

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN ISPRING SUITE 10 UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR IPS**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Siska Meilani Lestari

NIM 1908033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SUMEDANG**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN ISPRING SUITE 10 UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI BELAJAR IPS**

Oleh

Siska Meilani Lestari

NIM 1908033

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

©Siska Meilani Lestari

Universitas Pendidikan Indonesia

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 PERSEMBAHAN

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”. (Q.S Al Baqarah : 286)

Ikuti alurnya dan nikmati prosesnya


Karya sederhana ini kupersembahkan untuk ibu dan bapakku tercinta dan tersayang Ibu Hj. Dadah Nurlendah, S.Pd dan Bapak Drs H. Momo Sukatma, MM yang tiada hentinya memberikan doa, kasih sayang, dukungan, motivasi, dan berjuang untuk memberikan segalanya untukku.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SISKA MEILANI LESTARI
1908033
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
ISPRING SUITE 10 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR IPS

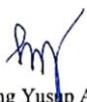
Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



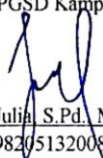
Dadan Nugraha, S.Pd., M.Pd.
NIP. 920171219871109101

Pembimbing II



Dr. Enjang Yusup Ali, M. Kom.
NIP. 1977040112001121001

Mengetahui :
Ketua Prodi PGSD Kampus Sumedang,



Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SIDANG SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini, kami selaku penguji skripsi Program Studi PGSD Kampus Sumedang Tahun Akademik 2022 / 2023

Menerangkan bahwa pengusul skripsi berikut:

N a m a : Siska Meilani Lestari
NIM : 1908033
Judul skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Ispring Suite 10 untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS

Benar-benar telah memperbaiki skripsi sesuai dengan rekomendasi/saran dari para penguji.

Waktu perbaikan,
Agustus 2023

Waktu perbaikan,
Agustus 2023

Waktu perbaikan,
Agustus 2023

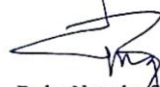
Menyetujui,
Penguji I

Menyetujui,
Penguji II


Menyetujui,
Penguji III


Dr. Nurdmah Hanifah, M.Pd
NIP. 197403152006042001


Dr. Anggi Setia Lengkana, M.Pd
NIP. 920200119851119101


Dadan Nugraha, S.Pd., M.Pd
NIP. 920171219871109101

Mengetahui :
Ketua Prodi PGSD Kampus Sumedang,


Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Ispring Suite 10* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS” 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.

Sumedang, Juli 2023
Yang membuat pernyataan,

Siska Meilani Lestari
NIM 1908033

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT karena dengan limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan *Ispring Suite 10* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPS” Tak lupa shalawat beserta salam semoga dapat tercurah limpahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad S.A.W beserta keluarganya, sahabatnya, serta kepada kita semua sebagai umatnya. *Aamiin ya robbal’alamiin.*

Dengan bantuan dan dukungan dari semua pihak, saya mengoptimalkan skripsi ini agar dapat diselesaikan dengan lancar. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar tahun ajaran 2022/2023.

Penulis sadar akan kekurangan ketika penyusunan skripsi ini. Maka, kepada para pembaca diharapkan bisa mengkritik dan saran agar dapat meminimalisir kekurangan dalam proposal ini.

Sumedang, Juli 2023

Penulis

HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rasa syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT , karena atas rahmat serta ridha-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang ditentukan. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, motivasi, bimbingan, serta doa. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati, izinkan penulis mengucapkan terima kasih setulus dan sebesar – besarnya kepada:

1. Bapak Prof Dr. H. Yudha Munajat Saputra, M.Ed. selaku Direktur UPI Kampus Sumedang.
2. Bapak Dr. Maulana, M.Pd. selaku Wakil Direktur UPI Kampus Sumedang.
3. Bapak Dr. Julia, S. Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang.
4. Bapak Dadan Nugraha, M.Pd selaku dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk selalu membimbing dan mengarahkan, memberikan dorongan dan motivasi, memberikan semangat serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Dr. Enjang Yusuf Ali, M.Kom selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk selalu membimbing dan mengarahkan, memberikan dorongan dan motivasi, memberikan semangat serta doa kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Drs. H. Dede Tatang Sunarya, M.Pd. dan Bapak Drs. Dadan Djuanda, M.Pd selaku dosen pembimbing akademik yang telah membimbing penulis selama menempuh perkuliahan ini.
7. Seluruh dosen, staf akademik, staf administrasi, staf aftik, staf perpustakaan, seluruh karyawan, dan seluruh civitas akademika UPI Kampus Sumedang yang telah memberikan bantuannya selama penulis melaksanakan kegiatan perkuliahan dan penelitian.
8. Ibu Hj. Dadah Nurlendah selaku Kepala Sekolah SDN Genteng 1 yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di tempat tersebut.
9. Ibu Lia Juliatikah, S.Pd selaku wali kelas V SDN Genteng 1 yang telah membantu penulis dalam melaksanakan penelitian.

10. Kedua orang tua Bapak Drs H. Momo Sukatma, MM dan Ibu Hj. Dadah Nurlendah, S.Pd yang selalu mendukung anaknya dalam segi moril dan materi, juga selalu mendoakan anaknya untuk mendapatkan hasil yang terbaik, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan pada waktunya.
 11. Kakak tersayang Arief Budiman, S.Pd. dan teteh iparku Ai Cintiandini, S.Pd yang selalu memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
 12. Sahabat tersayang masa putih abuku Nuriyah Kurrotul Aeni, Dea Erlin Helmayanti, Delia Putri, yang telah memberikan motivasi dan doa bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
 13. Sahabat tersayang yang menemani hiruk pikuk dunia perkuliahan Azizah Indah Rianawati, Epa Yuningsih, Silvy Fatihatul Faatihah, Denisha Oktaviane Herawan, Desti Indar Yanti, Julaeha Kurniasih, yang telah memberikan dukungan, motivasi dan doa bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
 14. Adik kostan tersayang Zahwa, Nopita, Geby, Zakiya dan Adis yang selalu menemani penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
 15. Teman – teman divisi kemitraan UKM Candradimuka angkatan 9 yang telah menjadi rumah untuk terus tumbuh dan berkembang di dunia perkuliahan.
 16. Teman dan adik – adik tersayang departemen PSDO kabinet Pramudya Catratrenggana tahun 2021 yang telah berjuang bersama – sama di satu periode kepengurusan.
 17. Dan tidak lupa berterima kasih kepada diri sendiri karena telah berhasil melewati segala rintangan hingga dapat menuntaskannya sampai akhir.
 18. Semua pihak yang terlibat dalam penelitian ini baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, dan telah memberikan banyak bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
- Semoga amal baik mendapat balasan dari Allah SWT serta kita semua senantiasa dimudahkan dalam segala urusan. Aamiin.

Sumedang, Juli 2023

Penulis

Siska Meilani Lestari

NIM 1908033

ABSTRAK
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID
MENGGUNAKAN ISPRING SUITE 10 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR IPS

Oleh

Siska Meilani Lestari

1908033

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis android guna mengatasi permasalahan mengenai peningkatan motivasi belajar IPS pada materi proklamasi kemerdekaan Indonesia. Media pembelajaran berbasis android sindo merupakan sebuah aplikasi pembelajaran yang memuat materi pelajaran dalam bentuk infografis, video pembelajaran, *mini games* dan kuis. Model pengembangan yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)* atau penelitian pengembangan dengan desain ADDIE (*analyze, design, development, implementation dan evaluation*). Media pembelajaran berbasis android ini dilakukan validasi oleh beberapa ahli yakni ahli rekayasa perangkat lunak, ahli media pendidikan dan ahli pembelajaran. Hasil validasi ahli rekayasa perangkat lunak memperoleh 93% dengan kategori sangat layak, ahli media pendidikan memperoleh 96% dengan kategori sangat layak, ahli pembelajaran memperoleh 93% dengan kategori sangat layak. Partisipan penelitian melibatkan 41 orang peserta didik kelas V SDN Genteng 1. Hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran memperoleh rata – rata 82,3% dengan kategori sangat baik. Hasil angket motivasi belajar IPS sebelum menggunakan media berbasis android sindo memperoleh rata – rata 80,8% sedangkan sesudah menggunakan media berbasis android sindo memperoleh rata – rata 91,6% dengan nilai *n gain* peningkatannya 0,55. Artinya dengan menggunakan media tersebut terdapat peningkatan motivasi belajar IPS. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis android sindo sangat layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran guna meningkatkan motivasi belajar IPS.

Kata kunci: Media pembelajaran berbasis android, motivasi belajar, IPS

ABSTRACT
DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED LEARNING MEDIA
USING ISPRING SUITE 10 TO IMPROVE MOTIVATION
TO LEARN IN IPS

By
Siska Meilani Lestari
1908033

This research aims to develop android-based learning media to overcome problems regarding increasing social studies learning motivation on the material of the proclamation of Indonesian independence. Sindo android based learning media is a learning application that contains subject matter in the form of infographics, learning videos, mini games and quizzes. The development model used is Research and Development (R&D) or development research with the ADDIE design (analyze, design, development, implementation and evaluation). This Android-based learning media was validated by several experts, such as software engineering experts, educational media experts and learning experts. The validation results of software engineering experts obtained 93% in the very feasible category, educational media experts obtained 96% in the very feasible category, learning experts obtained 93% in the very feasible category. The research participants involved 41 students in class V at SDN Genteng 1. The results of the students' responses to learning media obtained an average of 82,3 % in the very good category. The results of the social studies learning motivation questionnaire before using Sindo android-based media obtained an average of 80.8% while after using Sindo android-based media obtained an average of 91.6% with an n gain value of 0.55. This means that by using the media there is an increase in social studies learning motivation. The conclusions are the learning media based on android sindo is very feasible and effective for use in learning to increase social studies learning motivation.

Keyword: *Android based learning media, learning motivation, social studies*

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
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.
1.5 Struktur Organisasi Proposal Skripsi	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
2.1 Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.1.3 Manfaat Media	Error! Bookmark not defined.
2.1.4 Jenis dan Karakteristik Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2 Aplikasi Android	Error! Bookmark not defined.
2.3 Aplikasi Sindo	Error! Bookmark not defined.
2.4 Motivasi Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.4.1 Fungsi Motivasi	Error! Bookmark not defined.
2.4.2 Jenis – Jenis Motivasi	Error! Bookmark not defined.
2.4.3 Bentuk Motivasi di Sekolah	Error! Bookmark not defined.

2.4.4 Indikator Motivasi.....	Error! Bookmark not defined.
2.5 Ilmu Pengetahuan Sosial	Error! Bookmark not defined.
2.5.1 Pengertian Pendidikan Ilmu Sosial	Error! Bookmark not defined.
2.5.2 Tujuan Pembelajaran IPS	Error! Bookmark not defined.
2.5.3 Karakteristik Pembelajaran IPS	Error! Bookmark not defined.
2.6 Peristiwa Pembacaan Teks Proklamasi	Error! Bookmark not defined.
2.7 Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
2.8 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
2.9 Variabel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Metode Penelitian dan Desain Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Prosedur Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Subjek Uji Coba dan Validator.....	Error! Bookmark not defined.
3.4 Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.5 Waktu Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.6 Definisi Operasional.....	Error! Bookmark not defined.
3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data ..	Error! Bookmark not defined.
3.7.1 Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.7.2 Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
3.8 Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.9 Validitas Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Temuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .	Error! Bookmark not defined.
not defined.	
5.1 Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2 Implikasi.....	Error! Bookmark not defined.
5.3 Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN - LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.
RIWAYAT HIDUP	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 1 Instrumen Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Pendidik.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Pedoman Wawancara Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Kisi – Kisi Ahli Rekayasa Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Tabel 3. 5 Kisi – Kisi Ahli Media Pendidikan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Kisi Kisi Ahli Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Kisi – Kisi Respon Peserta Didik.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 8 Kisi – Kisi Motivasi Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 9 Kriteria Uji Reliabilitas	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 10 Kriteria Skor Penilaian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 11 Kriteria Tingkat Kevalidan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 12 Kriteria Skor Penilaian.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 13 Interpretasi Hasil Analisis	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 14 Skor Alternatif Jawaban.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 15 Pembagian Skor <i>Gain</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 16 Kategori Tafsiran Efektivitas <i>N-Gain</i> .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Hasil Studi Literatur.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Hasil Analisis Komparatif.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Rekayasa Perangkat Lunak	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Ahli Media Pendidikan..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Ahli Pembelajaran Tahap Kedua	Error! Bookmark not defined.
defined.	
Tabel 4. 8 Produk Setelah Revisi	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 9 Data Respon Peserta Didik Uji *One to One***Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 10 Data Respon Peserta Didik Uji *Small Group***Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 11 Revisi Uji Coba Lapangan Produk.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 12 Data Respon Peserta Didik Uji *Field Test***Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 13 Angket Motivasi Setelah Uji Coba**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 14 Data Motivasi Belajar IPS Kelas V SDN Genteng 1 Sebelum Menggunakan Aplikasi Sindo**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 15 Data Motivasi Belajar IPS Kelas V SDN Genteng 1 Sesudah Menggunakan Aplikasi Sindo**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 16 Data Statistik Motivasi Belajar IPS Kelas V SDN Genteng 1 **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 17 Hasil Revisi Produk Akhir**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 18 Data Peningkatan Motivasi Belajar IPS Kelas V SDN Genteng 1**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 19 Hasil Uji Kemampuan Adaptasi dan Instalasi Aplikasi Sindo ... **Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2. 2 Variabel Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Model ADDIE	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2 Bagan Alir Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Flowchart.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Tampilan Pembuka.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Tampilan Ajakan Berdoa	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 4 Tampilan <i>Home</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 Tampilan Petunjuk	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 Tampilan Identitas Pelajaran	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7 Tampilan <i>Ebook</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 8 Tampilan Video.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 9 Tampilan <i>Mini Games</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 10 Tampilan Kuis	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Team</i> Pengembang	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 12 Desain Aplikasi	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 13 Logo Aplikasi Sindo.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 14 Tampilan <i>Microsoft PowerPoint</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 15 <i>Ispring Suite 10</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 16 Pembuatan Kuis.....	Error! Bookmark not defined.

Gambar 4. 17 Aplikasi *Builder***Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 18 *Microsoft Word***Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 19 Hasil Pengembangan Tampilan Pembuka..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 20 Hasil Pengembangan Tampilan Ajakan Berdoa...**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 21 Hasil Pengembangan Tampilan *Home* **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 22 Hasil Pengembangan Petunjuk Penggunaan . **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 23 Hasil Pengembangan Identitas Pelajaran **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 24 Hasil Pengembangan Tampilan *Cover Ebook***Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 25 Hasil Pengembangan *Ebook*.....**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 26 Hasil Pengembangan Tampilan Video Pembelajaran **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 27 Hasil Pengembangan Tampilan *Mini Games* **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 28 Hasil Pengembangan Tampilan Kuis **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 29 Hasil Pengembangan Tampilan *Team*..... **Error! Bookmark not defined.**
Gambar 4. 30 Peningkatan Motivasi Belajar IPS...**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Hasil Wawancara.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Hasil Validasi Oleh Ahli Dan Surat Keterangan Validasi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 5 Hasil Uji Coba Angket Motivasi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Simbol <i>Flowchart</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Data Peserta Didik Kelas V	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Legalitas Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Lembar Monitoring Pembimbing	Error! Bookmark not defined.

Lampiran 10 Dokumentasi**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR PUSTAKA

- Adnyana, K. S. (2020). Peran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Pembentukan Karakter. *Pendidikan Dasar*, 1(1), 11–20. <https://jurnal.stahnmpukuturan.ac.id/index.php/edukasi/article/view/523>
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ahdan, S., Sucipto, A., & Agus Nurhuda, Y. (2019). Game untuk Menstimulasi Kecerdasan Majemuk pada Anak (Multiple Intelligence) Berbasis Android Game to Stimulate Children's Multiple Intelligence Based on Android. *Seminar Nasional Teknik Elektro 2019, November*, 554–568.
- Albertus Hartana, B. V. D. A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Materi Sistem Pencernaan Manusia untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD. *Jurnal Belantika Pendidikan*, Vol.5 (2), 77–88.
- Alfarabi, A., & Fitrayati, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran U-Eco Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X Ips 1 SMAN 4 Bangkalan Tahun Ajaran 2018/2019. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 8(1), 7–14. <https://doi.org/10.26740/jupe.v8n1.p7-14>
- Ali, E. dkk. (2021). Analisa Kebutuhan Sistem Informasi Akademik Sekolah Dasar. *Jurnal Administrastrasi Pendidikan*, 27(2), 212–222.
- Ali, E. Y., & Fadhli, R. (2021). Manajemen Layanan Pembelajaran Daring Dengan Jenjang Akreditasi Berbeda di SMPN Kota Bandung dan Implikasinya Terhadap Prestasi Belajar Siswa. 7(4), 2121–2130. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i4.1626>
- Amanullah, M. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digitalguna Menunjang Proses Pembelajaran Di Era Revolusi Industri 4.0. *Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, ISSN 2303-3800, 37–44.
- Andriani, R., & Suratman, A. (2021). Media pembelajaran berbasis andrioid untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Analisa*, 7(1), 56–65.

<https://doi.org/10.15575/ja.v7i1.10654>

- Arianti, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *DIDAKTIKA : Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.181>
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3), 321–331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Arwanda, P., Irianto, S., & Andriani, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Kurikulum 2013 Berbasis Kompetensi Peserta Didik Abad 21 Tema 7 Kelas Iv Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 4(2), 193. <https://doi.org/10.35931/am.v4i2.331>
- Astri Meilani Husniyah. (2022). *Media Aplikasi Dora (Dongeng Nusantara) Pada Pembelajaran Menyimak Dongeng Di Era Digital Di Sekolah Dasar. Jurnal Cakrawala Pendas*. 8(1), 316–325.
- Budiman. (2021). Analisis Pengendalian Mutu Di Bidang Industri Makanan. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1.
- Daryanes, F., Darmadi, D., Fikri, K., Sayuti, I., Rusandi, M. A., & Situmorang, D. D. B. (2023). The development of articulate storyline interactive learning media based on case methods to train student's problem-solving ability. *Heliyon*, 9(4), e15082. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15082>
- Deti Nurhamidah, S., 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. <http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.3190>
- Devega, A. T., Giatman, M., Zulatama, A., & Ropianto, M. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Sistem Peredaran Darah Manusia Berbasis Android Pada Sekolah Dasar. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 8(1), 117. <https://doi.org/10.24036/jtev.v8i1.115638>
- Dewi, N. K., Irawan, B. H., Fitry, E., & Putra, A. S. (2021). Konsep Aplikasi E-Dakwah Untuk Generasi Milenial Jakarta. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 5(2),

26–33.

- 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>
- Dwi Cahyani, O., Afrizal, M., & Dwi Cahyaningrum, V. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiriterhadap Hasil Belajar Keterampilan Gerak Dasar Sepak Bola Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Pecangaan Wetanjepara. *Hospitality*, 7(2), 1–6.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, Marhamah, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android untuk meningkatkan hasil belajar IPS siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), 134–143.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan MedFebrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Prosiding DPNPM Unindra 2019, 0812(2019), 181–188. *ia Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. Prosiding DPNPM Unindra 2019, 0812(2019), 181–188.*
- Febyanti, N., Alamsyah, T. P., & Taufik, M. (2022). Proses Pemanfaatan Tablet Android Sebagai Media The Process Of Android Tablets Use As Learning Media For Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar:Primary. V. 11(3)*, 838–848.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660
- Gawise, G., Nurmaya, G, A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Habib, A., Astra, I. M., & Utomo, E. (2020). Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan Media Pembelajaran Abad 21 : Kebutuhan Multimedia Interaktif

Bagi Guru dan Siswa Sekolah Dasar pembelajaran sesuai konteks pembelajaran abad 21 . Teknologi hanya terjadi untuk mencapai tujuan pembelajaran efektif. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(1), 25–35.

- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Herliana, S., & Anugraheni, I. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kereta Membaca Berbasis Kontekstual Learning Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 314–326. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.346>
- Hernawan, A., Zaman, B., dan Riyana, C. (2007). *Media Pembelajaran Sekolah Dasar* (1st ed.). UPI Press.
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 141–149. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Imanuddin, H., & Hudatullah Muhibuddin Abdul Aziz, H. (2020). Efektifitas Media Visual Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Anak Didik Dalam Melaksanakan Shalat Sunnah Rawatib. *Jurnal Penelitian Tarbawi: Pendidikan Islam Dan Isu-Isu Sosial*, 5(2), 1–14. <https://doi.org/10.37216/tarbawi.v5i2.294>
- Knaus, T. (2023). Emotions in Media Education: How media based emotions enrich classroom teaching and learning. *Social Sciences and Humanities Open*, 8(1), 100504. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100504>
- Kusumawati, M. D., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android “Kisah TAYA” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4(1), 163–172. <https://www.e-journal.my.id/jsgp/article/view/558>
- Luh, N., & Ekayani, P. (2021). Pentingnya penggunaan media siswa. *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, March, 1–16.
- Lusiana. (2022). Pendidikan Karakter Pada Siswa Melalui Pembelajaran IPS Jenjang Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 6651–6660.

<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2459>

- Magdalena, I., Fauziah, S., Sari, P. W., & Berliana, N. (2020). Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 283–295. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Maharani, Y. A., Joko, S., & Primiani, C. N. (2018). Pengembangan Media Diorama pada Pembelajaran Pesawat Sederhana Kelas V SDN Gunungsari, Kabupaten Madiun. *Prosiding Seminar Nasional Hayati VI, September*, 447–452.
- Marisa, S. (2019). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran Siswa Upaya Mengatasi Permasalahan Belajar. *Jurnal Taushiah*, 9(2), 20–27. <https://jurnal.uisu.ac.id/index.php/tsh/article/view/1786>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>
- Megahantara, G. S. (2020). *Pengaruh Teknologi Terhadap Pendidikan Di Abad 21*.
- Moslem, M. C., Komaro, M., & Yayat. (2019). Faktor-Faktor Yang Menyebabkan Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Aircraft Drawing Di Smk. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 258–265. <https://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/view/21803>
- Mou, T. Y. (2023). Science learning with designed animation: Investigation of primary school children's attitudes toward science learning, animation integration, and understanding level. *International Journal of Educational Research Open*, 4(September 2022), 100246. <https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2023.100246>
- Muhtar, N. A., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT). *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4), 20–31. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v7i4.26455>

- Nana Supriatna, Srie Mulyani, A. R. (2009). *Pendidikan IPS SD*. UPI Press.
- Nugraha, D. (2022). Pengembangan Media Digital Berbasis Motion Graphic pada Pendalaman Materi IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3649–3656. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2642>
- Nugraha, D., Rianawati, A. I., & Lestari, S. M. (2022). Pengembangan E-Book “Kingdom of Islamic” Sebagai Media Digital untuk Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3346–3352. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2719>
- Nur Azis, Gali Pribadi, M. S. N. (2020). Analisa dan Perancangan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Inggris Dasar Berbasis Android. *IKRA-ITH Informatika*, 4(3).
- Nurmalasari, L., Akhbar, T., & Syafilin, L. (2020). Pengembangan Media Kartu Hewan Dan Tumbuhan (Tuhetu) Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sd Negeri. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 03(2), 207–213.
- Ono, S. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55–61. <https://doi.org/10.37341/jkf.v5i1.167>
- Permana, J., & Sujana, W. (2021). Aplikasi Pembelajaran IPS Berbasis Pendekatan Kontektual. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 1–9. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32445>
- Pratowo, M. (2021). Perancangan Aplikasi Penggajian Karyawan Pada Cv.Guna Mandiri. *Minfo Polgan*, 10(2).
- Putra, A. A., Wahyuni, I. W., Alucyana, & Ajriya. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar. *Al-Hikmah: Jurnal Agama Dan Ilmu Pengetahuan*, 18(1), 79–89. [https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18\(1\).6531](https://doi.org/10.25299/al-hikmah:jaip.2021.vol18(1).6531)
- Raharjo, N. E., & Pitaloka, G. K. (2020). Pengembangan Media Pelajaran Berbasis Aplikasi Android Dengan Augmented Reality Untuk Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Kontruksi Gedung, Sanitasi Dan Perawatan Di Smk Negeri 1 Seyegan. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 2(1), 65–77. <https://doi.org/10.21831/jpts.v2i1.31966>
- Rahayu, D. T., Lapasere, S., Hariana, K., & Sari, M. (2022). Inovasi Guru dalam Pembelajaran IPS pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas V SD Integral

- Hidayatullah Tondo. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 8(1), 32–38. <https://doi.org/10.30596/edutech.v8i1.9352>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rahma, A., Ashari, & Habib, M. (2021). Android Dan Masa Depan : Analisis Dampak Terhadap Pengguna. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–10.
- Rahmad, C. Y., & Nurcahyo, D. E. (2021). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Solusi Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Kuliah Animasi Grafis Di Prodi Film Dan Televisi Isi Surakarta Berbasis Android. *Prosiding: Seni, Teknologi Dan Masyarakat*, 4(1), 1–8.
- Rahmandani, F., Tinus, A., & Ibrahim, M. M. (2018). Analisis Dampak Penggunaan Gadget (Smartphone) Terhadap Kepribadian Dan Karakter (Kekar) Peserta Didik Di Sma Negeri 9 Malang. *Jurnal Civic Hukum*, 3(1), 18. <https://doi.org/10.22219/jch.v3i1.7726>
- Reizal, H., Agustiningsih, & Utama, F. S. (2020). Class elementary school. *Muallimuna : Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(2), 54–65. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/jurnalmuallimuna/article/view/2879>
- Riyan, M. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi. *Diksi*, 29(2), 205–216. <https://doi.org/10.21831/diksi.v29i2.36614>
- Rohaeni, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model Addie Pada Anak Usia Dini. *Instruksional*, 1(2), 122. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.2.122-130>
- Samson, S. (2019). Upaya Meningkatkan Minat Belajar IPS melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (STAD) Kelas IV SDN Batu Mirau 1. *Jurnal Mitra Pendidikan*, 3(3), 350–364.
- Sanaky, M. M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Keterlambatan Pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama Man 1 Tulehu Maluku Tengah. *Jurnal Simetrik*, 11(1), 432. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>

- Saniah, S. L., & Pujiastuti, H. (2021). Jurnal Sosialisasi Analisi Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Jurnal Sosialisasi. *Jurnal Sosialisasi*, 8, 76–86.
- Sari, A. K., Rahmiati, R., Rosalina, L., & Irfan, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran perawatan wajah berbasis android pada kompetensi tata kecantikan di sekolah menengah kejuruan. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 7(3), 602. <https://doi.org/10.29210/30032220000>
- Septikasari, R. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, VIII(2), 112–122.
- Setiadi, A., Yuliatmojo, P., & Nurhidayat, D. (2018). Pengembangan Aplikasi Android Untuk Pembelajaran Pneumatik. *Jurnal Pendidikan Vokasional Teknik Elektronika (JVoTE)*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.21009/jvote.v1i1.6886>
- Setiawati, T., Haki Pranata, O., & Halimah, M. (2019). Pengembangan Media Permainan Papan pada Pembelajaran Ips untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 6(1), 163–174. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>
- Shabrina, N., Darmadi, D., & Sari, R. (2020). Pengaruh Motivasi dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Karyawan CV. Muslim Galeri Indonesia. *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(2), 164–173. <https://doi.org/10.33753/madani.v3i2.108>
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya*, 2(2), 322–333.
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). Validitas Dan Reliabilitas Terhadap Instrumen Kepuasan Ker. *Aliansi : Jurnal Manajemen Dan Bisnis*, 17(2), 51–58. <https://doi.org/10.46975/aliansi.v17i2.428>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>

- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suharni, L. T., & Fachrudin, F. (2019). Pengembangan Desain Pembelajaran dengan Model Assure di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3(2), 976–982. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/193/pdf>
- Sutono, A. B., & Sumaryati. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android “DARI” pada Materi Daur Air untuk Siswa Kelas V SD. *Jpgsd*, 9(5), 2297–2307.
- Tahel, F. (2019). Perancangan aplikasi media pembelajaran pengenalan pahlawan nasional untuk meningkatkan rasa nasionalis berbasis android. *Teknomatika*, 09(02), 113–120. <http://ojs.palcomtech.com/index.php/teknomatika/article/view/467>
- Three Rahmadona, Firman, D. (2022). Pengaruh Aplikasi Berbasis Android Dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 5762–5767.
- Tri, M. B. (2020). Perancangan Sistem Informasi Management Siswa Berprestasi Berbasis Android Pada Smk Pgri Rawalumbu. *Jurnal Sains & Teknologi Fakultas Teknik*, X(2), 30–39.
- Trimantara, H. (2020). Urgensi Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Pada Era Revolusi Industri 4.0. *Transformasi Pendidikan Dasar Di Era Disrupsi Dalam Pengembangan Karakter*, 409–420.
- Umar Aliansyah, M., Mubarak, H., Maimunah, S., & Hamdiah, M. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Di Pesantren Ainul Hasan. *Jurnal Syntax Fusion*, 1(07), 119–124. <https://doi.org/10.54543/fusion.v1i07.28>
- Utomo, E. P. (2021). Pengembangan mobile learning berbasis android untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran IPS. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 6(1), 44–55. <https://doi.org/10.17977/um022v6i12021p45>
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Wahyuni, E., & Prastyowati, S. (2023). *Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam pelaksanaan pembelajaran di MA*. 7(2), 1558–1571.

- Wati, D. M. W., Sadyana, I. W., & Mardani, D. M. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Di Kelas X Bahasa Sma Negeri 1 Melaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha*, 6(1), 109. <https://doi.org/10.23887/jpbj.v6i1.23679>
- Widayati, S., Simatupang, N. D., Saroinsong, W. P., & Rusdiyanti, A. (2021). Pengembangan Media Stekpan Untuk Kognitif Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Anak Usia Dini Holistik Integratif (AUDHI)*, 4(1), 8. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v4i1.698>
- Yanti, F., & Awaliah, N. (2019). Persepsi Guru Tentang Eksistensi Perpustakaan Dalam Pembelajaran Ips Terpadu Di Smp 02 Ibnu Sina Kabil. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 3(1), 20–32. <https://doi.org/10.33373/j-his.v3i1.1682>
- 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>
- Yusup, F. (2018). Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7.