

129/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/16/Agustus/2022

**RANCANG BANGUN MEDIA BUKU DIGITAL MATERI ARTI
LAMBANG GARUDA PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* di SDN 094 Parakan Waas Kota Bandung)

SKRIPSI

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



Oleh:

SHOFI NURAFIFAH

1804666

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS CIBIRU

BANDUNG

2022

Shofi Nurafifah, 2022

**RANCANG BANGUN MEDIA BUKU DIGITAL MATERI ARTI LAMBANG GARUDA PANCASILA KELAS III
SEKOLAH DASAR**

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

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SHOFI NURAFIFAH

1804666

RANCANG BANGUN MEDIA BUKU DIGITAL MATERI ARTI

LAMBANG GARUDA PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

(Penelitian *Desain and Development* di SDN 094 Parakan Waas Kota Bandung)

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M. Pd.

NIP. 920200419920118201

Pembimbing II



Yayang Furi Furnamasari, M. Pd.

NIP. 920200119861028201

Mengetahui,

Ketua Prodi Studi S-1 PGSD

Kampus UPI di Cibiru



Dr. Yeni Yuniarti, M. Pd.

NIP. 197001172008122001

**RANCANG BANGUN MEDIA BUKU DIGITAL MATERI ARTI
LAMBANG GARUDA PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR**
(Penelitian *Design and Development* di SDN 094 Parakan Waas Kota Bandung)

SKRIPSI

Oleh
Shofi Nurafifah

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

© **Shofi Nurafifah**
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, di *photocopy*, atau dengan cara lain tanpa izin penulis.

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya Shofi Nurafifah menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Rancang Bangun Media Buku Digital Materi Arti lambang Garuda Pancasila Kelas III Sekolah Dasar” adalah karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan terhadap media ataupun isi dari skripsi saya. Saya melakukan pengutipan dengan cara yang sesuai dengan melihat pedoman. Atas pernyataan ini, saya siap mempertanggung jawabkan apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran atau klaim dari pihak lain atas keaslian karya saya.

Bandung, Agustus 2022

Yang membuat pernyataan



Shofi Nurafifah
NIM. 1804666

MOTTO HIDUP

“Teruslah berproses meskipun banyak kesakitan yang kamu rasakan”

“Boleh jadi kamu tidak menyenangi sesuatu, padahal itu baik bagimu, dan boleh jadi kamu menyukai sesuatu, padahal itu tidak baik bagimu. Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui”

(Q.S Al-baqarah:216)

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb

Alhamdulillahirabbil 'alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini berjudul “Rancang Bangun Media Buku Digital Materi Arti Lambang Garuda Pancasila Kelas III Sekolah Dasar”

Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat program Strata 1 (S1) pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Penyusunan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik bagi penulis atau pihak yang membacanya.

Pada kesempatan kali ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini. Dengan adanya bimbingan, arahan, motivasi, dan semangat yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, maka dari itu penyusun mengharapkan adanya saran dan masukan yang membangun untuk bahan perbaikan bagi penulis sehingga dapat menjadi lebih baik lagi. Aamiin.

Wassalamualaikum Wr. Wb

Bandung, Agustus 2022

Penulis,

UCAPAN TERIMAKASIH

Alhamdulillah atas izin Allah SWT, skripsi ini dapat terselesaikan dengan sebaik-baiknya dan tepat pada waktunya. Proses penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan beberapa pihak. Oleh karena itu, dari hati yang terdalam peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Yth. Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd., selaku dosen pembimbing I skripsi dan ahli materi yang senantiasa membimbing dan memberikan motivasi kepada peneliti, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Yth. Yayang Furi Furnamasari, M.Pd., selaku dosen pembimbing II skripsi yang telah memberikan saran, masukan, dan semangat yang membangun kepada peneliti, sehingga peneliti mampu menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Yth. Prof. Dr. Asep Herry Hernawan, M.Pd., selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
4. Yth. Dr. H. Dede Margo Irianto, M.Pd., selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
5. Yth. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
6. Yth. Maya Purnama Sari, S.Pd., M.Ds., selaku ahli media yang telah bersedia melakukan validasi terhadap media yang dirancang oleh peneliti.
7. Yth. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar mulai dari semester awal hingga semester akhir yang telah memberikan ilmu baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan sehingga peneliti mampu memiliki pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang lebih baik.
8. Yth. Staff Akademik Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru dalam membantu segala hal terkait administrasi peneliti.
9. Kepala sekolah, guru, serta peserta didik SDN 094 Parakan Waas yang telah bersedia membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

10. Diri sendiri yang selalu berusaha dan tetap berjuang dalam menjalankan tugas dan kewajiban dalam kondisi dan situasi apapun selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi.
11. Orangtua tercinta, ayah dan mamah yang selalu memberikan do'a di sepanjang waktu, dukungan baik materi maupun non materi, motivasi yang membangun, dan semangat untuk terus melanjutkan kuliah. Hal tersebut tidak pernah berhenti diberikan oleh orangtua dan hal tersebut tidak ternilai harganya. Do'a dan semua dukungan yang diberikan oleh orangtualah yang membuat peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Adik-adikku tersayang, Fiqri, Jafar, Hanifa, Aulia, Maulana, Rahma serta keluarga yang selalu mendo'akan, mendukung, dan memberikan semangat kepada peneliti.
13. Muhammad Ghufron yang selalu mendukung, memotivasi, membantu dalam segala hal, dan selalu mendengarkan keluh kesah saya.
14. Teman seperjuangan Hani, Nur, Cindy, Astrid, Mega, Tiara, Ela, Septi yang menemani, membersamai dan bertukar pikiran dalam pengerjaan skripsi ini.
15. Teman-teman Lingkak Bidik Misi yang selalu memberikan kebahagiaan dalam setiap pertemuan.
16. Teman-teman kelas F PGSD 2018 yang senantiasa memberikan informasi, motivasi, semangat, serta berjuang bersama selama perkuliahan.

Serta kepada pihak-pihak yang tidak dapat dituliskan padah halaman ini, peneliti mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak tersebut. Semoga segala bentuk do'a, dukungan, bimbingan, saran, dan masukan yang telah diberikan kepada peneliti menjadi pahala yang akan dibalas dan diberkahi oleh Allah SWT.

Bandung, Agustus 2022

RANCANG BANGUN MEDIA BUKU DIGITAL MATERI ARTI LAMBANG GARUDA PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

**Shofi Nurafifah
1804666**

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PPKn kelas III sekolah dasar, serta terdapat kesulitan dalam memahami materi arti lambang Garuda Pancasila dikarenakan materi tersebut cukup banyak namun media yang digunakan masih kurang menarik. Sehingga peserta didik cepat merasa bosan dan kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran PPKn. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui rancangan media buku digital materi arti lambang Garuda Pancasila, mengetahui kelayakan media buku digital materi arti lambang Garuda Pancasila, serta mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media buku digital materi arti lambang Garuda Pancasila. Penelitian ini menggunakan metode *Desain and Development* (D&D) dengan model ADDIE (*Analysis, design, development, implementation, and evaluation*). Hasil dari penelitian ini menghasilkan produk berupa media buku digital materi arti lambang Garuda Pancasila kelas III sekolah dasar. Kelayakan media buku digital materi arti lambang Garuda Pancasila didapatkan dari hasil validasi ahli materi dan ahli media melalui pengisian kuesioner. Penilaian ahli materi memperoleh kategori “sangat layak” kemudian penilaian ahli media memperoleh kategori “sangat layak”. Respon guru dan peserta didik terhadap media buku digital materi arti lambang Garuda Pancasila sangat baik hal tersebut dilihat melalui pengisian kuesioner respon pengguna. Respon guru memperoleh kategori “sangat layak” kemudian respon peserta didik memperoleh kategori “sangat layak”.

Kata Kunci : *Design & Development*, Buku Digital, Arti Lambang Garuda Pancasila

**DESIGN AND BUILD OF DIGITAL BOOK MEDIA MATERIAL MEANING OF
GARUDA PANCASILA SYMBOL CLASS III ELEMENTARY SCHOOL**

**Shofi Nurafifah
1804666**

ABSTRACK

This research is motivated by the lack of use of learning media, especially in the Civics Class III elementary school subjects, and there are difficulties in understanding the meaning of the Garuda Pancasila symbol because the material is quite a lot but the media used is still less attractive. So that students quickly feel bored and less active in participating in PPkn learning. The purpose of this study is to determine the design of digital book media for the meaning of the Garuda Pancasila symbol, determine the feasibility of digital book media material for the meaning of the Garuda Pancasila symbol, and determine the response of teachers and students to digital book media regarding the meaning of the Garuda Pancasila symbol. This study uses the Design and Development (D&D) method with the ADDIE model (Analysis, design, development, implementation, and evaluation). The results of this study resulted in a product in the form of a digital book media material meaning the Garuda Pancasila symbol for grade III elementary school. The feasibility of digital book media material about the meaning of the Garuda Pancasila symbol was obtained from the validation results of material experts and media experts through filling out questionnaires. The material expert's assessment got the "very eligible" category, then the media expert's assessment got the "very eligible" category. The response of teachers and students to the digital book media material about the meaning of the Garuda Pancasila symbol is very good, it can be seen through filling out the user response questionnaire. The teacher's response received a "very eligible" category then the student's response got a "very eligible" category.

Keywords: *Design & Development, Digital Book, Meaning of the Garuda Pancasila Symbol*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR HAK CIPTA	
LEMBAR PERNYATAAN	
MOTTO	
KATA PENGANTAR	i
UCAPAN TERIMAKASIH.....	ii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.5 Struktur Organisasi Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)	8
2.1.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan (PKn).....	8
2.1.2 Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan	11
2.2 Pembelajaran PPKn di SD	13
2.2.1 Ruang Lingkup Mata Pelajaran PKn	13
2.2.2 Pendekatan Pembelajaran PKn	15
2.2.3 Strategi Pembelajaran PKn	18
2.3 Materi Arti Lambang Garuda Pancasila	19
2.3.1 Pengertian Pancasila	19
2.3.2 Arti Lambang Garuda Pancasila.....	20
2.4 Media Pembelajaran	23
2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran	23
2.4.2 Klasifikasi Media Pembelajaran	24
2.4.3 Manfaat Media Pembelajaran	25
2.4.4 Jenis Media	26
2.5 Buku Digital	28
2.5.1 Pengertian Buku Digital	28
2.5.2 Kelebihan Buku Digital	28
2.5.3 Kekurangan Buku Digital	30
2.6 Penelitian Relevan	30
2.7 Kerangka Berpikir	33
BAB III METODE PENELITIAN	34

Shofi Nurafifah, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA BUKU DIGITAL MATERI ARTI LAMBANG GARUDA PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

3.1 Desain Penelitian	34
3.2 Prosedur Penelitian	34
3.2.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	35
3.2.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	36
3.2.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	36
3.2.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	36
3.2.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	36
3.3 Partisipan Penelitian	37
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.4.1 Wawancara	37
3.4.2 Kuesioner.....	37
3.5 Instrumen Penelitian	38
3.6 Analisis Data	44
3.7 Penyajian Data	46
3.8 Penarikan Kesimpulan.....	46
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Temuan.....	47
4.1.1 Rancangan Media Buku Digital Materi Arti Lambang Garuda Pancasila.....	47
4.1.1.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	47
4.1.1.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	49
4.1.2 Kelayakan Media Buku Digital Materi Arti Lambang Garuda Pancasila.....	75
4.1.2.1 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	75
4.1.3 Respon Guru dan Peserta Didik terhadap Media Buku Digital Materi Arti Lambang Garuda Pancasila	81
4.1.3.1 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	82
4.1.3.2 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	85
4.2 Pembahasan	85
4.2.1 Rancangan Media Buku Digital Materi Arti Lamang Garuda Pancasila.....	86
4.2.2 Kelayakan Media Buku Digital Materi Arti Lambang Garuda Pancasila.....	88
4.2.3 Respon Guru dan Peserta Didik terhadap Media Buku Digital Materi Arti Lambang Garuda Pancasila	89
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI	91
5.1 Kesimpulan	91
5.2 Implikasi.....	92
5.3 Rekomendasi.....	93
DAFTAR PUSTAKA	94
LAMPIRAN-LAMPIRAN	98
RIWAYAT HIDUP.....	166

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi wawancara guru sebelum kegiatan penelitian.....	38
Tabel 3.2 Kisi-kisi lembar kuesioner validasi ahli materi.....	39
Tabel 3.3 Kisi-kisi lembar kuesioner validasi ahli media	40
Tabel 3.4 Kisi-kisi lembar kuesioner respon guru	41
Tabel 3.5 Kisi-kisi lembar kuesioner respon peserta didik	43
Tabel 3.6 Kriteria interpretasi skor	45
Tabel 3.7 Kriteria interpretasi skor	46
Tabel 4.1 GBPM	50
Tabel 4.2 Identitas validator produk	76
Tabel 4.3 Hasil validasi ahli materi.....	76
Tabel 4.4 Hasil validasi ahli media	78
Tabel 4.5 Revisi produk media berdasarkan saran ahli media.....	79
Tabel 4.6 Hasil respon guru	84
Tabel 4.7 Hasil respon peserta didik	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Strategi Belajar Mengajar.....	18
Gambar 2.2 Garuda	20
Gambar 2.3 Bintang	21
Gambar 2.4 Rantai	21
Gambar 2.5 Pohon Beringin.....	22
Gambar 2.6 Kepala Banteng	22
Gambar 2.7 Padi dan Kapas	22
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	35
Gambar 4.1 Tata Letak (<i>Layout</i>).....	54
Gambar 4.2 Tampilan Awal <i>Anchor</i>	56
Gambar 4.3 Halaman Kerja <i>Anchor</i>	56
Gambar 4.4 Menyimpan Audio.....	57
Gambar 4.5 Tampilan Setelah Menyimpan Audio	57
Gambar 4.6 Tampilan <i>Library</i>	58
Gambar 4.7 Unduh Audio	58
Gambar 4.8 Halaman Awal Konverter Audio.....	59
Gambar 4.9 Upload File Audio	59
Gambar 4.10 Convert audio menjadi MP3	59
Gambar 4.11 Unduh Audio MP3	60
Gambar 4.12 Halaman Kerja Audacity	60
Gambar 4.13 Memasukkan Audio	60
Gambar 4.14 Memperjelas Audio	61
Gambar 4.15 Memasukkan Instrumen	61
Gambar 4.16 Memotong Instrumen	62
Gambar 4.17 Menyimpan Audio	62
Gambar 4.18 Halaman Awal Canva.....	63
Gambar 4.19 Menentukan Ukuran	63
Gambar 4.20 Halaman Kerja Canva	63

Shofi Nurafifah, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA BUKU DIGITAL MATERI ARTI LAMBANG GARUDA PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

Gambar 4.21 Memasukkan Latar Buku Digital	64
Gambar 4.22 Menentukan Latar Buku Digital.....	64
Gambar 4.23 Menambahkan Elemen.....	65
Gambar 4.24 Menambahkan Unggahan.....	65
Gambar 4.25 Menambahkan Teks	66
Gambar 4.26 Tampilan <i>Flip PDF Corporate Edition</i>	68
Gambar 4.27 Menentukan Versi	69
Gambar 4.28 Menentukan File.....	69
Gambar 4.29 Tampilan <i>file</i> PDF saat dimasukan kedalam <i>Flip PDF Corporate Edition</i>	69
Gambar 4.30 Halaman <i>Kerja Flip PDF Corporate Edition</i>	70
Gambar 4.31 Pembuatan <i>Hyperlink</i>	70
Gambar 4.32 Menentukan Bentuk Video.....	71
Gambar 4.33 Memilih Video	71
Gambar 4.34 Tampilan Video.....	71
Gambar 4.35 Menentukan Bentuk Audio	72
Gambar 4.36 Memilih Audio	72
Gambar 4.37 Tampilan Audio.....	73
Gambar 4.38 Menentukan Bentuk <i>Quiz</i>	73
Gambar 4.39 Pembuatan <i>Quiz</i>	74
Gambar 4.40 Publish Buku Digital	74
Gambar 4.41 Perubahan <i>File</i> Berbentuk ZIP menjadi <i>Link</i> dan <i>Barcode</i>	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat keputusan pengangkatan dosen pembimbing.....	99
Lampiran 2 Buku bimbingan skripsi.....	100
Lampiran 3 Form perbaikan skripsi	102
Lampiran 4 Surat izin penelitian	103
Lampiran 5 Surat telah melakukan penelitian.....	104
Lampiran 6 Hasil wawancara guru kelas III SDN 094 Parakan Waas	105
Lampiran 7 Surat permohonan judgement validasi ahli materi	106
Lampiran 8 Surat permohonan judgement validasi ahli media.....	108
Lampiran 9 Lembar persetujuan menjadi validasi ahli materi.....	110
Lampiran 10 Lembar persetujuan menjadi validasi ahli media	111
Lampiran 11 Kuesioner penilaian ahli materi	112
Lampiran 12 Kuesioner penilaian ahli media	116
Lampiran 13 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (rpp).....	119
Lampiran 14 Kuesioner respon guru.....	137
Lampiran 15 Kuesioner respon peserta didik.....	141
Lampiran 16 Dokumentasi	165

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin & Simarmata, J. (2020). *Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Al Inu, A. N. A. N., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Nilai Nilai Pancasila Melalui Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dan Di Masyarakat. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(1), 259-267.
- Amran, A. (2016). *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Aryanto, H., Azizah, M. D., Nuraini, V. A., & Sagita, L. (2021). Inovasi Tujuan Pendidikan di Indonesia. *JIRA: Jurnal Inovasi Dan Riset Akademik*, 2(10), 1430-1440.
- Aulia, A. N., Hidayat, O. S., & Putra, A. (2021). Pengembangan Buku Digital Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Tema Selalu Berhemat Energi Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 43-53.
- Burhan, W. (2016). *Pendidikan Kewarganegaraan, Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Darmawan, M., Surya, M., & Ramdani, J. (2017). Efektivitas Pemanfaatan Media Buku Digital dalam Meningkatkan Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik melalui Pembelajaran Kontekstual. *Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 296-313.
- Dewantara, J. A., & Nurgiansah, T. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Penerapan Model *Picture And Picture* Dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Publikasi Pendidikan*, 11(3), 234-241.
- Hajidi, M. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas III Sekolah Dasar (*Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia*).
- Handayani, R. D., & Yanti, Y. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Hasil Belajar PKn Siswa di Kelas IV MI Terpadu Muhammadiyah Sukarame Bandar Lampung. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 107-123.

Shofi Nurafifah, 2022

RANCANG BANGUN MEDIA BUKU DIGITAL MATERI ARTI LAMBANG GARUDA PANCASILA KELAS III SEKOLAH DASAR

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

- Hasyim, N., & Muqoddas, A. (2015). Inventarisasi Cerita Rakyat dari Kabupaten Demak melalui Aplikasi Buku Digital (E-Book) Interaktif. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 1(02), 142-151.
- Hayati, S., Budi, A. S., & Handoko, E. (2015, October). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *In Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal) (Vol. 4, pp. SNF2015-II)*.
- Herlambang, Y. T. (2018). *Pedagogik (Telaah Kritis Ilmu Pendidikan Dalam Multiperspektif)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Herlina, V. (2019). *Panduan Praktis Mengolah Data Kuesioner menggunakan SPSS*. Elex Media Komputindo.
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57-65.
- Idris, M. H. (2015). *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta timur: PT. Luxima Metro Media.
- Iskandarwassid., & Sunendar, D. (2016). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Jakni. (2014). *Pendidikan Kewarganegaraan di Perguruan Tinggi*. Bandung: Alfabeta.
- Jasrudin, J., Putera, Z., & Wajdi, F. (2020). Membangun Karakter Peserta Didik Melalui Penguatan Kompetensi PKn Dan Penerapan Alternatif Pendekatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 42-52.
- Lisnawati, A., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2022). Penerapan Pembelajaran PKn untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Siswa SD. Edumaspul: *Jurnal Pendidikan*, 6(1), 652-656.
- Lubis, M. A. (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan:(PPKN) DI SD/MI: Peluang Dan Tantangan Di Era Industri 4.0*. Prenada Media.
- Margono, S. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal tabularasa*, 6(1), 87-97.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.

- Nasikhah, A. N., Widihastrini, F., & Widodo, S. T. (2016). Pengembangan Game Education Pembelajaran PKN Materi Menghargai Keputusan Bersama Kelas V SD. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 7(1).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standari Isi Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Pertiwi, A. D., Nurfatimah, S. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter dalam Mata Pelajaran PKN di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4328-4333.
- Rahayu, A. S. (2017). *Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Rahim, R., Gumelar, G. R., Chabibah, N., Ritonga, M. W., Musyadad, V. F., Komalasari, D., Purba, S., Ili, L., Sitompul, L. R., & Haris, A. (2021). *Pendekatan Pembelajaran Guru*. Yayasan Kita Menulis.
- Ridwan, V. A., & Lutfiati, D. (2020). Pengembangan Media Interaktif Berbasis ICT Pada Materi Seni Melukis Kuku (Nail Art) Untuk Kelas XI SMK Negeri 8 Surabaya. *Jurnal Tata Rias*, 9(1), 68-74.
- Ruddamayanti, R. (2019, March). Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca. *In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang (Vol. 12, No. 01)*, 1193-1202.
- Rusdi, M. (2019). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada.
- Saputra, H., & Anwar, C. R. (2019). Digital Dan Pengantar Sinematografi: Buku Ajar yang Bercerita. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 5(1), 232-246.
- Setiawan, D. (2014). Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Karakter melalui Penerapan Pendekatan Pembelajaran Aktif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 6(2), 61-72.
- Sri, A. (2008). *Media pembelajaran*. Surakarta: UPT UNS Press Universitas Sebelas Maret.
- Sukardi, H. M. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Sumiyati, E. (2017). Penggunaan Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Kelas VI pada Pelajaran PKn Sd Negeri 09 Kabawetan. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 66-72.
- Suryani, N., Setiawan, A., Putria, A. (2018) *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran. Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.
- Suyasa, P. W. A., & Divayana, D. G. H. (2018). Pengembangan Buku Digital Mata Kuliah Asesmen dan Evaluasi Berbasis Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2), 222-233.
- Tambunan, L. R., & Sundari, E. (2020). Pengembangan Buku Digital pada Materi Persamaan Garis Singgung Lingkaran. *Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 9(4), 1184-1191. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.3084>.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 3 Tahun 2002 tentang Pertahanan Negara.
- Vince, M., & Muhtadi, A. (2019). Pengembangan Buku Digital Interaktif Matematika pada Materi Geometri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 196-207.
- Wahab, A. Z., & Sapriya. (2011). *Teori dan Landasan Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alvabeta CV.
- Winarno. (2020). *Paradigma Baru Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta Timur: PT. Bumi Aksara.
- Yayi, F. P., & Yuliana, A. (2019). Pengembangan Multimedia Pembelajaran dalam Bentuk Buku Digital Interaktif Berbasis Flipbook Bagi Mahasiswa Teknik Mesin. *JURNAL PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRO*, 4(2), 1-10.
- Yulianti, H., Iwan, C. D., & Millah, S. (2018). Penerapan Metode *Giving Question And Getting Answer* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, [SL], 6(2), 197-216.