

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
BERBASIS ANDROID MATERI KEGIATAN EKONOMI  
MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MI MA'ARIF  
DIPONEGORO**



**SKRIPSI**

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk  
Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Satu  
Pendidikan**

**Disusun oleh:**

**Shinta Noor Latifah**

**Nim 19104080065**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
2023**

# SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shinta Noor Latifah

NIM : 19104080065

Program Studi : PGMI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi saya ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan skripsi saya ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/penelitian orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 22 Mei 2023

Yang menyatakan



Shinta Noor Latifah

NIM. 19104080065

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAR  
YOGYAKARTA

## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

**Hal : Persetujuan Skripsi/Tugas Akhir**

**Lamp : -**

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Di Yogyakarta  
*Assalamu'alaikum Wr.Wb*

Setelah membaca, meneliti, menelaah, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

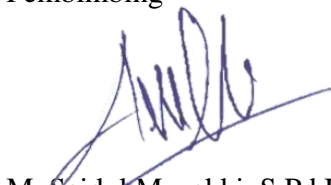
Nama : Shinta Noor Latifah  
NIM : 19104080065  
Program Studi : PGMI  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan  
Kalijaga  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif  
Berbasis Android Materi “Kegiatan Ekonomi”  
Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI/SD

Sudah dapat diajukan kepada Program Studi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan.

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera diujikan/dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr.Wb*

Yogyakarta, 31 Mei 2023  
Pembimbing



M. Saidul Muzakki, S.Pd.I., M.Pd.  
19840825 201503 1 004

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

### SURAT PERNYATAAN MEMAKAI JILBAB

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shinta Noor Latifah  
Tempat, tanggal lahir : Bantul, 25 Januari 2001  
NIM : 19104080065  
Program Studi : PGMI  
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa saya mengenakan jilbab atas kehendak saya sendiri. Atas segala konsekuensi yang timbul di kemudian hari sehubungan dengan pemasangan pasfoto berjilbab pada ijazah saya tersebut adalah menjadi tanggung jawab saya sepenuhnya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 03 Juni 2023

Yang menyatakan



Shinta Noor Latifah  
NIM. 19104080065

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

# HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-1963/U.n.02/DT/PP.00.9/07/2023

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID  
MATERI KEGIATAN EKONOMI MATA PELAJARAN IPS KELAS IV MI MA'ARIF  
DIPONEGORO

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SHINTA NOOR LATIFAH  
Nomor Induk Mahasiswa : 19104080065  
Telah ditujikan pada : Selasa, 13 Juni 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

M. Saidul Muzakki, S.Pd.I, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 64942714660f2



Penguji I

Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 64862D10a8bc



Penguji II

Andhika Yahya Putra, M.Or.  
SIGNED

Valid ID: 64b9280e16c9c



Yogyakarta, 13 Juni 2023

UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni, M.Pd.  
SIGNED

Valid ID: 64b92cf489090

## HALAMAN MOTTO

“ Bukanlah ilmu yang semestinya mendatangimu, tetapi kamulah yang seharusnya mendatangi ilmu itu”

(Imam Malik)



## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

*Almamater Tercinta*

*Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

*Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan*

*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## ABSTRAK

**Shinta Noor Latifah**, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Kegiatan Ekonomi Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI/SD“. *Skripsi*. Yogyakarta: Program Studi S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2023.

Adanya dampak dari covid-19 pada pendidikan, yang mana menjadi tantangan bagi guru yang harus mampu menjadikan pembelajaran mudah dipahami dan menarik minat peserta didik untuk belajar. Android menjadi salah satu media yang efektif digunakan dalam pembelajaran, yang disisi lain peserta didik sudah mengenal dan mampu mengoperasikannya. Sebagaimana mata pelajaran lain yang membutuhkan media, dalam pembelajaran IPS juga membutuhkan media karena materi dan konsepnya yang banyak untuk dipahami peserta didik. Salah satu materi yang diangkat adalah materi kegiatan ekonomi. Alasan dari pengembangan media pembelajaran mata pelajaran IPS dengan materi kegiatan ekonomi yakni minat peserta didik yang kurang dalam pembelajaran, terdapat beberapa materi kegiatan ekonomi yang disajikan kurang menarik bagi peserta didik, dan terdapat beberapa peserta didik yang mengaku cukup kesulitan untuk memahami materi kegiatan ekonomi.

Tujuan penelitian ini: (1) mengembangkan media pembelajaran interaktif yang berbasis android, (2) mendapatkan produk media pembelajaran berbasis android yang layak digunakan, dan (3) mengetahui respon dari subjek uji coba terbatas yakni peserta didik terhadap produk media yang dikembangkan.

Metode yang digunakan dalam penelitian R&D (Research and Development) dengan proses penelitian model ADDIE. Subjek coba yang ada pada penelitian ini yaitu para ahli, guru kelas IV MI/SD, dan peserta didik kelas IV MI/SD. Data yang dijabarkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif, adapun data kuantitatif terdiri dari validasi para ahli, guru kelas dan peserta didik yang kemudian dianalisis secara deskriptif. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari wawancara.

Hasil penelitian meliputi: (1) produk media pembelajaran interaktif berbasis android berupa aplikasi yang diproses dari analisis, design, development, yang mana aplikasi ini berisi materi, gambar dan



video sebagai pendukung. Sistem android yang disarankan agar produk media dapat dioperasikan dengan baik, bila digunakan secara *online* atau *offline* adalah versi 7.0 Nougat. (2) media yang dikembangkan termasuk dalam kategori Sangat Layak digunakan berdasarkan validasi dari ahli media dengan presentase sebesar 85%, dari ahli materi dengan presentase sebesar 82%, dari penilaian validator ahli bahasa diperoleh presentase kelayakan sebesar 75%, penilaian guru diperoleh presentase kelayakan sebesar 82%, serta penilaian peer reviewer/teman sejawat diperoleh presentase kelayakan sebesar 89%. (3) hasil uji coba terbatas terhadap 15 peserta didik kelas IV MI/SD diperoleh respon Sangat Positif dengan presentase sebesar 98,7%.

**Kata kunci:** android, media pembelajaran IPS, MIT App Inventor.



## KATA PENGANTAR

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَبِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ. أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ  
وَأَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ. اللَّهُمَّ صَلِّ وَسَلِّمْ عَلَى مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَمَّا بَعْدُ

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat, taufik, serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Sholawat serta salam tak lupa selalu tercurah kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang kita nantikan syafa'atnya di akhirat kelak.

Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi “Kegiatan Ekonomi” Mata Pelajaran IPS Kelas IV MI/SD“ disusun untuk dapat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dari Prodi PGMI UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini, penulis mendapat banyak bantuan dari berbagai pihak. Dengan segenap kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hj. Sri Sumarni M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta beserta staf-stafnya, yang telah membantu penulis dalam menjalani studi program Sarjana Sastra Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
2. Dr. Hj. Maemonah, M.Ag. dan Fitri Yuliyawati, M.Pd.Si, selaku ketua dan sekretaris Prodi PGMI Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang telah memberikan banyak masukan dan nasehat kepada penulis selama menjalani studi program Sastra Satu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
3. Bapak M. Saidul Muzakki, S.Pd.I. M.Pd., sebagai pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, mencurahkan pikiran, mengarahkan serta memberikan petunjuk dalam penulisan skripsi ini dengan penuh keikhlasan.

4. Bapak Dr. Agung Rokhimawan, M.Pd. selaku penasehat akademik yang telah meluangkan waktu, membimbing, memberi nasehat serta masukan kepada penulis.
5. Ibu Dr. Endang Sulistyowati, M.Pd., selaku validator instrumen penelitian yang telah memberikan banyak masukan dan saran kepada peneliti sehingga dapat menyusun instrumen penelitian yang baik.
6. Ibu Inggit Dyaning Wijayanti, M.Pd. selaku validator ahli media yang telah memberikan banyak masukan kepada peneliti sehingga tercipta produk media pembelajaran yang baik.
7. Ibu Dra. Asnafiyah, M.Pd. selaku validator ahli materi yang telah memberikan banyak masukan kepada peneliti sehingga tercipta produk media dengan kualitas materi yang baik.
8. Bapak Andhika Yahya Putra, M.Or selaku validator bahasa yang telah bersedia memberikan penilaian serta masukan kepada peneliti sehingga tercipta produk media dengan kualitas bahasa yang baik.
9. Ibu Siti Aslamah, S.Pd.I. selaku kepala sekolah yang telah memberikan izin pada penelitian yang akan dilakukan peneliti.
10. Ibu Sudarsih, S.Pd. selaku wali kelas IV MI Ma'arif Diponegoro yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
11. Kepada ibu tercinta, Almh. Ibu Sumarsiti yang selalu mendoakan peneliti dalam menyelesaikan studi hingga menempuh cita-cita selanjutnya.
12. Kepada kedua orang tua, bapak Slamet dan Ibu Siti Alifah serta segenap keluarga yang telah memberikan dukungan dan doa agar peneliti bersemangat dalam menyelesaikan studi hingga menempuh cita-cita selanjutnya.
13. Kepada teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan, serta pengalaman berharga selama 4 tahun bersama menempuh pendidikan di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

14. Kepada teman-teman seperjuangan PLP-KKN Integratif 35 (Keluarga Cemana) yang telah memberikan dukungan serta semangat dan doa dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.
15. Serta semua pihak yang telah berjasa membantu dan memotivasi dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa peneliti sebut satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu peneliti berharap kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat khususnya bagi peneliti sendiri dan bagi seluruh pembaca.

Yogyakarta, 02 Juni 2023

Peneliti



Shinta Noor Latifah

Nim 19104080065

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>i</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR</b> .....	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN BERJILBAB</b> .....	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	8
C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan .....	8
D. Spesifikasi Produk.....	9
E. Asumsi dan Batasan Pengembangan .....	11
F. Definisi Istilah .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>14</b>
A. Landasan Teori .....	14
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	38
C. Kerangka Pikir.....	42
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>44</b>
A. Model Pengembangan .....	44
B. Prosedur Pengembangan .....	45

C. Uji Coba Produk.....	46
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>55</b>
A. Data Uji Coba.....	55
<b>B. Analisis Data</b> .....	75
C. Revisi Produk .....	97
D. Kajian Produk Akhir.....	97
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>100</b>
A. Kesimpulan.....	100
B. Keterbatasan Penelitian .....	101
C. Saran.....	101
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>102</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>114</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel II. 1 Kompetensi Dasar (KD) pada materi Kegiatan Ekonomi pada Tema 8 Kelas IV MI/SD.....	34
Tabel II. 2 Tabel Materi Kegiatan Ekonomi .....	35
Tabel III. 1 Kisi-kisi Instrumen Ahli Media .....	50
Tabel III. 2 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi .....	50
Tabel III. 3 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa .....	50
Tabel III. 4 Kisi-kisi Instrumen Guru Kelas dan Peer Reviewer .....	51
Tabel III. 5 Kisi-kisi Instrumen Peserta Didik .....	51
Tabel III. 6 Kriteria Skala Likert.....	52
Tabel III. 7 Penentuan Kualitas Media.....	53
Tabel III. 8 Kategori Kelayakan.....	53
Tabel III. 9 Kategori Respon Peserta Didik .....	54
Tabel IV. 1 Kompetensi Dasar dan Indikator Materi Kegiatan Ekonomi .....	57
Tabel IV. 2 Tabel Outline Media Pembelajaran .....	60
Tabel IV. 3 Masukan dan Saran dari Ahli Instrumen .....	65
Tabel IV. 4 Masukan dan Saran dari ahli media .....	66
Tabel IV. 5 Tindakan Sesuai Masukan dari Ahli Media.....	68
Tabel IV. 6 Tabel Masukan dan Saran dari Ahli Materi .....	69
Tabel IV. 7 Tabel Tindakan sesuai Masukan dan Saran dari Ahli Materi .....	70
Tabel IV. 8 Tabel Saran dan Masukan Peer Reviewer.....	71
Tabel IV. 9 Tabel Tindakan sesuai Masukan dan Saran dari Peer Reviewer .....	74
Tabel IV. 10 Hasil Penilaian Ahli Media.....	76
Tabel IV. 11 Kriteria Poin 1 dari Ahli Media .....	77
Tabel IV. 12 Kriteria Poin 2 dari Ahli Media .....	78
Tabel IV. 13 Uji Coba Versi Android.....	79
Tabel IV. 14 Kriteria Poin 3 dari Ahli Media .....	80
Tabel IV. 15 Hasil Penilaian Ahli Materi .....	81
Tabel IV. 16 Kriteria Poin 1 Penilaian Ahli Materi .....	82
Tabel IV. 17 Kriteria Poin 2 Penilaian ahli Materi .....	83
Tabel IV. 18 Kriteria poin 3 Penilaian Ahli Materi .....	84

Tabel IV. 19 Kriteria Poin 4 Penilaian Ahli Materi .....	84
Tabel IV. 20 Kriteria Poin 5 Penilaian Ahli Materi .....	85
Tabel IV. 21 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	86
Tabel IV. 22 Hasil Penilaian Guru Kelas IV MI.....	89
Tabel IV. 23 Hasil Penilaian Peer Reviewer.....	92
Tabel IV. 24 Hasil Penilaian Respon Peserta Didik.....	95
Tabel IV. 25 Respon Peserta Didik Tiap Aspek .....	96





## DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Kerangka Pikir.....	43
Gambar III. 1 Tahap-tahap Model Pengembangan ADDIE.....	45
Gambar IV. 1 Storyboard Halaman Utama.....	61
Gambar IV. 2 Desain Tombol Navigasi.....	61
Gambar IV. 3 Desain Halaman Utama.....	62
Gambar IV. 4 Pengaturan Block pada Program Aplikasi .....	63
Gambar IV. 5 Proses Building Aplikasi.....	63
Gambar IV. 6 File Menjadi Format .Apk yang Dapat Diunduh.....	64
Gambar IV. 7 Proses Instalasi Aplikasi pada android versi 11 .....	64



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Penunjukan Pembimbing Skripsi.....	114
Lampiran II Berita Acara seminar proposal.....	115
Lampiran III Surat Izin Penelitian MI Ma'arif Diponegoro .....	116
Lampiran IV Surat Keterangan Penelitian di MI Ma'arif Diponegoro .....	117
Lampiran V Kartu Bimbingan Skripsi .....	118
Lampiran VI Storyboard Desain Produk .....	119
Lampiran VII Tampilan Produk Akhir .....	122
Lampiran VIII Catatan Lapangan .....	124
Lampiran IX Dokumentasi Uji Coba Terbatas .....	126
Lampiran X Lembar Validasi Instrumen Penelitian .....	128
Lampiran XI Instrumen Penilaian Ahli Media .....	103
Lampiran XII Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	114
Lampiran XIII Instrumen Penilaian Ahli Bahasa .....	126
Lampiran XIV Instrumen Penilaian Guru dan Peer Reviewer ..	130
Lampiran XV Instrumen Respon Peserta Didik .....	128
Lampiran XVI Sertifikat PBAK .....	129
Lampiran XVII Sertifikat Sosialisasi Pembelajaran (SOSPEM) .....	130
Lampiran XVIII Sertifikat ICT .....	131
Lampiran XIX Sertifikat PKTQ.....	132
Lampiran XX Sertifikat TOEC.....	133
Lampiran XXI Sertifikat PLP-KKN Integratif .....	134
Lampiran XXII Sertifikat Training LaMPeran .....	135
Lampiran XXIII Daftar Riwayat Hidup.....	136

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pandemi covid-19 yang menyebar di Indonesia sejak awal Maret 2020 berdampak pada semua sektor kehidupan termasuk dalam bidang pendidikan.<sup>1</sup> Seperti yang dinyatakan dalam catatan masalah Sektor Pendidikan UNESCO yang mana terdapat beberapa topik masalah salah satunya yaitu kesinambungan belajar dan mengajar.<sup>2</sup> Sebagai respon terhadap pandemi COVID-19, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) Republik Indonesia memberikan kebijakan terhadap pemenuhan hak kepada peserta didik sehingga dapat melangsungkan kegiatan belajar mengajar<sup>3</sup> yaitu dengan mengeluarkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 Tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan Dalam Masa Darurat Penyebaran COVID, dalam Surat Edaran tersebut pembelajaran peserta didik dilaksanakan di rumah masing-masing.<sup>4</sup>

Seiring berjalannya pembelajaran yang dilakukan secara daring, peserta didik telah mengalami beberapa kendala meliputi kurangnya fasilitas untuk menunjang pembelajaran,

---

<sup>1</sup> Agus Nana Nuryana, "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan," *Kementerian Agama Provinsi Jawa Barat*, 2020, <https://jabar.kemenag.go.id/portal/read/dampak-pandemi-covid-19-terhadap-dunia-pendidikan>.

<sup>2</sup> "UNESCO COVID-19 Education Issue Notes," *UNESCO*, April 21, 2022, <https://www.unesco.org/en/articles/unesco-covid-19-education-issue-notes>.

<sup>3</sup> Biro Kerjasama dan Hubungan Masyarakat, "Kemendikbud Terbitkan Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah," *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, Mei 2020, <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemdikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah>.

<sup>4</sup> Nadiem Anwar Makarim, "SURAT EDARAN NOMOR 4 TAHUN 2020 TENTANG PELAKSANAAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DALAM MASA DARURAT PENYEBARAN COVID-19" (Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020), <https://pk.kemdikbud.go.id/read-news/surat-edaran-nomor-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19#>.

kurang aktifnya siswa disaat pembelajaran,<sup>5</sup> peserta didik merasa tugas yang diberikan sangat banyak,<sup>6</sup> peserta didik yang kurang memahami materi pelajaran karena menggunakan platform WhatsApp saja<sup>7</sup> dan hal tersebut membuat siswa tidak tertarik ketika menjalani pembelajaran.<sup>8</sup> Karena tidak adanya penjelasan secara langsung dari guru dan orang tua kurang memahami materi yang sedang dipelajari oleh peserta didik.

Ketertarikan dan minat belajar siswa pada setiap pelajaran dapat ditingkatkan dengan menggunakan media pembelajaran.<sup>9</sup> Penggunaan media juga membantu dalam memudahkan peserta didik memahami materi<sup>10</sup> dan dapat membuat proses belajar lebih efektif dan efisien.<sup>11</sup> Berbagai media dibuat dengan tujuan yang sama yaitu sebagai sarana dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>12</sup> Terdapat beberapa

---

<sup>5</sup> Jamila, Ahdar, and Emmy Natsir, "Problematika Guru Dan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di UPTD SMP Negeri 1 Parepare," *AL MA' ARIEF: JURNAL PENDIDIKAN SOSIAL DAN BUDAYA* 3, no. 2 (2021): 101–10.

<sup>6</sup> Lia Titi Prawanti and Woro Sumarni, "Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19," in *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 2020.

<sup>7</sup> Maulia Isna Choirunisa and Zaenal Abidin, "Analisis Kendala Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Selama Pembelajaran Daring Di Madrasah Ibtidaiyah," *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 276–86, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1864>.

<sup>8</sup> Siti Aisyah and Muhammad Alif Kurniawan, "Penggunaan Media Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi COVID19," *JURMIA: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (Agustus 2021): 48–56.

<sup>9</sup> Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* II, no. 1 (Mei 2018): 43–48.

<sup>10</sup> Nurul Audie, "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 586–95.

<sup>11</sup> Talizaro Tofanao, "Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (July 2018): 103–14.

<sup>12</sup> Nurlatifah and Jamil Suprihatiningrum, "Pengembangan Google Sites Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Asam Basa Sebagai Media Belajar Mandiri Siswa SMA/MA Kelas XI," *Urnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 11, no. 1 (2023): 67–83, <https://doi.org/DOI:doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.27391>.

media pembelajaran yang meliputi media cetak, rekaman audiotape, slide dan filmstrips, penyajian multi-image, rekaman/video/film hidup, dan komputer.<sup>13</sup> Dari adanya pembelajaran daring membuat para guru harus mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan teknologi.<sup>14</sup> Dari pemaparan diatas, dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan berbagai media, baik media cetak atau media berbasis audio/video dan lainnya. Adapun dari hasil observasi peneliti bahwa terdapat persoalan minat belajar peserta didik kelas IV MI Ma'arif Diponegoro yang kurang ketika pembelajaran berlangsung, hal ini ditandai dengan beberapa peserta didik yang kurang konsentrasi dalam belajar, kurang aktif di kelas, kurang bersemangat dalam belajar materi IPS dan merasa tidak percaya diri pada jawaban yang dipilih.

Penggunaan teknologi yang mengikuti perkembangan zaman dan revolusi industri 4.0 akan berdampak positif dalam bidang pendidikan.<sup>15</sup> Apabila dikaitkan dengan konsep dari pendidikan revolusi industri 4.0, maka pembelajaran membutuhkan media yang berbasis teknologi dan digitalisasi.<sup>16</sup> Media komunikasi dalam pendidikan dapat dilakukan dengan menggunakan media-media komunikasi seperti komputer, internet dan telepon atau android.<sup>17</sup> Android

---

<sup>13</sup> Gary R Morrison et al., *Designing Effective Instruction*, 8th ed. (United States of America: Wiley, 2013), [www.wiley.com/go/eula](http://www.wiley.com/go/eula).

<sup>14</sup> Iskandar, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.2 Di MTs Negeri Pinrang" (Sulawesi Selatan, IAIN Parepare, 2019).

<sup>15</sup> H.P.S Muttaqin, Sariyasa, and N. K Suarni, "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPA POKOK BAHASAN PERKEMBANGBIAKAN HEWAN UNTUK SISWA KELAS VI SD," *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11, no. 1 (2021): 1–15, [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i1.613](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613).

<sup>16</sup> Muhamad Riyan, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi," *Diksi* 29, no. 2 (September 2021): 205-

<sup>17</sup> Yohannes Maryono Jamun, "Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan," *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 10, no. 1 (January 2018): 48–52.

merupakan sistem operasi *mobile* berbasis kernel Linux yang dikembangkan oleh Android Inc. kemudian diakuisisi oleh Google.<sup>18</sup> Penggunaan *mobile* seperti *smartphone* dapat dikatakan sangat erat kaitannya dengan peserta didik.<sup>19</sup> Dimana peserta didik sudah mampu mengoperasikan *android* untuk berbagai jenis kegiatan, seperti mendownload aplikasi dari *playstore*.

Mengutip dari Infografis tahun 2020, apabila melihat dari segi banyaknya pengguna ponsel pintar atau *smartphone* di Indonesia mencapai 66,3% dengan presentase pengguna berdasarkan usianya diketahui terdapat 65,34% pada rentang umur 9-19 tahun. Adapun jika ditinjau berdasarkan pendidikan pada jenjang sekolah dasar sebanyak 40,87%.<sup>20</sup> *Smartphone* memiliki penawaran menarik bagi siswa sekolah dasar yakni aplikasi hiburan, games, menonton film, mendengarkan musik, mencari informasi dengan mudah menggunakan browser dan sebagainya.<sup>21</sup> Kelebihan lain dari ponsel pintar ini yakni pertama, *android* terdiri dari perangkat lunak dengan kualitas baik dan didukung oleh aplikasi. Kedua, dapat mengakses berbagai aplikasi melalui *Play Store* yang mudah diakses untuk mencari atau mengunduh aplikasi, permainan, buku, atau film.<sup>22</sup> Ketiga, adanya sistem *multi-tasking* yang membantu sistem operasi *android* menjalankan aplikasi secara bersamaan.<sup>23</sup> Teknologi *mobile* ini

---

<sup>18</sup> Jubilee Enterprise, *Ponsel Android* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010).

<sup>19</sup> Riyan, "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi."

<sup>20</sup> Andrean W, "66,3% Masyarakat Indonesia Memiliki Smartphone #8," *Indonesia Baik.Id*, 2020.

<sup>21</sup> Kosmas Sobon, Jelvi M. Mangundap, and Stief Walewangko, "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Kota Manado," *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (July 2019): 97–106.

<sup>22</sup> Dan Gookin, *Samsung Galaxy Tabs for Dummies* (Jerman: Wiley, 2013).

<sup>23</sup> Muhammad Sigit Antoni and S. Suharjana, "Aplikasi Kesehatan Dan Kesehatan Berbasis Android: Bagaimana Persepsi Dan Minat Masyarakat?," *Jurnal Keolahragaan* 7, no. 1 (2019): 34–42.

memberikan kesempatan untuk peserta didik dapat lebih mudah belajar di lingkungan masyarakat.<sup>24</sup> Kelebihan yang dimiliki android tersebut dapat menjadi sarana dalam membuat media yang dapat membantu siswa belajar secara mandiri dan tidak terikat oleh ruang dan waktu.<sup>25</sup> Di lain sisi dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Damayanti dan Kristiantari menyatakan bahwa android dikatakan efektif ketika digunakan sebagai media pembelajaran yang digunakan oleh peserta didik dalam membantu membangun pengetahuan sesuai dengan perkembangannya.<sup>26</sup> Dari pernyataan serta kelebihan yang dimiliki android apabila digunakan dengan semestinya dan sesuai kebutuhan akan memiliki peran efektif, seperti digunakan sebagai media untuk belajar secara mandiri.

Belajar secara mandiri dapat melatih peserta didik untuk lebih mendalami kemampuan dirinya sesuai minat yang dimiliki.<sup>27</sup> Telah kita ketahui bersama bahwa karakteristik dan tingkat pemahaman siswa berbeda satu dengan yang lainnya. Akibat dari adanya pandemi dan pembelajaran daring yang pernah dialami oleh peserta didik tahun lalu dan semakin berkembangnya zaman, dapat diketahui bahwa semua muatan pelajaran membutuhkan pengembangan media pembelajaran yang berbasis digital, salah satunya yakni IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) yang mana pembelajaran IPS memuat materi yang luas dan banyak dengan konsep-konsep yang disajikan membuat siswa kesulitan dalam memahami

---

<sup>24</sup> Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, Pertama (Yogyakarta, 2012).

<sup>25</sup> Septy Nurfadhillah et al., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III," *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (Agustus 2021): 243–55.

<sup>26</sup> Koming Desi Damayanti and M.G. Rini Kristiantari, "Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android dalam Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Siswa Kelas VI," *Jurnal Mimbar Ilmu* 27, no. 1 (2022): 81–89.

<sup>27</sup> Iffah Mukhlisah et al., *MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF Alternatif Model Pembelajaran Masa Pandemi* (Lakeisha, 2022), hlm.80.

materinya.<sup>28</sup> Dalam pembelajaran IPS tema yang dipelajari bersifat teoritis, yang membuat siswa membutuhkan waktu yang lama dalam memahami materi tersebut.<sup>29</sup> Maka dari itu kesulitan tersebut dapat dibantu dengan visualisasi media.

Apabila ditinjau dari segi perkembangan kognitif peserta didik kelas IV MI/SD termasuk dalam fase memiliki daya kritis yang baik serta dapat sudah mampu untuk menelaah permasalahan dari berbagai sudut pandang. Di sisi lain, kemampuan kognitif peserta didik kelas IV termasuk pada ranah menerapkan (C3) dengan baik dan mulai memasuki ranah menganalisis (C4).<sup>30</sup> Sedangkan dari ranah sosial anak dengan umur 5-12 tahun sudah mengenal dan belajar untuk menaati aturan yang berlaku dalam lingkungannya.<sup>31</sup>

Dari observasi peneliti terkait dengan media pembelajaran IPS kelas IV yang tersedia di Play Store masih berupa buku sekolah elektronik (BSE) yang kurang menarik. Selain itu adanya pemaparan dari Hilmi yang menyatakan bahwa terdapat empat faktor yang menyebabkan terhambatnya pembelajaran IPS dalam mencapai tujuannya, salah satu faktor tersebut adalah terbatasnya sumber belajar dan fasilitas pendidikan IPS, keterbatasan yang dimaksud yakni kesediaan buku pendidikan IPS, laboratorium IPS dan lain-lain.<sup>32</sup> Maka dari itu, media pembelajaran materi IPS dibutuhkan untuk menambah sumber belajar dalam mencapai

---

<sup>28</sup> Arum Susilowati, "Kesulitan Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar: Studi Pada SD Muhammadiyah Kota Bangun, Kutai Kartanegara," *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* 9, no. 1 (2022): 31–43.

<sup>29</sup> Uswatun Hasanah, "Media Dan Sumber Belajar IPS Bagi Anak Usia SD/MI," *Jurnal IJTIMAIYA* 2, no. 1 (2018): 162–85.

<sup>30</sup> Nuryati and Darsinah, "Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Jurnal Papeda* 3, no. 2 (2021): 153–62.

<sup>31</sup> Ilham, "Perkembangan Emosi Dan Sosil Pada Anak Usia Sekolah Dasar," *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2020): 162–80.

<sup>32</sup> Muhammad Zoher Hilmi, "Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 3, no. 2 (2017).



tujuan pembelajaran serta memberikan ketertarikan dan semangat belajar peserta didik.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Sudarsih S.Pd, selaku wali kelas IV MI Ma'arif Diponegoro yang menyatakan bahwa beliau masih kesulitan dalam beradaptasi dengan teknologi saat ini sebagai media pembelajaran, seperti pada pemanfaatan penggunaan *LCD* di kelas yang belum maksimal. Media yang digunakan oleh bu Sudarsih ketika pembelajaran daring lalu hanya sebatas memakai aplikasi *chatting WhatsApp* saja. Sedangkan ketika pembelajaran tatap muka seperti sekarang, menggunakan media yang ada di sekitar kelas seperti globe dan peta, buku/modul, koran, video dari *YouTube* yang ditunjukkan melalui handphone yang dimiliki oleh Ibu Sudarsih dengan cara bergiliran. Beliau juga menyatakan bahwa peserta didik kelas IV sudah bisa mengoperasikan android contohnya mendownload sebuah aplikasi dan bermain game.<sup>33</sup> Hal ini sejalan dengan pengakuan dari Raisha dkk, peserta didik kelas IV bahwa mereka baik yang memiliki android sendiri ataupun meminjam milik orang tuanya kebanyakan menggunakannya untuk bermain game, mengakses *YouTube*, *Google* untuk *searching*, dan *chatting* dengan aplikasi *WhatsApp*.<sup>34</sup> Selain itu apabila ditinjau dari pembelajaran materi kegiatan ekonomi terdapat beberapa permasalahan seperti adanya beberapa materi kegiatan ekonomi yang disajikan kurang menarik bagi peserta didik, dan terdapat beberapa peserta didik yang mengaku cukup kesulitan untuk memahami materi kegiatan ekonomi contohnya peserta didik yang bingung perbedaan antara macam kegiatan ekonomi dan pelakunya, terdapat peserta didik yang bingung dengan mata pencaharian di dataran tinggi dan dataran rendah, serta belum terlalu

---

<sup>33</sup> Wawancara dengan Sudarsih S.Pd selaku wali kelas IV MI Ma'arif Diponegoro, pukul 09.00 WIB, February 17, 2023.

<sup>34</sup> Wawancara dengan Raisha dkk selaku peserta didik kelas IV, 09.50 WIB, February 17, 2023.

paham mengenai hubungan kegiatan ekonomi dengan sosial budaya.

Dari pemaparan diatas terdapat permasalahan yang dapat diketahui yaitu media pembelajaran materi IPS masih menggunakan buku/modul dan basis aplikasi yang tersedia di *Play Store* mayoritas berupa buku siswa elektronik (BSE) dengan tampilan yang kurang menarik bagi siswa, serta guru yang masih kesulitan beradaptasi dengan media pembelajaran berbasis digital.

Berdasarkan analisis permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android materi “Kegiatan Ekonomi” mata pelajaran IPS kelas IV MI/SD.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android materi “Kegiatan Ekonomi” mata pelajaran IPS kelas IV MI/SD?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis android materi “Kegiatan Ekonomi” mata pelajaran IPS kelas IV MI/SD?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android materi “Kegiatan Ekonomi” mata pelajaran IPS kelas IV MI/SD?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Pengembangan**

1. Tujuan Pengembangan
  - a. Mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android materi “Kegiatan Ekonomi” mata pelajaran IPS kelas IV MI/SD.
  - b. Mengetahui kelayakan pembelajaran interaktif berbasis android materi “Kegiatan Ekonomi” mata pelajaran IPS kelas IV MI/SD.
  - c. Mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran interaktif berbasis android materi

“Kegiatan Ekonomi” mata pelajaran IPS kelas IV MI/SD.

2. Kegunaan Pengembangan

a. Bagi peneliti

Kegunaan pengembangan bagi peneliti sendiri ialah menambah wawasan serta pengalaman dalam bidang pengembangan yang sekaligus sebagai modal dasar untuk dapat menyiapkan diri di masa mendatang.

b. Bagi guru

Hasil dari pengembangan ini dapat menjadi salah satu referensi media yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi.

c. Bagi siswa

Hasil dari pengembangan media ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang terfokus pada mata pelajaran IPS serta dapat menambah antusias dan minat siswa dalam belajar.

**D. Spesifikasi Produk**

Produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media pembelajaran interaktif berbasis android yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk berbentuk aplikasi pembelajaran yang berguna dalam membantu pembelajaran peserta didik secara mandiri.
2. Dapat digunakan secara offline melalui android, maka dari itu dapat dioperasikan setiap saat.
3. Produk yang akan dikembangkan fokus utamanya ialah peserta didik kelas IV MI/SD, dan guru-guru.
4. Dalam produk mengandung materi, gambar dan video yang dapat membantu pembelajaran IPS materi “Kegiatan Ekonomi” yang termuat pada Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”.

5. Produk ini sejenis aplikasi pembelajaran interaktif, ketika dijalankan akan memperlihatkan halaman utama dengan tampilan nama media pembelajaran. Pada tampilan halaman utama tersedia tombol menu dan apabila dipilih, maka akan terbuka halaman lain. Adapun rinciannya sebagai berikut:

a. Tombol menu

1) Panduan

Memuat petunjuk penggunaan fitur pada aplikasi secara ringkas.

2) Tentang

Memuat biodata pengembang aplikasi, sumber dari gambar atau video yang disertakan dalam media.

3) Kompetensi Dasar (KD)

Pada menu ini memuat deskripsi kompetensi dasar mata pelajaran IPS, indikator dan tujuan pembelajaran yang dipaparkan dalam aplikasi.

4) Materi

Dalam menu materi ini apabila dibuka akan tersedia halaman, terdiri dari empat pilihan yang mengarah pada tiga sub-menu sesuai dengan materi IPS yang tertera di dalam setiap subtema dan satu yang mengarah pada evaluasi.

5) Soal evaluasi

Memuat soal evaluasi pembelajaran dengan jumlah 20 soal pilihan ganda.

b. Tombol lain yang ada

1) Tombol keluar

Ketika selesai menjalankan aplikasi, apabila pengguna ingin menutup dan meninggalkan halaman menu dapat memilih tombol ini.

2) Mendesain tampilan seperti icon, background dan gambar menggunakan software *Canva*.

- 3) Pembuatan aplikasi melalui *MIT App Inventor* yang dapat diakses pada <https://appinventor.mit.edu>

#### **E. Asumsi dan Batasan Pengembangan**

Asumsi dan batasan dari pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android materi Kegiatan Ekonomi mata pelajaran IPS kelas IV MI/SD ini meliputi:

1. Mewujudkan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android materi “Kegiatan Ekonomi” mata pelajaran IPS kelas IV MI/SD menjadi sebuah media yang dapat dimanfaatkan untuk belajar secara mandiri oleh siswa di mana saja dan kapan saja.
2. Media yang dikembangkan dapat memotivasi siswa dalam belajar.
3. Materi yang termuat dalam produk pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android materi “Kegiatan Ekonomi” mata pelajaran IPS kelas IV MI/SD dengan merujuk pada buku tematik pada Tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku” yang meliputi buku guru dan buku siswa terbitan Kemendikbud.
4. Uji coba dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas IV, peer reviewer dan peserta didik kelas IV MI Ma’arif Diponegoro.
5. Tahap penelitian hanya sampai pada tahap pengembangan dilanjutkan dengan uji kelayakan dan uji respon peserta didik, tidak sampai pada tahap implementasi serta evaluasi secara menyeluruh.
6. Tidak diadakan pengujian pada hasil pembelajaran atau prestasi peserta didik ketika selesai memakai produk pengembangan media.

## F. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang termuat dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

### 1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu hal yang berguna untuk memberikan pesan atau informasi dalam prosesnya belajar mengajar yang dapat mendorong minat sekaligus perhatian siswa.<sup>35</sup>

### 2. *Research dan Development (R&D)*

*Research and Development (R&D)* menurut Sugiyono merupakan sebuah metode penelitian yang dimanfaatkan guna menciptakan suatu produk serta melakukan validasi manfaat produk.<sup>36</sup>

### 3. Android

Pengembangan android merupakan sistem operasi berbasis Linux dan bersifat terbuka untuk peralatan mobile seperti smartphone dan tablet.<sup>37</sup> Android menyediakan platform terbuka yang berguna bagi pengembang dalam menciptakan aplikasi sendiri.<sup>38</sup>

### 4. Canva

Canva adalah sebuah website dan aplikasi dalam bidang desain grafis serta brand building.<sup>39</sup> Canva dapat digunakan secara online kapanpun dan dimanapun karena mudah diakses dari perangkat mobile yang juga memiliki versi berbayar dan versi gratis.<sup>40</sup>

---

<sup>35</sup> Azhar Arsyad Asfah Rahman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015).

<sup>36</sup> Sri Haryati, "Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan," *Majalah Ilmiah Dinamika* 37, no. 1 (September 15, 2012): 11–26.

<sup>37</sup> Hamzan Wadi ST, *Pemrograman Android Untuk Pelajar & Mahasiswa : Belajar & Praktek Langkah Demi Langkah* (TR Publisher, n.d.), hlm.2.

<sup>38</sup> Gunawan Gunawan et al., *Dasar-Dasar Pemrograman Android* (Yayasan Kita Menulis, 2021).

<sup>39</sup> Jubilee Enterprise, *Desain Grafis Dengan Canva Untuk Pemula* (Elex Media Komputindo, 2021).

<sup>40</sup> Moh. Khairul Umam, *Mahir Menggunakan Canva Bagi Pemula* (NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2023), hlm.1.

## 5. MIT App Inventor

App Inventor merupakan tools pemrograman yang mulanya dikembangkan oleh Google, akan tetapi pada tahun 2019 telah dikelola oleh *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) dengan kelebihan untuk dapat membuat aplikasi tanpa mengetikkan satu kode apapun.<sup>41</sup>

## 6. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar dengan fokus materi mempelajari manusia dengan semua sisi kehidupan serta hubungannya dalam masyarakat.<sup>42</sup> Karakteristik pendidikan IPS yaitu adanya integrasi dari beberapa ilmu sosial.<sup>43</sup> Tujuan dari pembelajaran IPS menurut Mutakin adalah mempunyai pemahaman dan toleransi terhadap lingkungannya, melewati kesadaran pada nilai-nilai sejarah serta kebudayaan masyarakat.<sup>44</sup>



---

<sup>41</sup> Adhie Tri Wahyudi, *Pemrograman Komputer Menggunakan Flowgorithm Dan APP Inventor*, 1st ed. (Surakarta: USB Press, 2021), hlm.18.

<sup>42</sup> Kamik Suryani and Jandut Gregorious, "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Wonokromo Ii Surabaya," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2013).

<sup>43</sup> Inge Ayudia et al., *Pendidikan IPS Sekolah Dasar* (Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2022), hlm.5.

<sup>44</sup> Yona Wahyuningsih and Vian Yulianty, "Rancang Bangun Media Pembelajaran IPS Berbasis Google Sites Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia" 8, no. 1 (February 2023): 1–8, <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2179>.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilaksanakan, dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Produk media yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif yang di dalamnya memuat materi kegiatan ekonomi berdasarkan pada tema 8 “Daerah Tempat Tinggalku”. Media pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE pada karakteristik proses dan produk. Adapun prosesnya meliputi analisis, desain, pengembangan, dan uji coba terbatas. Produk media yang dibuat berupa aplikasi yang di dalamnya terdapat gambar, audio, dan video. Sistem android yang disarankan agar produk media dapat dioperasikan dengan baik bila digunakan secara *online* atau *offline* adalah versi 7.0 Nougat.
2. Setelah melakukan validasi kepada validator ahli media memperoleh presentase kelayakan sebesar 85%, dari validator ahli materi diperoleh presentase kelayakan sebesar 82%, dari penilaian validator ahli bahasa diperoleh presentase kelayakan sebesar 75%, penilaian guru diperoleh presentase kelayakan sebesar 82%, serta penilaian peer reviewer/teman sejawat diperoleh presentase kelayakan sebesar 89%. Hasil presentase validasi tersebut menyatakan bahwa media Sangat Layak dimanfaatkan dalam pembelajaran.
3. Dari hasil percobaan terbatas yang dilakukan terhadap 15 peserta didik diperoleh data bahwa respon mereka setelah menggunakan produk media berupa aplikasi ini adalah Sangat Positif dengan presentase skor respon sebesar 98,7%.



## B. Keterbatasan Penelitian

1. Materi yang dikembangkan dalam produk terbatas pada Tema 8 muatan materi IPS kelas IV MI/SD saja.
2. Materi yang dimuat hanya materi kognitif (KI 3).

## C. Saran

Pengembangan produk media pembelajaran ini ditujukan untuk pembelajaran peserta didik, maka dari itu diperlukan tindak lanjut dan perhatian terhadap hal seperti berikut:

- 1) Penggunaan media sebagai penunjang pencapaian tujuan pembelajaran dengan menjadikan produk pengembangan menjadi salah satu gayaan peserta didik.
- 2) Dari segi pengembangan, produk dapat dikembangkan lagi agar media lebih berkualitas dan materi yang luas daripada pengembangan terbatas yang dilakukan peneliti.
- 3) Penggunaan platform lain yang sejenis dengan kelengkapan fitur untuk dapat membuat pengembangan media pembelajaran, seperti thinkable dan kodular.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustianti, Rifka, Pandriadi, Lissiana Nussifera, Wahyudi, L. Angelianawati, Iगत Meliana, Effi Alfiani Sidik, et al. *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif*. TOHAR MEDIA, 2022.
- Aisyah, Siti, and Muhammad Alif Kurniawan. "Penggunaan Media Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi COVID19." *JURMIA: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* 1, no. 1 (Agustus 2021): 48–56.
- "Android (Sistem Operasi) - Wikipedia Bahasa Indonesia, Ensiklopedia Bebas." Accessed February 28, 2023. [https://id.wikipedia.org/wiki/Android\\_\(sistem\\_operasi\)](https://id.wikipedia.org/wiki/Android_(sistem_operasi)).
- Antoni, Muhammad Sigit, and S. Suharjana. "Aplikasi Kebugaran Dan Kesehatan Berbasis Android: Bagaimana Persepsi Dan Minat Masyarakat?" *Jurnal Keolahragaan* 7, no. 1 (2019): 34–42.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Ke-15. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011.
- Arsyad, Azhar, and Asfah Rahman. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Astawa, Ida Bagus Made. *Pengantar Ilmu Sosial*. PT. Raja Grafindo Persada, 2021.
- Audie, Nurul. "Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 586–95.
- Ayudia, Inge, Fadhil Sidiq, Rosina Zahara, Fatmawati, Sulistio Ningsih, Mukhlis Mustofa, Rapita Aprilia, et al. *Pendidikan IPS Sekolah Dasar*. Jawa Barat: Media Sains Indonesia, 2022.
- Biro Kerjasama dan Hubungan Masyarakat. "Kemendikbud Terbitkan Pedoman Penyelenggaraan Belajar Dari Rumah." *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*. Mei 2020.

<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/05/kemendikbud-terbitkan-pedoman-penyelenggaraan-belajar-dari-rumah>.

Canva, Komik Digital Berbasis. *Komik Digital Berbasis Canva*. Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim, 2022.

Choirunisa, Maulia Isna, and Zaenal Abidin. “Analisis Kendala Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Selama Pembelajaran Daring Di Madrasah Ibtidaiyah.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 1 (2022): 276–86. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1864>.

Damayanti, Koming Desi, and M.G. Rini Kristiantari. “Multimedia Interaktif Berbasis Aplikasi Android dalam Pengenalan Bahasa Inggris Dasar Siswa Kelas VI.” *Jurnal Mimbar Ilmu* 27, no. 1 (2022): 81–89.

Daryanto, Eka, Darwin, Batumahadi Siregar, and Sapitri Januariyansah. *Model Manajemen Pelatihan Pendidikan Vokasi*. umsu press, 2022.

Devega, Army Trilidia. *Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android*. Cv Batam Publisher, 2022.

Edi, Fandi Rosi Sarwo. *Teori Wawancara Psikodiagnostik*. Yogyakarta: Leutikaprio, 2016.

Effendy, Muhadjir. “Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 24 Tahun 2016 Tentang Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar Pelajaran Pada Kurikulum 2013 Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah.” Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2018.

Enterprise, Jubilee. *Desain Grafis Dengan Canva Untuk Pemula*. Elex Media Komputindo, 2021.

———. *Ponsel Android*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010.

Firmadani, Fifit. “MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN

- ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0.” *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional “Strategi Dan Implementasi Pendidikan Karakter Pada Era Revolusi Industri 4.0”* 2, no. 1 (2020): 93–97.
- Fitria, Ramadhan. *Poster Digital Berbasis Canva*. Yayasan Pendidikan Cendekia Muslim, 2022.
- Gookin, Dan. *Samsung Galaxy Tabs for Dummies*. Jerman: Wiley, 2013.
- Gunawan, Gunawan, Sri Muliani Damanik, Freshtiya Beby Larasati, Azhar Fadilah Zuhri, and Solikhun Solikhun. *Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Yayasan Kita Menulis, 2021.
- Hamid, Mustofa Abi, Rahmi Ramadhani, Masrul Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif Jamaludin, and Janner Simarmata. *Media Pembelajaran*. 1st ed. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Harahap, Olivia Feby Mon, Mastiur Napitupulu, and Novita Sari Batubara. *Media Pembelajaran: Teori Dan Perspektif Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. Ebook. CV. Azka Pustaka, 2022.
- Harjunowibowo, Dewanto, Sabrilla Almas Azzahra, Maulida Uswah Hasanah, and Alma Dias Rahmawati. *Tutorial Mendesain dengan Canva*. Penerbit Lakeisha, 2022.
- Haryati, Sri. “Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan.” *Majalah Ilmiah Dinamika* 37, no. 1 (September 15, 2012): 11–26.
- Hasanah, Uswatun. “Media Dan Sumber Belajar IPS Bagi Anak Usia SD/MI.” *Jurnal IJTIMAIYA* 2, no. 1 (2018): 162–85.
- Hilmi, Muhammad Zoher. “Implementasi Pendidikan IPS Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 3, no. 2 (2017).

Ilham. “Perkembangan Emosi Dan Sosil Pada Anak Usia Sekolah Dasar.” *EL-Muhbib: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (2020): 162–80.

*ILMU DAN APLIKASI PENDIDIKAN Bagian I: Ilmu Pendidikan Teoretis*. Grasindo, n.d.

Imbar, Kunto, Diana Ariani, Retno Widyaningrum, and Regita Syahyani. “Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran | Jurnal Pembelajaran Inovatif.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 4, no. 1 (2021): 108–20. <https://doi.org/10.21009/JPI.041.14>.

Iskandar. “Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII.2 Di MTs Negeri Pinrang.” IAIN Parepare, 2019.

Istiqomah, Hascita, and Suyadi Suyadi. “PERKEMBANGAN FISIK MOTORIK ANAK USIA SEKOLAH DASAR DALAM PROSES PEMBELAJARAN (STUDI KASUS DI SD MUHAMMADIYAH KARANGBENDO YOGYAKARTA).” *El Midad* 11, no. 2 (December 31, 2019): 155–68. <https://doi.org/10.20414/elmidad.v11i2.1900>.

Jamila, Ahdar, and Emmy Natsir. “Problematika Guru Dan Siswa Dalam Proses Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di UPTD SMP Negeri 1 Parepare.” *AL MA'ARIEF: JURNAL PENDIDIKAN SOSIAL DAN BUDAYA* 3, no. 2 (2021): 101–10.

Jamun, Yohannes Maryono. “Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan.” *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Missio* 10, no. 1 (January 2018): 48–52.

Kadir, Abdul. *Langkah Mudah Pemrograman Android Menggunakan App Inventor 2 Ultimate*. Elex Media Komputindo, 2018.

Kartini. “Keefektifan Teknik Storyboard Dalam Pembelajaran Keterampilan Bercerita Siswa Kelas Vii A Mts Muhammadiyah Limbung.” *JURNAL KONFIKS* 5, no. 2 (July 19, 2018): 59–66. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v5i2.1424>.

- KP, RM. Bambang Setyohadi. “Pengaruh Warna Terhadap Kamar Tidur Anak.” *TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN* 1, no. 12 (January 2010): 79–90.
- Kristanti, Marshell Rachel Intan, and Tri Indrayanti. “Presuposisi Dalam Video Wawancara Tokoh Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.” *Jurnal Ilmiah FONEMA : Jurnal Edukasi Bahasa Dan Sastra Indonesia* 5, no. 1 (2022): 69–81. <http://dx.doi.org/10.25139/fn.v5i1.4770>.
- Kristin. “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd.” *Scholaria* 6, no. 2 (2016): 74–79.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Prenada Media, 2020.
- Kustiawan, Usep. *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI*. 1st ed. Gunung Samudra, 2016. [https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN\\_MEDIA\\_PEMBELAJARAN\\_ANAK\\_USI/gpYqDwAAQB\\_AJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengembangan+media+pembelajaran+anak+usia+dini&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/PENGEMBANGAN_MEDIA_PEMBELAJARAN_ANAK_USI/gpYqDwAAQB_AJ?hl=id&gbpv=1&dq=pengembangan+media+pembelajaran+anak+usia+dini&printsec=frontcover).
- Latifah, Sri, Yuberti Yuberti, and Vina Agestiana. “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Hots Menggunakan Aplikasi Lectora Inspire.” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 11, no. 1 (March 16, 2020): 9–16.
- Makarim, Nadiem Anwar. “SURAT EDARAN NOMOR 4 TAHUN 2020 TENTANG PELAKSANAAN KEBIJAKAN PENDIDIKAN DALAM MASA DARURAT PENYEBARAN CO RO NAVIRU S D/SEASE (COVID- 19).” Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020. <https://pk.kemdikbud.go.id/read-news/surat-edaran-nomor-4-tahun-2020-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-penyebaran-covid19#>.

- Monica, and Laura Christina Luzar. “Efek Warna Dalam Dunia Desain Dan Periklanan.” *Humaniora* 2, no. 2 (October 31, 2011): 1084–96. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v2i2.3158>.
- Morrison, Gary R, Steven M Ross, Jennifer R Morrison, and Howard K Kalman. *Designing Effective Instruction*. 8th ed. United States of America: Wiley, 2013. [www.wiley.com/go/eula](http://www.wiley.com/go/eula).
- Mukhlisah, Iffah, Aida Dian Pratiwi, Alfina Rahma Maulida, Aulia Nurul Fahriani, Hanifah Nur Rohmah, Hanum Salsabiela N, Itsna Shafira Assyifa, et al. *MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF Alternatif Model Pembelajaran Masa Pandemi*. Lakeisha, 2022.
- Munir, Misbahul. “Tahapan Operasional Konkret Jean Piaget Dalam Internalisasi Moral Religius Anak Usia Sekolah Dasar 7 – 12 Tahun.” *Ta’limuna* 6, no. 1 (2017).
- Munisah, Eny. “Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar.” *Jurnal Elsa* 18, no. 1 (n.d.).
- Mutiati, Laili Nur Azizah. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID TEMA 7 SUBTEMA 1 ‘KERAGAMAN SUKU BANGSA DAN AGAMA DI NEGERIKU’ UNTUK KELAS IV MI/SD.” Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2021.
- Muttaqin, H.P.S, Sariyasa, and N. K Suarni. “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN IPA POKOK BAHASAN PERKEMBANGBIAKAN HEWAN UNTUK SISWA KELAS VI SD.” *Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia* 11, no. 1 (2021): 1–15. [https://doi.org/10.23887/jurnal\\_tp.v11i1.613](https://doi.org/10.23887/jurnal_tp.v11i1.613).
- Negara, Habib Ratu Perwira, Syaharuddin Syaharuddin, Kiki Riska Ayu Kurniawati, Vera Mandailina, and Farah Heniati Santosa. “MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA MELALUI PEMANFAATAN MEDIA BELAJAR

BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN MIT APP INVENTOR.” *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 2, no. 2 (May 29, 2019): 42–45.

Nugroho, Setyawan Adi. *Pemberdayaan Masyarakat Desa Berbasis Teknologi Tepat Guna Di Daerah*. Indonesia: Guepedia, 2021.

Nurfadhillah, Septy. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021.

Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, and Umi Nur Sifa. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III.” *PENSA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (Agustus 2021): 243–55.

Nurlatifah, and Jamil Suprihatiningrum. “Pengembangan Google Sites Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Asam Basa Sebagai Media Belajar Mandiri Siswa SMA/MA Kelas XI.” *Urnal Pendidikan Sains Indonesia (Indonesian Journal of Science Education)* 11, no. 1 (2023): 67–83. <https://doi.org/DOI:doi.org/10.24815/jpsi.v10i4.27391>.

Nuryana, Agus Nana. “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Dunia Pendidikan.” *Kementerian Agama Provinsi Jawa Barat*. 2020. <https://jabar.kemenag.go.id/portal/read/dampak-pandemi-covid-19-terhadap-dunia-pendidikan>.

Nuryati, and Darsinah. “Implementasi Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Papeda* 3, no. 2 (2021): 153–62.

Pakpahan, Andrew Fernando, Dewa Putu Yudhi Ardiana, Arin Tentrem Mawati, Elmor Benedict Wagiu, Janner Simarmata, Muhamad Zulfikar Mansyur, Ia Ili, et al. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.

Patton, E. W, F Harunani, and M Tissenbaum. *MIT App Inventor: Objectives, Design, and Development*. Computational



Thinking Education. Singapore: Springer Open, n.d.  
<https://doi.org/10.1007/978-981-13-6528-7>.

Prabowo, Iwan Ady, Hendro Wijayanto, Bramasto Wiryawan Yudianto, and Sapto Nugroho. *Buku Ajar : Pemrograman Mobile Berbasis Android (Teori, Latihan Dan Tugas Mandiri)*. Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat Universitas Dian Nuswantoro, 2021.

Pramiyanti, Alila, Maylanny Christin, and Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom. “Makna Simbol Emotikon Dalam Komunitas Kaskus.” *Jurnal Sosioteknologi* 13, no. 2 (August 2014): 119–33.  
<https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2014.13.2.6>.

Prastowo, Andi. *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. 1st ed. Jakarta: Prenada Media Group, 2019.

Pratiwi, Inesa Tri Mahardika, and Rini Intansari Meilani. “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 3, no. 2 (2018): 172–81. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>.

Prawanti, Lia Titi, and Woro Sumarni. “Kendala Pembelajaran Daring Selama Pandemic Covid-19.” In *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 2020.

Prihantini. *Strategi Pembelajaran SD*. Bumi Aksara, 2021.

Purba, Ramen A., Imam Rofiki, Sukarman Purba, Pratiwi Bernadetta Purba, Erniati Bachtiar, Akbar Iskandar, Febrianty Febrianty, et al. *Pengantar Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.

Purnima. *Beginner’s Guide to Instructional Design: Identify and Examine Learning Needs, Knowledge Delivery Methods, and Approaches to Design Learning Material*. BPB Publications, 2022.

Rasyad, Rasdihan. *Metode Statistik Deskriptif Untuk Umum*. Jakarta: Grasindo, n.d.

- Ratnawati, ETTY. "Pentingnya Pembelajaran IPS Terpadu." *Eduksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi* 2, no. 1 (2016).
- Rengganis, Aysyah, Nana Harlina Haruna, Astrid Chandra Sari, Joni Wilson Sitopu, Diah Puji Nali Brata, Kasta Gurning, Ferawati Artauli Hasibuan, et al. *Penelitian dan Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Riyan, Muhamad. "Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Pada Pembelajaran Teks Eksposisi." *Diksi* 29, no. 2 (September 2021): 205-.
- S. Hermawan, Stephanus. *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2011.
- Sahlan, Abdul Kadir. *Mendidik Perspektif Psikologi*. Deepublish, 2018.
- Sartika, Indah Suciati, Hajerina, Dewi Sri Wahyuni, Wahyuni H. Mailili, Nurhalida. *MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA: Teori dan Aplikasi pada Matematika Sekolah Dasar*. CV. Ruang Tentor, 2022.
- Sasongko, Muhammad Nurcahyo, M. Suyanto, and Mei P. Kurniawan. "Analisis Kombinasi Warna Pada Antarmuka Website Pemerintah Kabupaten Klaten." *JURNAL TEKNOLOGI TECHNOSCIENTIA*, February 1, 2020, 125–33. <https://doi.org/10.34151/technoscientia.v12i2.2411>.
- Satrianawati. *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish, 2018.
- Seran, Eliana Yunitha, and Mardawani. *Konsep Dasar IPS*. Deepublish, 2021.
- Simarmata, Janner, Romindo Romindo, Suryani Suryani, Sitti Harlina, Adhi Prasetyo, Muhammad Rizal H, Heru Saputra, et al. *Pembelajaran Berbasis Multimedia*. Yayasan Kita Menulis, 2022.
- Sobon, Kosmas, Jelvi M. Mangundap, and Stief Walewangko. "Pengaruh Penggunaan Smartphone Terhadap Motivasi

- Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kecamatan Mapanget Kota Manado.” *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (July 2019): 97–106.
- ST, Hamzan Wadi. *Pemrograman Android Untuk Pelajar & Mahasiswa : Belajar & Praktek Langkah Demi Langkah*. TR Publisher, n.d.
- Sugiono. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Ke-1. Bandung: Alfabeta, 2018.
- Sujana, I Wayan Cong. “FUNGSI DAN TUJUAN PENDIDIKAN INDONESIA.” *ADI WIDYA: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, no. 1 (April 2019): 29–39.
- Sukabrata, I Putu Gede, Yudana I Made, and Rihendra Dantes Kadek. “Analisis Prilaku Instruksional Berbasis Tahap Perkembangan Operasional Konkret Dalam Mengelola Pembelajaran Tematik Kelas Permulaan Pada Guru Sd Se-Gugus 2 Mengwi.” *Jurnal Administrasi Pendidikan Indonesia* 5, no. 1 (2014).
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Pertama. Yogyakarta: Pedagogia, 2012.
- Suparman, and Putriyani S. “Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Anak Di Desa Buntu Pema Kecamatan Curio Kabupaten Enrekang.” *Maspul Journal Of Community Empowerment* 1, no. 2 (2020): 40–50.
- Supriyono. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD.” *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* II, no. 1 (Mei 2018): 43–48.
- Suryani, Kamik, and Jandut Gregorious. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SDN Wonokromo Ii Surabaya.” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 1, no. 1 (2013).

- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, Aditin Putria, and Pipih Latifah. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Pertama. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Susilowati, Arum. “Kesulitan Belajar IPS Pada Siswa Sekolah Dasar: Studi Pada SD Muhammadiyah Kota Bangun, Kutai Kartanegara.” *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)* 9, no. 1 (2022): 31–43.
- Sutopo, Ariesto Hadi. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*. Pertama. Yogyakarta, 2012.
- Syifa, Layyinatuz, Eka Sari Setianingsih, and Joko Sulianto. “Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikologi Pada Anak Sekolah Dasar.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3, no. 4 (2019): 527–33.
- Thejahanjaya, David, and Yusuf Hendra Yulianto. “Penerapan Psikologi Warna Dalam Color Grading Untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto.” *Jurnal DKV Adiwarna* 1, no. 0 (June 24, 2022): 9.
- Tim Penulis. “Inilah Urutan Lengkap Versi Android Dari Awal Hingga Terbaru (Lengkap).” *Dicoding* (blog), July 2020. <https://www.dicoding.com/blog/urutan-versi-android/>.
- Tofanao, Talizaro. “Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (July 2018): 103–14.
- Umam, Moh. Khairul. *Mahir Menggunakan Canva Bagi Pemula*. NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2023.
- UNESCO. “UNESCO COVID-19 Education Issue Notes,” April 21, 2022. <https://www.unesco.org/en/articles/unesco-covid-19-education-issue-notes>.
- W, Andrian. “66,3% Masyarakat Indonesia Memiliki Smartphone #8.” *Indonesia Baik.Id*, 4 tahun lalu.

- Wahyudi, Adhie Tri. *Pemrograman Komputer Menggunakan Flowgorithm Dan APP Inventor*. 1st ed. Surakarta: USB Press, 2021.
- Wahyuningsih, Yona, and Vian Yulianty. “Rancang Bangun Media Pembelajaran IPS Berbasis Google Sites Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia” 8, no. 1 (February 2023): 1–8. <https://doi.org/10.33222/jlp.v8i1.2179>.
- Waspodo, Tjipto, and W Suhanadji. *Pendidikan IPS*. Surabaya: Percetakan Insan Cendikia, 2003.
- Wawancara dengan Raisha dkk selaku peserta didik kelas IV. 09.50 WIB, February 17, 2023.
- Wawancara dengan Sudarsih S.Pd selaku wali kelas IV MI Ma’arif Diponegoro. Pukul 09.00 WIB, February 17, 2023.
- Wibawanto, Wandah. *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jawa Timur: Cerdas Ulet Kreatif Publisher, 2017.
- Widoyoko, Eko Putro. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2012.
- Yamasari, Yuni. “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas.” In *Seminar Nasional Pascasarjana X – ITS*. Surabaya, 2010.
- Yogananti, Auria Farantika. “Pengaruh Psikologi Kombinasi Warna Dalam Website.” *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia* 1, no. 01 (February 18, 2015): 45–54. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v1i01.956>.