

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
APLIKASI ANDROID PANILA (PANCASILA DAN
NILAI-NILAINYA) BERBASIS *PROBLEM BASED
LEARNING* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR**



Intelligentia - Dignitas

Oleh:

ATHIRAH NAZHIFA ZAHRA

1107621252

SKRIPSI

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA SIDANG/UJIAN SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android
PANILA (Pancasila dan Nilai-Nilainya) Berbasis
Problem Based Learning Pada Pembelajaran
Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar

Nama Mahasiswa : Athirah Nazhifa Zahra

Nomor Registrasi : 1107621252

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Tanggal Sidang : 29 Juli 2025

Pembimbing I

Dr. Linda Zakiah, M.Pd
NIP. 198103132015042002

Pembimbing II

Drs. Adi Putra, M.Pd
NIP. 196107311988121001

Panitia Ujian/Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Aip Badrujaman, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		08 - 08 - 2025
Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D. (Wakil Penanggung Jawab)**		08 - 08 - 2025
Dr. Prayuningtyas Angger Wardhani, M.Pd. (Ketua Penguji)***		07 - 08 - 2025
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. (Anggota)****		06 - 08 - 2025
Dr. Nidya Chandra Muji Utami, S.Pd., M.Si. (Anggota)****		06 - 08 - 2025

Catatan :

- * Dekan FIP
- ** Wakil Dekan I
- *** Ketua Penguji
- **** Dosen Penguji selain pembimbing dan Koordinator Program Studi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI ANDROID
PANILA (PANCASILA DAN NILAI-NILAINYA) BERBASIS *PROBLEM
BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

(2025)

Athirah Nazhifa Zahra

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi Android PANILA (Pancasila dan Nilai-Nilainya) berbasis *Problem Based Learning* pada materi Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar, serta mengetahui tingkat kelayakan aplikasi yang dikembangkan. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V SDN Tanjung Barat 07 Pagi. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model 4D, yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Tahap *disseminate* dilakukan secara terbatas pada satu sekolah karena keterbatasan jangkauan penelitian. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara dan kuesioner. Hasil validasi menunjukkan bahwa produk memperoleh persentase kelayakan sebesar 95,7% dari ahli media, 88% dari ahli bahasa, dan 83,3% dari ahli materi, yang secara keseluruhan termasuk kategori “Sangat Layak”. Hasil uji coba kepada peserta didik menghasilkan persentase kelayakan sebesar 91,1% pada tahap *one to one*, 92,2% pada *small group*, dan 92,9% pada *field test*, dengan keseluruhan kategori “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil tersebut, aplikasi PANILA berbasis PBL dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Aplikasi Android, *Problem Based Learning*, Pembelajaran Pendidikan Pancasila, Model 4D

**DEVELOPMENT OF ANDROID APPLICATION LEARNING MEDIA
PANILA (PANCASILA DAN NILAI-NILAINYA) BASED ON PROBLEM-
BASED LEARNING IN PANCASILA EDUCATION LEARNING FOR
GRADE V ELEMENTARY SCHOOL**

(2025)

Athirah Nazhifa Zahra

ABSTRACT

This research and development study aims to develop an Android-based learning application called PANILA (Pancasila dan Nilai-Nilainya) using Problem-Based Learning (PBL) to teach the application of Pancasila values in daily life for fifth-grade elementary school students. The study also evaluates the feasibility of the developed application. The research subjects were fifth-grade students at SDN Tanjung Barat 07 Pagi. The methodology followed the 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate), with the dissemination stage limited to one school due to the scope of the research. Data were collected through observations, interviews, and questionnaires. Validation results indicated high feasibility: 95.7% from media experts, 88% from language experts, and 83.3% from material experts, all categorized as "Highly Feasible." Student trials yielded feasibility scores of 91.1% (one-to-one), 92.2% (small group), and 92.9% (field test), also rated as "Highly Feasible." Based on these findings, the PBL-based PANILA application is considered highly suitable as a learning medium for Pancasila education in elementary schools.

Keywords: *Learning Media, Android Application, Problem-Based Learning, Pancasila Education, 4D Model*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Athirah Nazhifa Zahra
No. Registrasi : 1107621252
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android PANILA (Pancasila dan Nilai-Nilainya) Berbasis *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian/pengembangan pada bulan Desember 2024 – Juli 2025.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain atau jiplakan karya tulis orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 5 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan,



Athirah Nazhifa Zahra

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Athirah Nqzhifa Zahra
NIM : 1107621251
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Alamat Email : athirahnqzhifa@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android PANILA (Pancasila dan Nilai -
Nilainya) Berbasis Problem Based Learning Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila
Kelas V Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 5 Agustus 2025

Penulis

(Athirah Nqzhifa Zahra)

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 6)

“Pada akhirnya, ini semua hanyalah permulaan”

(Nadin Amizah)

*“Saya membahayakan nyawa mamah saya, jadi tidak mungkin
saya lahir ke dunia tanpa ada artinya”*



LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dengan rasa syukur, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Teruntuk kedua orang tua tercinta, Papah Erwin dan Mamah Wiwiek. Terima kasih tiada terhingga atas cinta kasih, arahan, dukungan, dan segala pengorbanan yang telah diberikan. Papah dan Mamah adalah anugerah terindah yang penulis miliki. Ridho dan doa kalian menjadi cahaya dalam setiap langkah menuju impian. Terima kasih untuk segala lelah, peluh, dan pelukan tulus yang tak pernah hilang. Untuk semua hal, Pah, Mah—terima kasih.
2. Teruntuk Aa Rifqi, Kak Isti, dan Adik Khanza, terima kasih atas cinta, dukungan, dan doa-doa baik yang selalu hadir. Walau kadang mengesalkan, kalian adalah kebahagiaan tak tergantikan.
3. Teruntuk Keluarga Bambang, teristimewa kepada Eyang Utu yang senantiasa melangitkan doa-doa terbaik dan memberikan dukungan penuh cinta. Menjadi cucumu adalah nikmat luar biasa. Untuk Ante Ncha, panutan penulis dalam menjadi guru yang luar biasa. Dan untuk dua sepupu kecil yang menggemaskan, Aula dan Aulian, terima kasih telah menghibur saat skripsi terasa berat dengan kerandoman tingkah kalian.
4. Teruntuk Mursyid, cahaya penuntun dalam perjalanan batin penulis. Terima kasih atas bimbingan penuh kelembutan dan kebijaksanaan yang menghadirkan ketenangan serta makna hidup. Doa dan kehadiranmu menjadi pelipur di saat hati gelisah.
5. Teruntuk dosen pembimbing, Ibu Dr. Linda Zakiah, M.Pd. dan Bapak Drs. Adi Putra, M.Pd., terima kasih atas kesabaran, arahan, dan bimbingan yang sangat berharga.
6. Teruntuk sahabat rasa saudara, Tami dan Mare, terima kasih telah hadir sejak masa putih abu-abu hingga sekarang, terus menyemangati dan memberi pelukan hangat dalam setiap langkah.
7. Teruntuk teman seperjuangan, Kamar 4 tercinta: Alvia, Amelia, Annisa, Bugi, Dinda, Nurul, Titania, Qanita, dan Zuhra. Terima kasih atas setiap tawa,

pelukan hangat, dan kata-kata penyemangat yang hadir di tengah lelah dan keraguan. Terima kasih telah menjadi pengingat bahwa perjuangan ini tidak dijalani sendiri.

8. Dan terakhir, teruntuk diriku sendiri, Athirah Nazhifa Zahra. Terima kasih telah bertahan sejauh ini. Terima kasih telah memilih untuk terus melangkah meski lelah dan ragu menghampiri. Semoga segala hal baik senantiasa mengiringi perjalanan ke depan. *You did it, and you should be proud.*



KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, karunia, dan petunjuk-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **"Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android PANILA (Pancasila dan Nilai-Nilainya) Berbasis *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar"** dengan baik, tepat waktu, dan penuh kesabaran. Penyusunan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari doa, dukungan moral, semangat, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui kata pengantar ini, peneliti ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak.

Pertama, Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, beserta seluruh jajaran yang telah memfasilitasi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Kedua, Ibu Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Ketiga, Ibu Dr. Linda Zakiah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I, dan Bapak Drs. Adi Putra, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II, yang dengan penuh kesabaran dan perhatian telah membimbing peneliti hingga mencapai tahap ini. Terima kasih atas kepercayaan, motivasi, dan dorongan yang terus diberikan.

Keempat, Ibu Imaningtyas, S.Pd., M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik, serta seluruh dosen dan staf Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama proses perkuliahan.

Kelima, Ibu Wiwin Winarni, S.Pd., selaku Kepala Sekolah, serta Ibu Saras Sintya Dewi, S.Pd., selaku Guru Kelas V dan seluruh guru SDN Tanjung Barat 07 Pagi yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan penelitian.

Teristimewa untuk kedua orang tua tercinta dan keluarga besar, serta teman-teman peneliti yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan hingga studi ini dapat diselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, khususnya bagi civitas akademika Universitas Negeri Jakarta.

Jakarta, 25 Juli 2025

Peneliti,



Athirah Nazhifa Zahra

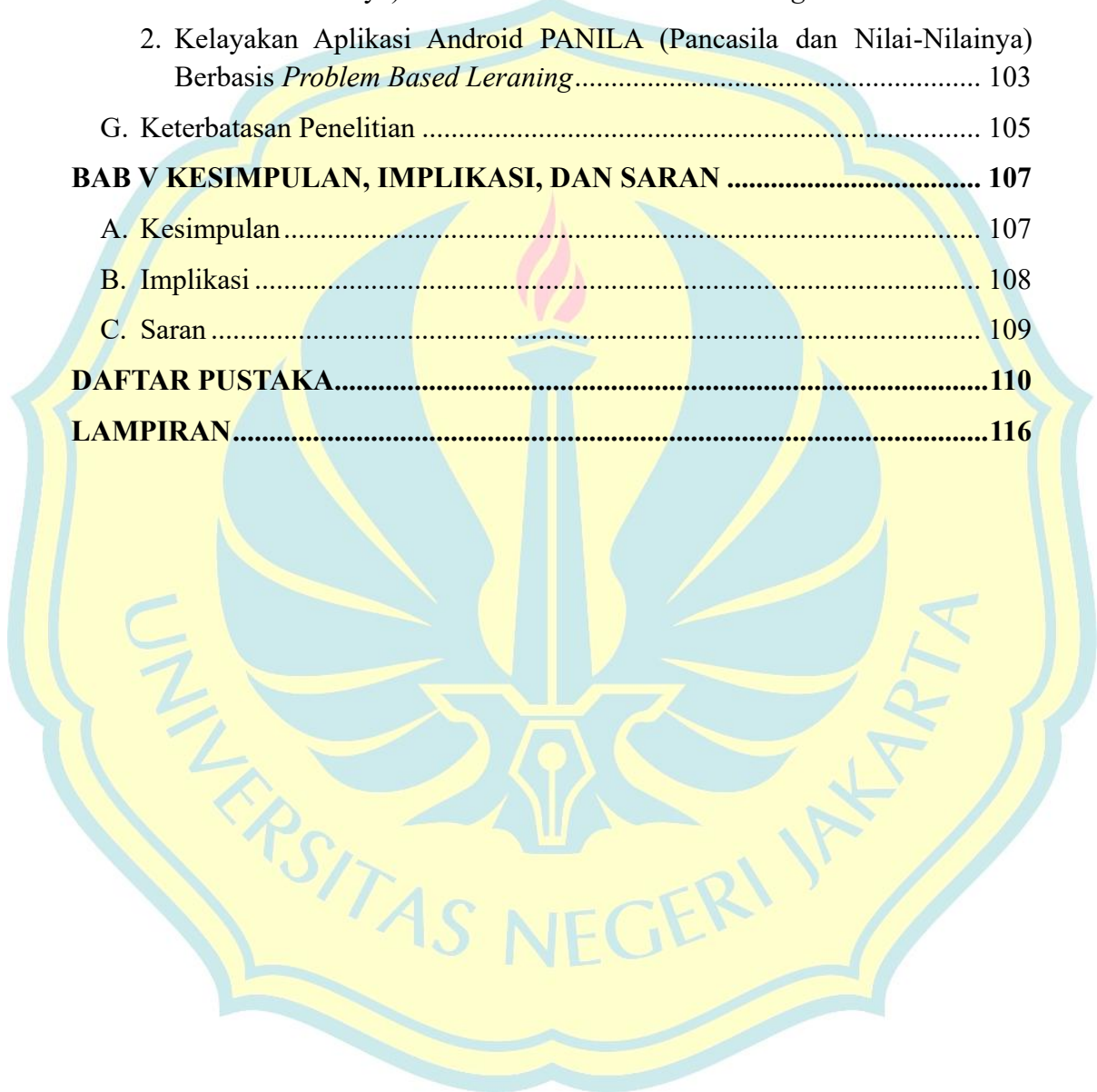


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
MOTTO	vii
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah.....	10
E. Kegunaan Hasil Penelitian.....	10
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	12
A. Hakikat Media Pembelajaran.....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran	12
2. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	13
3. Klasifikasi Media Pembelajaran	15
4. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
B. Media Pembelajaran Aplikasi Android.....	17
1. Pengertian <i>Mobile Learning</i>	17
2. Pengertian Aplikasi Android	19
3. Karakteristik Aplikasi Android	20
4. <i>Godot Engine</i>	21
5. Penilaian Media Digital	22
C. Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	22

1. Pengertian Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL).....	22
2. Karakteristik Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	24
3. Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i> (PBL)	25
D. Hakikat Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	27
1. Pengertian Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	27
2. Tujuan Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	28
3. Elemen Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	29
4. Aplikasi Android PANILA berbasis <i>Problem Based Learning</i> (PBL)....	32
E. Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar.....	35
1. Perkembangan Kognitif	35
2. Perkembangan Bahasa	36
3. Perkembangan Sosial	37
4. Perkembang Emosi	39
5. Perkembangan Moral	39
F. Hasil Penelitian yang Relevan	40
G. Kerangka Konsep Pengembangan	43
H. Rancangan Model	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	47
A. Tujuan Penelitian	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian	47
C. Pendekatan dan Metode Penelitian	47
D. Prosedur Pengembangan.....	50
E. Teknik Pengumpulan Data.....	55
F. Instrumen Penelitian	57
G. Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan.....	64
1. Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>).....	64
2. Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	69
3. Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	74
4. Tahap Penyebaran (<i>Disseminate</i>).....	93
B. Nama Produk	94

C. Karakteristik Produk.....	94
D. Analisis Data.....	95
E. Prosedur Pemanfaatan Produk.....	97
F. Pembahasan	100
1. Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi Android PANILA (Pancasila dan Nilai-Nilainya) Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	100
2. Kelayakan Aplikasi Android PANILA (Pancasila dan Nilai-Nilainya) Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	103
G. Keterbatasan Penelitian	105
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	107
A. Kesimpulan.....	107
B. Implikasi	108
C. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN.....	116



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i>	26
Tabel 2.2 Elemen Kunci Pendidikan Pancasila Fase C.....	30
Tabel 2.3 Elemen, CP, TP, dan ATP Pendidikan Pancasila	31
Tabel 2.4 Peran Aplikasi PANILA berbasis PBL	33
Tabel 3.1 Tahapan Pengumpulan Data	58
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik	59
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan Guru.....	59
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	60
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media.....	60
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Ahli Bahasa.....	61
Tabel 3.7 Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Peserta Didik (<i>One-to-One, Small Group,</i> dan <i>Field Test</i>)	61
Tabel 3.8 Tabel Skala <i>Likert</i>	62
Tabel 3.9 Kategori Kelayakan.....	63
Tabel 4.1 Analisis Konsep Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila.....	68
Tabel 4.2 Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila	69
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> Aplikasi Android PANILA Berbasis PBL	72
Tabel 4.4 Hasil Rekapitulasi Ahli Media	83
Tabel 4.5 Hasil Rekapitulasi Ahli Bahasa	84
Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Ahli Materi.....	86
Tabel 4.7 Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>On to One</i>	90
Tabel 4.8 Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>Small Group</i>	91
Tabel 4.9 Hasil Rekapitulasi Uji Coba <i>Field Test</i>	92
Tabel 4.10 Hasil Catatan Aplikasi Android PANILA berbasis PBL	92
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi Validasi <i>Expert Review</i>	96
Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil Uji Coba Pengguna	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Konsep Pengembangan Aplikasi Android PANILA berbasis PBL	44
Gambar 2.2 Rancangan Model Aplikasi Android PANILA berbasis PBL.....	45
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan 4D.....	48
Gambar 3.2 Prosedur Pengembangan Model 4D.....	50
Gambar 4.1 Tampilan Awal Aplikasi	75
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	75
Gambar 4.3 Tampilan Panduan Penggunaan Guru dan Peserta Didik.....	76
Gambar 4.4 Tampilan Fungsi Tombol Navigasi	76
Gambar 4.5 Tampilan Kompetensi.....	77
Gambar 4.6 Tampilan Profil Pengembang	77
Gambar 4.7 Tampilan Orientasi Masalah.....	78
Gambar 4.8 Tampilan Pengorganisasian untuk Belajar	79
Gambar 4.9 Tampilan Investigasi Individu atau Kelompok	80
Gambar 4.10 Tampilan Pengembangan dan Penyajian Hasil	81
Gambar 4.11 Tampilan Evaluasi	82
Gambar 4.12 Tampilan Keluar Aplikasi.....	82
Gambar 4.13 Kaidah Ejaan dan Penyederhanaan Bahasa Sebelum dan Sesudah Perbaikan	85
Gambar 4.14 Karakter Guru Sebelum dan Sesudah Perbaikan.....	86
Gambar 4.15 Burung Garuda Sebelum dan Sesudah Perbaikan	87
Gambar 4.16 Penambahan Lambang-lambang Pancasila Sebelum dan Sesudah Perbaikan	87
Gambar 4.17 Isi Materi Pengamalan Nilai Pancasila Sebelum dan Sesudah Perbaikan	88
Gambar 4.18 Menu Diskusi Sebelum dan Sesudah Perbaikan	88
Gambar 4.19 Menu Video Pembelajaran Sebelum dan Sesudah Perbaikan	88
Gambar 4.20 Tautan Penyebaran Aplikasi PANILA.....	97
Gambar 4.21 Akses dengan Akun <i>Gmail</i> Pengguna	98
Gambar 4.22 Pemasangan <i>Installer</i> Paket	98
Gambar 4.23 Proses Pemasangan Aplikasi	99

Gambar 4.24 Ikon Aplikasi PANILA di <i>Smartphone</i>	99
Gambar 4.25 Tampilan Menu Keluar Aplikasi	100



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Observasi Pembelajaran.....	117
Lampiran 2. Hasil Observasi Pembelajaran	118
Lampiran 3. Pedoman Wawancara Analisis Kebutuhan Guru Kelas V	120
Lampiran 4. Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan Guru Kelas V	122
Lampiran 5. Pedoman Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas V ...	127
Lampiran 6. Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas V	130
Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas V	131
Lampiran 8. Pedoman Instrumen Kuesioner Ahli Media	136
Lampiran 9. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media	141
Lampiran 10. Pedoman Instrumen Kuesioner Ahli Bahasa	146
Lampiran 11. Hasil Penilaian Validasi Ahli Bahasa	150
Lampiran 12. Pedoman Instrumen Kuesioner Ahli Materi	153
Lampiran 13. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi	158
Lampiran 14. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Media	162
Lampiran 15. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Bahasa	163
Lampiran 16. Rekapitulasi Hasil Penilaian Ahli Materi	164
Lampiran 17. Rekapitulasi Instrumen Uji Ahli	165
Lampiran 18. Pedoman Kuesioner Uji Coba <i>One to One</i>	166
Lampiran 19. Hasil Penilaian Uji Coba <i>One to One</i>	168
Lampiran 20. Pedoman Kuesioner Uji Coba <i>Small Group</i>	170
Lampiran 21. Hasil Penilaian Uji Coba <i>Small Group</i>	172
Lampiran 22. Pedoman Kuesioner Uji Coba <i>Field Test</i>	174
Lampiran 23. Hasil Penilaian Uji Coba <i>Field Test</i>	176
Lampiran 24. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba <i>One to One</i>	178
Lampiran 25. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba <i>Small Group</i>	178
Lampiran 26. Rekapitulasi Hasil Penilaian Uji Coba <i>Field Test</i>	179
Lampiran 27. Rekapitulasi Instrumen Uji Pengguna	180
Lampiran 28. Surat Permohonan Izin Penelitian	181
Lampiran 29. Surat Balasan SDN Tanjung Barat 07 Pagi	182

Lampiran 30. Tampilan Aplikasi Android PANILA berbasis <i>Problem Based Learning</i> Setelah Revisi	183
Lampiran 31. Tampilan Buku Panduan Aplikasi Android PANILA berbasis <i>Problem Based Learning</i>	195
Lampiran 32. Dokumentasi Uji Coba Pengguna.....	196
Lampiran 33. Daftar Riwayat Hidup.....	197

