3.13 Kisi-kisi soal pre-test dan post-test siswa	42
Tabel 3.14 Skala likert.....	44
Tabel 3.15 kategori skala likert	44
Tabel 3. 16 Kategorisasi skala liker	45
Tabel 3. 17 Kriteria gain tenomalisasi.....	45
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Silabus.....	49
Tabel 4. 2 Catatan Perbaikan Desain.....	52
Tabel 4.3 Kegiatan Pembelajaran Berdasarkan Sintaks Model <i>Example non Example</i>	53
Tabel 4.4 Catatan Perbaikan Desain dan Pengembangan Produk.....	62
Tabel 4.5 Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Android Oleh Ahli Materi	65
Tabel 4.6 Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Android oleh Ahli Media	66
Tabel 4.7 Rekapitulasi Penialaian Media Pembelajaran Berbasis Android Oleh Ahli Bahasa	68
Tabel 4.8 Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Android Oleh Ahli Perangkat Pembelajaran	70

Tabel 4. 9 Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Android Oleh Validator	71
Tabel 4. 10 Perbaikan hasil validasi	71
Tabel 4.11 Rekapitulasi Respon Pengguna Media Pembelajaran Berbasis Android Oleh Guru	74
Tabel 4.12 Rekapitulasi Respon Pengguna Media Pembelajaran Berbasis Android Oleh Siswa	75
Tabel 4.13 Rekapitulasi Respon Pengguna Media Pembelajaran Berbasis Android Oleh Orangtua Siswa.....	77
Tabel 4.14 Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Berbasis Android Oleh Pengguna	78
Tabel 4.18 Analisis SWOT Media Pembelajaran Berbasis Android.....	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media dalam proses pembelajaran	9
Gambar 3.1 Tahapan model penelitian DnD	31
Gambar 4. 1 GBPM (secara lengkap tersaji pada lampiran C1)	50
Gambar 4.2 Storyboard (secara lengkap tersaji pada lampiran C2).....	51
Gambar 4.3 LKPD (secara lengkap tersaji pada lempiran C4).....	54
Gambar 4.4 jawaban siswa pada padlet	55
Gambar 4.5 soal pre-test dan post-test	55
Gambar 4.6 Gambar untuk Pendukung Materi (secara lengkap tersaji pada lampiran C5)	55
Gambar 4.7 Komik (secara lengkap tersaji pada lampiran C5)	56
Gambar 4.8 Proses Pembuatan Video Dengan Menggunakan Animaker	56
Gambar 4.9 Proses Pembuatan Video Dengan Menggunakan Edpuzzel	57
Gambar 4.10 Proses Pembuatan Dames dengan Wordwall	57
Gambar 4.11 Proses pembuatan desain dan penyusunan materi pada media pembelajaran di canva.....	58
Gambar 4.12 Aset media pembelajaran	59
Gambar 4.13 Proses Pembuatan Media Pembelajaran pada aplikasi.....	59
Gambar 4.14 proses hosting data menggunakan netlify	60
Gambar 4.15 proses mengubah data menjadi aplikasi berbasis android menggunakan mit app inventor.....	60
Gambar 4.16 Proses Pembuatan Video Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android	61
Gambar 4.17 Proses Pengunggahan Video Panduan ke Halaman Youtube	62
Gambar 4. 18 Proses Pembuatan Infografis Media Pembelajaran Berbasis Android	62
Gambar 4. 19 Proses Uji Coba Produk	73
Gambar 4.20 Padlet Tugas Siswa.....	76
Gambar 4.21 Skor Pretest dan Posttest Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Setiap Indikator	79
Gambar 4.22 Skor Pretest dan Posttest Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Setiap Indikator	79

Gambar 4. 23 hasil N-Gain Pretest dan Posttest.....	80
Gambar 4.24 Mengkomunikasikan Uji Coba Produk Publish Jurnal	84

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.1 Instrumen Penelitian	98
Lampiran A. 2 Surat Pemohonan dan Persetujuan Menjadi Validator Ahli ...	128
Lampiran B.1 Hasil Wawancara Guru Analisis Kebutuhan Rancang Bangun Desain Media Pembelajaran Berbasis Android.....	132
Lampiran B.2 Hasil Wawancara Siswa Analisis Kebutuhan Rancang Bangun Desain Media Pembelajaran Berbasis Android.....	135
Lampiran B.3 Hasil Observasi Kebutuhan Rancang Bangun Desain Media Pembelajaran Berbasis Android	136
Lampiran B.4 Hasil Pre-test Siswa	138
Lampiran B.5 Rekapitulasi Hasil Pre-test Siswa	140
Lampiran B.6 Hasil Post-test Siswa.....	142
Lampiran B.7 Rekapitulasi Hasil Post-test Siswa.....	145
Lampiran B.8 Hasil Angket Penelian Media Pembelajaran Berbasis Android	147
Lampiran B.9 Hasil Angket Respon Pengguna (Guru) Media Pembelajaran Berbasis Android.....	161
Lampiran B.10 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Siswa Pengguna Media Pembelajaran Berbasis Android	167
Lampiran B.11 Rekapitulasi Hasil Angket Respon Orangtua Pengguna Media Pembelajaran Berbasis Android	169
Lampiran C.1 Garis Besar Program Media.....	171
Lampiran C.2 <i>Storyboard</i>	175
Lampiran C.3 Modul Ajar	179
Lampiran C.4 Lembar Kerja Peserta Didik.....	193
Lampiran C.5 Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Pola Hidup Gotong Royong	195
Lampiran D.1 Surat Izin Penelitian.....	213
Lampiran D.2 Surat Keterangan Dosen Pembimbing.....	214
Lampiran D.3 Dokumentasi Pelaksanaan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Android.....	215
Lampiran D. 4 Buku Bimbingan.....	217
Lampiran D. 5 Form Pebaikan Skripsi.....	223

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Muyati, T., & Yunansah, H. (2015). *Pembelajaran Literasi Dalam Konteks Pendidikan Multiliterasi, Integratif, dan Bediferensiasi*. Rizqi Press.
- Abubakar, I., Prayinto, A., Gaus, A., Pranawati, R., Rosyidin, I., Ihsan, B., Hemay, I., Rini, R., & Akbar, M, A. (2018). Revitalisasi Nilai-Nilai Pancasila Di Era Milenial. *Jurnal Majelis Media Aspirasi Konstitusi*, 11, 6. https://www.mpr.go.id/pengkajian/JM_Edisi_11_November_2018.pdf
- Adzan, N. K., Pamungkas, B., & Juwita, et al. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tari Bedana Berbasis Android. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(1), 93–102.
- Agung, R. (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* , 9(1), 27–34. <https://core.ac.uk/download/pdf/327227393.pdf>
- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Herman, Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Medi Pembelajaran*. Get Press.
- Andi, J. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) Dengan Platform Android. *Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika (KOMPUTA)*, 1(1), 1–8.
- Anggraeni, R. D., & Kustijono, R. (2013). Pengembangan Media Animasi Fisika Pada Materi Cahaya dengan Aplikasi Flash Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Aplikasinya*, 2(1), 11–18.
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129–145. <https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Asani, S. N. (2023). Systematic Literature Review: Efektivitas Medai Pembelajaran

- IPA Berbasis Android Dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SD. *Indonesia Journal Of Intellectual Publication*, 3(2), 116–122.
- Basri, A. W. (2022). *Rancang Bangun Media Pembelajaran BANGTAR Berbasis Android Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Batubara, H. H. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Android untuk Siswa SD/MI. *Muallimuna Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 87(1), 12–27.
- Bradley, S., & Price, N. (2016). *Critical Thinking Proven Strategies To Improve Decision Making Skills, Increase Intuition and Think Smarter*.
- Dewantara, A. W. (2017). *ALANGKAH HEBATNYA NEGARA GOTONG ROYONG (Indonesia dalam Kacamata Soekarno)* (Marcell (ed.)). PT Kanisius.
- Diharjo, R. F., Budijanto, & Utomo, D. H. (2017). Pentingnya kemampuan berfikir kritis siswa dalam paradigma pembelajaran konstruktivistik. *In Seminar Nasional Teknologi Pembelajaran Dan Pendidikan Dasar*, 445–449.
- Dito, S. B., & Pujiastuti, H. (2021). Dampak Revolusi Industri 4.0 Pada Sektor Pendidikan: Kajian Literatur Mengenai Digital Learning Pada Pendidikan Dasar dan Menengah. *Jurnal Sains Dan Edukasi Sains*, 4(2), 59–65. <https://doi.org/10.24246/juses.v4i2p59-65>
- Djafar, N. A. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Example Non Example Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas VIII.K SMP Negeri 4 Sungguminasa Kabupaten Gowa. *Jurnal Bionature*, 15(2), 67–80.
- Dwiyogo, W. D. (2013). *Media Pembelajaran*. Wineka Media.
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). Pemanfaatan Teknologi Dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran ABAD 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129.

- Effendi, T. N. (2013). Budaya Gotong Royong Masyarakat Dalam Perubahan Sosial Saat Ini. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.22146/jps.v2i1.23403>
- Ellis, T. J., & Levy, Y. (2010). A Guide for Novice Researchers: Design and Development Research Methods. *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*, 10(10), 107–118. <https://doi.org/10.28945/1237>
- Fuadi, F. N., Hamdu, G., & Natalina, D. (2016). Analysis of Teacher Learning Strategy in Developing Critical Thinking Skills of Elementary School Students. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 65–73.
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78. journal.uin-alauddin.ac.id
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., & Jamaludin Jamaludin, J. S. (2020). *Media Pembelajaran*. yayasan Kita Menulis.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group* (pertama, Issue Mei). Tahta Media Group.
- Irfan, M. (2017). Metamorfosis Gotong Royong Dalam Pandangan Sosial. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 1–10.
- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 47–65. <https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.22>
- Jannah, R. (2009). Media Pembelajaran. In *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan Dan Matematika*, 7(1), 91–96.
- Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. (2020). *Kurikulum Merdeka*.

- Kumalasari, Y. (2014). *Pengaruh Pembelajaran IPS Terpadu Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis dan Bermakna pada Siswa*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Kurniawan, D. T. (2014). Model Pembelajaran Berbasis Masalah Berbantuan Website Interaktif Pada Konsep Fluida Statis Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Dan Keterampilan Proses Sains Siswa Kelas XI. *Jurnal Pengajaran Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 19(2), 206–213. <https://doi.org/10.18269/jpmipa.v19i2.462>
- Kuswanto, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Jurnal Ilmiah Educat*, 6(2), 78–84. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001> <http://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055> <https://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006> <https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.04.024> <https://doi.org/10.1016/j.matlet.2019.127252> <http://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001>
- Lathifah, F. N. (2022). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Android “MENATA” Untuk Mata Pelajaran SBDP Kelas 4 Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Lestari, N., & Wirasty, R. (2019). Pemanfaatan Multimedia Dalam Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Amaliah: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353. <https://doi.org/10.32696/ajpkm.v3i2.289>
- Lismaya, L. (2019). *Berpikir kritis & PBL*. Media Sahabat Cendikia.
- Maesaroh, S., Sirumapea, A., & Setiaji, C. (2016). Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Menggunakan Pada Siswa Berbasis Android. *Jurnal Sisfotek Global*, 6(1), 69–75. <http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/99/101>
- Masrinah, E. N., Aripin, I., & Gaffar, A. A. (2019). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1, 924–932.

- Melina, H. (2022). *Rancang Bangun Media Google Sites Berbais Aplikasi Materi Makna Pancasila Pembelajaran PPKN KELAS IV*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Menteri Pendidikan, Kebudayaan, R. dan T. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran*.
- Miswari, M., Silitonga, M., & Fajriyah, F. (2020). Identifikasi Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas X Ipa Ditinjau Dari Indikator Kemampuan Berpikir Kritis Dan Gender. *Jurnal Pelita Pendidikan*, 8(1), 110–117. <https://doi.org/10.24114/jpp.v8i1.11361>
- Muhfahroyin, P. K. (2009). Memberdayakan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Pembelejaran Konstruktivistik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (JPP)*, 16(1), 88–93. <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-dan-pembelajaran/article/view/2611>
- Mulyasari, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktid APDA Berbasis Android Pada Mata Pembelajaran Matematika kelas V SD. *Analisis Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 349–353.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., Ili, L., Purba, B., Chamidah, D., Kaunang, F. J., Jamaludin, & Iskandar, A. (2020). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*. yayasan Kita Menulis.
- Parlina, E. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berpikir Kritis Siswa Kelas V SDN Sayabulu*. Univeristas Pendidikan Indonesia.
- Perangin-angin, R. B. B. (2017). Pengembangan Pembelajaran PPKn Berbasis Kearifan Lokal dalam Meningkatkan Kompetensi Civic Skill Mahasiswa

- Jurusan PPKn UNIMED. *Jupiiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 9(2), 151. <https://doi.org/10.24114/jupiiis.v9i2.8243>
- Pertiwi, W. K. (n.d.). *Ini OS Android yang Paling Banyak Dipakai di Indonesia*. Kompas.
- Poerwanti, J. I. S., & Mahfud, H. (2018). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dengan Microsoft Power Point pada Guru-Guru Sekolah Dasar. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 2(2), 265–271. <https://doi.org/10.30595/jppm.v2i2.2296>
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Prenadamedia Group.
- Putra, Z. H. (2019). Tantangan dan peluang guru SD dalam pembelajaran matematika berbasis teknologi digital di era revolusi industri 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, 1(2), 7–19.
- Rahmad. (2021). *Kajian Pembelajaran PKN MI / SD*.
- Rahmannisa, F. (2022). *Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Memory Card Game Materi Keberagaman Alat Musik Tradisional dan Lagu Daerah Indonesia Pada Pembelajaran IPS di Kelas 4 SD*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Richey, & Klein. (2007). *Design and Development Research* (Routledge).
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. KEMENAG RI.
- Rohani. (2019). Diktat Media Pembelajaran. In *Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara* (pp. 1–95).
- Rositawati, D. N. (2019). Kajian Berpikir Kritis Pada Metode Inkuiri. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 3, 74–84. <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v3i0.28514>
- Sari, Imelda, Aisyah, R., & Irwansyah, F. S. (2019). *Modul Media Pembelajaran*. Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati.

- Shifa, M. M. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Crossword Puzzle (Teka Teki Silang) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VI di SDN Serang 7*. Univeristas Pendidikan Indonesia.
- Somantri, S. (2020). *Pengembangan Desai Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Matematika SD*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Subekti, Mursalina, I., & Muchtarom, M. (2017). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Internet Melalui Pemanfaatan Smartphone dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SMA Negeri 1 Kartasura. *Junal Educitizen*, 2(2), 53–66.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Twiningsih, A. (2022). Penggunaan Media Ispring Suit Berbasis Mobile Learning Pada Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Kelas 3 SD. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(3), 138–144. <https://doi.org/10.32585/edudikara.v7i3.292>
- Wahab, A. A., & Sapriya. (2011). *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan* (Riduwan & A. Rohmiyati (eds.)). Alfabeta.
- Wahyono, H. N. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Ekonomi Interaktif Berbasis Android Sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 4(2), 74. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v4i2.5522>
- Wahyuni, N. P. S., Widiastuti, N. L. G. K., & Santika, I. G. N. (2022). Implementasi Metode Examples Non Examples Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Bepikir Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 50–61. <http://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jil>
- Wardani, A. K., Suhartono, & Rini, T. A. (2022). Analisis Penerapan TPACK dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri. *Jurnal Pembelajaran Bimbingan Dan Pengelolaan Pendidikan*, 2(6), 577–592.

<https://doi.org/10.17977/um065v2i62022p577-592>

Winarno. (2014). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan* (R. Damayanti (ed.)). PT Bumi Aksara.

Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 7(2), 118–127.
<https://doi.org/10.21831/jitp.v7i1.32424>