

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH HI-MERDEKA
BERBASIS ANDROID DENGAN METODE *GAMIFICATION* PADA
MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN KELAS XI
SMA PAWYATAN DAHA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Program Studi Pendidikan Sejarah



OLEH :

KHOIRUL ROHMATULLOH

NPM: 18.1.01.02.0017

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh:

KHOIRUL ROHMATULLOH

NPM: 18.1.01.02.0017

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH HI-MERDEKA
BERBASIS ANDROID DENGAN METODE *GAMIFICATION* PADA
MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN KELAS XI SMA
PAWYATAN DAHA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal : 13 Juli 2023

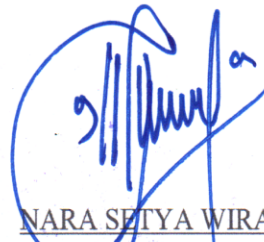
Pembimbing I



Drs AGUS BUDIANTO, M.Pd

NIDN. 0022086508

Pembimbing II



NARA SETYA WIRATAMA, M.Pd

NIDN. 0729059101

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi oleh:

KHOIRUL ROHMATULLOH

NPM: 18.1.01.02.0017

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH HI-MERDEKA
BERBASIS ANDROID DENGAN METODE *GAMIFICATION* PADA
MATERI PROKLAMASI KEMERDEKAAN KELAS XI SMA
PAWYATAN DAHA KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada tanggal : 25 Juli 2023

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs. Agus Budianto, M.Pd
2. Penguji I : Dr. Zainal Afandi, M.Pd
3. Penguji II : Nara Setya Wiratama, M.Pd

Mengetahui,
Dekan FKIP


Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd
NIDN: 0006096801

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Gemah ripah loh jinawi, Toto tentrem ati ayem”

PERSEMBAHAN

“Saya Khoirul Rohmatulloh mempersembahkan skripsi ini kepada keluarga saya, dosen pembimbing saya, teman – teman sahabat saya dan alam semesta raya ini”.

ABSTRAK

Khoirul Rohmatulloh Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah HI-Merdeka Berbasis Android Dengan Metode Gamification Pada Materi Proklamasi Kemerdekaan Kelas XI SMA Pawyatan Daha Kediri, Skripsi, Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri, 2023.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Berbasis Android, Gamification, HI-Merdeka.

Penelitian ini berawal dari banyaknya milenial di Indonesia yang sudah mengenal internet guna terwujudnya society 5.0. Dengan perkembangan zaman tersebut perlu adanya sebuah media pembelajaran yang bisa digunakan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan R&D (Research and Development) yang menghasilkan media pembelajaran dengan mengadaptasi metode ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluations). Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran berbasis android yaitu Histori Indonesia Merdeka (HI-Merdeka) dengan metode gamification untuk terwujudnya society 5.0.

Hasil penelitian ini diperoleh dari validasi yang menunjukkan bahwa aplikasi HI-Merdeka telah memenuhi aspek kriteria dari media pembelajaran yang diperoleh dari hasil validasi materi yang pertama memperoleh nilai 52% kemudian yang kedua memperoleh nilai 88%, dari hasil validasi media yang pertama memperoleh nilai 53% kemudian yang kedua memperoleh nilai 91%, dan dari hasil validasi praktisi memperoleh penilaian 93%. Dengan diperoleh hasil rata-rata penilaian media pembelajaran adalah 90%, yang termasuk kategori penilaian baik sekali. Pada uji lapangan untuk menentukan kepraktisan dan keefektifan, pada uji lapangan terbatas dengan responden 10 peserta didik memperoleh persentase kelulusan secara klasikal sebesar 70% sesuai pedoman keefektifan dan hasil respon peserta didik memperoleh rata-rata skor 4,45 sesuai pedoman kepraktisan. Pada uji lapangan luas dengan responden 28 peserta didik memperoleh persentase kelulusan secara klasikal sebesar 93% sesuai pedoman keefektifan dan hasil respon peserta didik memperoleh rata-rata skor 4,50 sesuai pedoman kepraktisan. Dengan demikian hasil analisis data yang diperoleh telah menjawab rumusan masalah yaitu media pembelajaran sejarah HI-Merdeka telah memenuhi aspek akseptabilitas untuk diterapkan dalam proses pembelajaran di SMA Pawyatan Daha Kediri.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Kami panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Sejarah.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor UNP Kediri yang selalu memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa UNP Kediri
2. Dr. Mumun Nurmilawati, M.Pd selaku Dekan FKIP yang selalu memberi semangat pantang menyerah dan terus berjuang khususnya bagi mahasiswa FKIP.
3. Drs. Yatmin M.Pd selaku KaProdi Pendidikan Sejarah yang senantiasa memberikan petuah dan sentuhan sejarah untuk menjadi orang yang selalu bijaksana dalam berfikir dan bertindak, kepada semua mahasiswa Pendidikan Sejarah UNP Kediri
4. Drs. Agus Budianto, M,Pd selaku Pembimbing I yang selalu memberikan bimbingan, semangat, motivasi serta arahan-arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan Skripsi ini.
5. Nara Setya Wiratama, M.Pd selaku Pembimbing II yang selalu

memberikan bimbingan, semangat, motivasi serta arahan-arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan Skripsi ini.

6. Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih banyak kekurangan yang jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis berharap saran, dan kritik yang dapat dijadikan masukan dalam menyempurnakan skripsi ini. Akhirnya, disertai harapan semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua.

Kediri, 6 Januari 2023



KHOIRUL ROHMATULLOH
NPM : 18.1.01.02.0017

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
Daftar Tabel	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Pengembangan.....	6
E. Sistematika penulisan laporan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
A. Kajian Teori	8
1. Media Pembelajaran Sejarah Hi-Merdeka.....	8
2. Pembelajaran Sejarah	15
3. Metode Gamification.....	22
4. Hasil Belajar	25
5. Tujuan dan Indikator Capaian Pembelajaran	29
B. Penelitian Yang Relevan	30
C. Kerangka Berpikir.....	32
BAB III MODEL PENGEMBANGAN.....	35
A. Model Pengembangan.....	35

B. Prosedur Pengembangan	37
D. Lokasi dan Subjek Penelitian	45
E. Validasi Produk	46
F. Instrumen Pengumpulan Data	47
G. Teknik Analisis Data	51
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRESTASI DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Hasil Studi Pendahuluan	57
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	57
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan	59
2. Desain Awal	60
B. Hasil Uji Validasi	63
C. Uji Coba Lapangan (Uji Terbatas)	72
D. Uji Coba Lapangan (Uji Luas)	77
E. Validasi Model	84
F. Pembahasan Hasil Penelitian	89
BAB V PENUTUP.....	92
A. Kesimpulan	92
C. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	96
Lampiran	100

Daftar Tabel

Tabel 3.1 Instrumen Angket Para Ahli.....	47
Tabel 3.2 Instrumen Untuk peserta didik.....	49
Tabel 3.3 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan HI-Merdeka.....	51
Tabel 3.4 Skor Penilaian.....	54
Tabel 3.5 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan HI-Merdeka.....	53
Tabel 3.6 Pedoman Penilaian Lembar Keefektifan HI-Merdeka.....	55
Tabel 4.1 Subjek Penelitian.....	59
Tabel 4.2 Desain Hi-Merdeka berbasis android Beserta Keterangan.....	61
Tabel 4.3 Penyajian Skor Ahli Materi Sebelum di Revisi.....	63
Tabel 4.4 Penyajian Skor Ahli Materi Sesudah di Revisi.....	65
Tabel 4.5 Penyajian Skor Ahli Media Sebelum Revisi.....	67
Tabel 4.6 Penyajian skor ahli media sesudah revisi.....	69
Tabel 4.7 Penyajian Skor Ahli Praktisi.....	70
Tabel 4.8 Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Terbatas.....	73
Tabel 4.9 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Terbatas.....	76
Tabel 4.10 Hasil Respon Peserta Didik Pada Uji Coba Luas.....	78
Tabel 4.11 Data Hasil Nilai Evaluasi Uji Luas.....	81
Tabel 4.12 Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum dan Sesudah Di Revisi.....	86

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perekembangan zaman telah memasuki *Society 5.0*. Menurut Dr. Masahide Okamoto dalam Setiawan & Lenawati (2020 : 3) bahwa *Society 5.0* merupakan sebuah konsep yang dikembangkan demi terbentuknya masyarakat *Super smart* yang mengoptimalkan pemanfaatan *Internet Of Things, Bigg Data and Artificial Inteligence* sebagai solusi kehidupan masyarakat yang lebih baik. Hal ini membuat peserta didik sebagai kalangan milenial lebih banyak berinteraksi melalui internet. Data dari APJII tahun 2018 menurut Safrin & Sari (2018 : 2) sebanyak 94% *millenial* yang tinggal di Indonesia saat ini telah terhubung dengan internet. Hal ini bisa berdampak baik dan juga buruk bagi pendidikan.

Dampak baiknya menurut Lestari & Maulani (2021 : 3) mobilitas manusia dapat ditingkatkan manfaatnya dengan aplikasi berbasis internet serta pengembangan SDM (Sumber Daya Manusia) sehingga memiliki kemampuan secara konseptual maupun teknis. Dampak teknologi tidak hanya mendatangkan manfaat positif, melainkan juga akan dapat mendatangkan dampak negatif, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berdampak positif dengan semakin terbuka dan teresebarnya informasi dan pengetahuan dari dan seluruh dunia menembus batas

ruang dan waktu. Dampak negatifnya yaitu terjadinya perubahan perilaku, etika, norma, aturan, atau moral kehidupan yang bertentangan dengan etika, norma, aturan, dan moral kehidupan yang ada pada masyarakat (Jamun, 2018 : 23).

Teknologi dan media pembelajaran pada masa sekarang nyaris tidak dapat dipisahkan, penggunaan teknologi yang begitu diminati banyak orang, membuat teknologi sebagai salah satu media pembelajaran yang cukup efektif bagi peserta didik, untuk menerima pesan dari pendidik. Teknologi pada media pembelajaran dapat memudahkan pendidik dan peserta didik dalam meningkatkan kreatifitas. Diera sekarang ini perkembangan teknologi sangatlah cepat dan manusia dituntut untuk dapat mengaplikasikannya terlebih dengan segala sistem sudah berbasis teknologi, pendidikan pun terus mengikuti perkembangan teknologi maka dari penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran merupakan keharusan di era sekarang ini.

Sejarah Indonesia adalah mata pelajaran wajib pada tingkat SMA sederajat. Sejarah Indonesia membahas tentang sejarah Indonesia dari berdirinya bangsa Indonesia, masa penjajahan hingga pasca penjajahan. Pembahasan tersebut sangat penting untuk disampaikan kepada peserta didik khususnya pada tingkat SMA sederajat. Akan tetapi, peserta didik mempunyai permasalahan dalam memahami mata pelajaran sejarah Indonesia. Permasalahan tersebut dikarenakan berbagai faktor. Faktor tersebut adalah penyampaian guru kurang tepat dalam pemilihan media

pembelajaran tersebut dan hanya memanfaatkan buku peserta didik dalam proses pembelajaran dengan metode ceramah saja peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan. Pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga keadaan di kelas kurang aktif dan partisipasi peserta didik menjadi pasif dan hanya menunggu perintah dari guru karena media yang digunakan membosankan serta guru hanya ceramah dan penugasan, sehingga peserta didik belum mampu menguasai materi yang disampaikan.

Dari permasalahan di atas maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran interaktif merupakan media yang dapat digunakan guru dalam menyampaikan materi secara lebih menarik dan bervariasi, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan. Pembelajaran interaktif merupakan suatu alat perantara penyampaian materi pembelajaran oleh pendidik kepada peserta didik dimana pada penggunaannya menimbulkan interaksi antara peserta didik dengan media dengan cara saling berkaitan serta saling memberikan aksi dan reaksi antara yang satu dengan yang lainnya. Berdasarkan pengertiannya media pembelajaran interaktif tersebut maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif ini merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat membantu menjelaskan materi pembelajaran yang bersifat abstrak atau dengan kata lain mengkonkritkan hal yang bersifat abstrak kepada peserta didik akibat pengaruh saling memberikan aksi dan reaksi antara

yang satu dengan yang lainnya (Yanto, 2019 : 77). Maka dari itu Menurut Kuswanto & Radiansah (2018 : 14) Penelitian yang akan dilakukan bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi pada mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas XI. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik kelas XI serta sesuai dengan kurikulum dan silabus yang berlaku, sehingga dapat bermanfaat secara teoretis maupun praktis.

Metode Gamification adalah pendekatan pembelajaran menggunakan elemen-elemen di dalam game atau video game dengan tujuan memotivasi para peserta didik dalam proses pembelajaran dan memaksimalkan perasaan senang dan engagement terhadap proses pembelajaran tersebut, selain media dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat peserta didik dan menginspirasi mereka untuk terus melakukan pembelajaran. Gamifikasi adalah menggunakan unsur mekanik game untuk memberikan solusi praktis dengan cara membangun ketertarikan (engagement) kelompok tertentu. Secara lebih detail mendefinisikan gamifikasi sebagai konsep yang menggunakan mekanika berbasis permainan, estetika juga permainan berpikir untuk mengikat orang-orang, tindakan memotivasi, mempromosikan pembelajaran dan menyelesaikan masalah (Putra, Utomo, Rachmanto, & Budiarto, 2021 : 2).

Berdasarkan permasalahan yang ada, penulis mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Hi-Merdeka Berbasis

Android Dengan Metode *Gamification* Pada Materi Indonesia Merdeka Kelas XI SMA Pawayatan Daha Kediri”.

B. Identifikasi Masalah

Dari pemaparan latarbelakang diatas maka dappat diidentifikasi masalah yaitu :

1. Kemampuan peserta diddik dalm memahmi mata pellajaran sejarah Indonesia msih kurang makesimal;
2. Penggunaan media pembellajaran yang kurang berfariasi;
3. Dibutuhkannya media pembellajaran yang intraktif.

C. Rumusan Masalah

Dari identifikasi mesalah dapat kita rumuskan permasalahannya sebagai berikut :

1. Bagaimanakah media pembellajaran sejarah yang slama ini di gunakan diSMA Pawayatan Daha Kediri?
2. Bagaimanakah dsain hasil pangenbangan media pembellajaran Hi-Merdeka berbasis android dengan metode gamification?
3. Bagaimanakah bentuk akhir media pembelajaran Hi-Merdeka berbasis android dengan metode gamification?

D. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui penyebab kemampuan peserta didik tidak maksimal dalam memahami pelajaran sejarah Indonesia.
2. Untuk mengembangkan media Hi-Merdeka agar lebih bervariasi.
3. Untuk mengetahui penerapan media Hi-Merdeka dalam pembelajaran sejarah Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustinova, D. E. (2018). Penerapan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Sejarah Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 4.
- Amalia, S. L., Ayuningtyas, T. R., & Adzkiyak. (2020). Pengembangan Media Flip Bookberbasis Peninggalan Megalitikum Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Pm Smk Trunojoyo Jember Ajaran 2018/2019. *Sandhyakala : Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial Dan Budaya*.
- Ardiana Sari Dangu, I. K. (2022). Sejarah Pendidikan Indonesia Awal Kemerdekaan Tahun 1945-1950. *JIP (Jurnal Inovasi Penelitian)*, 4718.
- Asrori, M. (2013). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 165-166.
- Cahyono, Y. D. (2015). E-Learning (Edmodo) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Penelitian*, 103.
- Dalam Setiawan, D., & Lenawati, M. (2020). Peran Dan Strategi Perguruan Tinggi Dalam Menghadapi Era Society 5.0. *Journal Of Computer, Information System, & Technology Management*, 1-7.
- Dismas Irnawan, A. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Biologi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker Materi Virus Sebagai Media Pembelajaran Di SMA Negeri 2 Lembor Selatan. *Prosiding Seminar Nasional IKIP Budi Utomo*, 376.
- Fitri Marisa, T. M. (2020). Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan. *JOINTECS (Journal Of Information Technology And Computer Science)*, 220.
- Hamdani. (2011). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Handoyono, N. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Pembelajaran Electronic Fuel Injection. *INVOTEK : Jurnal Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 20(2), 107-116.
- Hardiyati, M. (2020). Sejarah Perkembangan Ilmu Dunia Barat. *Prosiding Integrasi Interkoneksi Islam Dan Sains*, 12.
- Hazmi, N. (2019). Tugas Guru Dalam Proses Pembelajaran. *JOEAI (Journal Of Education And Instruction)*, 58.

- Iyus Jayusman, O. A. (2020). Studi Deskriptif Kuantitatif Tentang Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 14.
- Jamun, Y. M. (2018). Dampak Teknologi Terhadap Pendidikan. *Jurnal Kebudayaan Dan Kebudayaan Massio*, 1.
- Jusuf, H. (2016). Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran. *TICOM*.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
- Lestari, W. A., & Maulani, Y. (2021). Generasi Milenial Yang Siap Menghadapi Era Revolusi Digital (Society 5.0 Dan Revolusi Industri 4.0) Di Bidang Pendidikan Melalui Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Prosiding Seminar Manajemen SI*, 1-6.
- Mardinal Tarigan, N. O. (2022). Sejarah Peradaban Islam Dan Peradaban Arab Pra Islam. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5665.
- Melisa Prawitasari, S. H. (2021). Retrogresi Penggunaan Media Daring Dalam Pembelajaran Sejarah Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Education And Development*, 173 - 174.
- Menurut Safrin, S., & Sari, S. R. (2018). Pola Penggunaan Media Baru Di Kalangan Generasi Milenial. *Komunika*, 2.
- Mustaqim, I. (2016). Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 176.
- Noormawanti. (2021 : 321). Perspektif Ibnu Khaldun Tentang Sejarah Pendidikan Islamdi Indonesia. *EDUGAMA : Jurnal Kependidikan Dan Sosial Keagamaan*, 321.
- Pribadi, B. A. (2009). *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Pristiana. (2022). Implementasi Evaluasi Pembelajaran Model Gamification Dalam Pelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Aspek Afektif Siswa Di Smk Negeri 2 Bengkulu Utara. *E-Repository Perpustakaan UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.*, 35-37.
- Putra, F. J., Utomo, S., Rachmanto, A. D., & Budiarto, S. (2021). Aplikasi Quiz Dengan Konsep Gamification Berbasis Web Menggunakan Ruby On Rails & React.js. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 2.
- Ramdani, A. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Masa Pandemi Covid-19 Untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan : Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian*

Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran, 6(3), 433-440.

- Ritonga, R. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Intruksional Atletik Berbasis Aplikasi Android Studio Dan Adobe Animate Tahun 2020. *Doctoral Dessertation, UNIMED* .
- Rusmin, M. (2021). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Gender Di Madrasah Aliyah Kabupaten Kepulauan Selayar. *JIP (Jurnal Inspiratif Pendidikan)*, 23.
- Sanjaya, J. K. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Dengan Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learningteknik Jigsaw Pada Siswa Kelas X IPS.3 SMA Hutamatahun Ajaran 2019-2020. *Jurnal Keguruan UNISA Kuningan*, 11.
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah : Dari Pragmatis Ke Idealis. *Sejarah Dan Budaya*, 9.
- Sephia Rahayu Purnama, S. W. (2022). Pengembangan Aplikasi Geometry Of Mathematics (Geomathics) Dengan Metode Gamifikasi Untuk Mengatasi Learning Loss Pasca Pandemi. *Jurnal Koulutus*, 10.
- Shafira Ayu Restu Anjani, F. N. (2022). Membangun Aplikasi Gamylish Dengan Menerapkan Metode Gamification Untuk Evaluasi Pembelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Ikraith-Informatika*, 156.
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa. *Jurnal SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 313.
- Sitorus, M. B. (2016). Studi Literatur Mengenai Gamifikasi Untuk Menarik Dan Memotivasi : Penggunaan Gamifikasi Saat Ini Dan Kedepan.
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Pendidikan. In *Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (P. 297). Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostiana. (2016). Media Dan Alat Peraga Dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta.
- Sutan Muda Sagala, M. H. (2022). Pendidikan Sejarah Serta Problematika Yang Dihadapi Di Masa Kini. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 1922.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 103-114.
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015 : 190). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Telnologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 190.

- Titin Kurnia Bungsu, M. V. (2019). Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika di SMKN 1 Cihampelas. *Journal On Education*, 383.
- Wicaksono, L. (2016). Bahasa Dalam Komunikasi Pembelajaran. *Jurnal Pembelajaran Prospektif*, 10.
- Widiastika, M. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Konsep Sistem Peredaran Darah Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1) 47-64.
- Yanto, D. T. (2019 : 75). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran. *Inovasi Vokasional Dan Teknologi*, 75.
- Yanto, D. T. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran rangkaian listrik. *jurnal inovasi vokasional dan teknologi*, 77.