

**PENGEMBANGAN MEDIA *SPARK AR* BERBANTUAN
INSTAGRAM UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
KOMUNIKASI INTERPERSONAL SISWA KELAS IV PADA
MATA PELAJARAN IPAS DI MI AL KARIM SURABAYA**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

Oleh:

NUNING ISFA' NISA'UL CHUSNAH
NIM. 02041023014

**PRODI MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2025**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Nuning Isfa' Nisa'ul Chusnah
NIM : 02041023014
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Institusi : Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa tesis yang berjudul “Pengembangan Media *Spark AR* Berbantuan *Instagram* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di MI Al Karim Surabaya” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 5 Maret 2025

Saya yang menyatakan,



Nuning Isfa' Nisa'ul Chusnah

PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS

Tesis berjudul “Pengembangan Media Spark AR Berbantuan Instagram untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di MI Al Karim Surabaya” yang ditulis oleh Nuning Isfa’ Nisa’ul Chusnah ini telah disetujui pada tanggal 5 Maret 2025

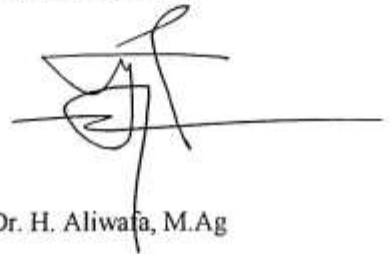
Oleh:

PEMBIMBING I



Dr. Sutini, M.Si

PEMBIMBING II



Dr. H. Aliwafa, M.Ag

PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS

Tesis berjudul "Pengembangan Media *Spark Art* Berbantuan *Instagram* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di MI Al Karim Surabaya" yang ditulis oleh Nuning Isfa' Nisa'ul Chusnah ini telah diuji dan diperbaiki sesuai masukan tim penguji tesis.

Tim Penguji:

1. Dr. Aning Wida Yanti, S.Si., M.Pd
2. Dr. Mukhlisah, AM, M.Pd
3. Dr. Sutini, M.Si
4. Dr. Ali Wafa, M.Ag

: 
: 
: 
: 
: 



Surabaya, 21 April 2025

Dekan

Peni, Dr. Ali Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd

THP. 1/4/072515/8/31/1/1



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Nuning Isfa' Nisa'ul Chusnah
NIM : 02041023014
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan / Magister PGMI
E-mail address : nuningchusnah@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☐ Sekripsi ☒ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media *Spark AR* Berbantuan *Instagram* untuk Meningkatkan Kemampuan

Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di MI Al Karim Surabaya

berserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, 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 UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya,

Penulis

(Nuning Isfa' Nisa'ul Chusnah)

ABSTRAK

Nuning Isfa' Nisa'ul Chusnah, 2025. Pengembangan Media *Spark AR* Berbantuan *Instagram* untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran IPAS di MI Al Karim Surabaya. Tesis. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pascasarjana, UIN Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing: Dr. Sutini, M.Si., Dr. H. Aliwafa, M.Ag
Kata Kunci: Media *Spark AR* Berbantuan *Instagram*, Kemampuan Komunikasi Interpersonal, Pembelajaran IPAS

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan desain pengembangan, implementasi, dan efektifitas dari pengembangan media *Spark AR* berbantuan *Instagram* untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MI Al Karim Surabaya.

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate*). Pengumpulan data melalui teknik wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi dengan sampel 46 siswa yang terdiri dari 23 siswa sebagai kelas control dan 23 siswa sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian ini mendukung teori komunikasi interpersonal Devito yang mencakup aspek keterbukaan, empati, dukungam, perilaku positif, dan kesamaan, serta penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa 1) Desain pengembangan media pada tahap *analyze* diperoleh bahwa kebutuhan siswa adalah media pembelajaran berbasis teknologi terbaru yang mampu mengatasi masalah kemampuan komunikasi interpersonal siswa di kelas IV. Tahapan *design* dilakukan dengan mengembangkan media AR (*Augmented Reality*) menggunakan aplikasi *Spark AR* berbantuan *Instagram* yang disesuaikan dengan materi Indonesia kaya budaya. Hasil *development* produk yang termuat dalam media yakni (1) video dengan efek AR, dan (2) gambar dan kuis dengan animasi menarik. Hasil produk tersebut diunggah pada akun *Instagram @budayabangsaku*. Tahapan *implement* dilakukan uji validitas oleh ahli media, materi, dan wali kelas dengan hasil kriteria validitas sangat tinggi, sehingga dapat diterapkan dalam pembelajaran IPAS di kelas IV. 2) Implementasi media dapat membantu pemahaman siswa terhadap materi, menumbuhkan minat belajar, dan memberi kemudahan akses kapan saja ditunjukkan dari hasil persentase angket respon siswa sebesar 92% dan hasil persentase angket respon guru sebesar 88% dalam kategori sangat positif. Hasil observasi juga menunjukkan 19 siswa dalam kategori mampu menggunakan media dengan tepat tanpa bantuan dan 4 siswa dalam kategori cukup mampu menggunakan media dengan sedikit bantuan dari guru. 3) Efektivitas media *Spark AR* menunjukkan nilai signifikansi 2-tailed sebesar 0,000, sehingga dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Spark AR* berbantuan *Instagram* efektif untuk meningkatkan komunikasi interpersonal siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MI Al Karim Surabaya.

ABSTRACT

Nuning Isfa' Nisa'ul Chusnah, 2025. Development of Spark AR Media Assisted by Instagram to Improve Interpersonal Communication Skills of Grade IV Students in IPAS Subject at MI Al Karim Surabaya. Thesis. Elementary Madrasah Teacher Education Study Program. Postgraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya. Supervisor: Dr. Sutini, M.Si., Dr. H. Aliwafa, M.Ag
Kata Kunci: Instagram-Assisted Spark AR Media, Interpersonal Communication Skills, IPAS Learning

This study aims to describe the design, implementation, and effectiveness of the development of *Spark AR* media assisted by *Instagram* to improve the interpersonal communication skills of fourth grade students in the subject of IPAS at MI Al Karim Surabaya.

The type of research used is Research and Development with the ADDIE model (Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate). Data collection through interview techniques, observation, questionnaires, and documentation with a sample of 46 students consisting of 23 students as the control class and 23 students as the experimental class. The results of this study support Devito's interpersonal communication theory which includes aspects of openness, empathy, support, positive behavior, and similarity, as well as previous research related to this study.

The results of the study show that 1) The media development design at the analyze stage obtained that the students' needs are the latest technology-based learning media that can overcome the problem of students' interpersonal communication skills in class IV. The design stage is carried out by developing AR (Augmented Reality) media using the Spark AR application assisted by Instagram which is adjusted to the material of Indonesia rich in culture. The results of the product development contained in the media are (1) videos with AR effects, and (2) images and quizzes with interesting animations. The results of these products are uploaded to the Instagram account @budayabangsaku. The implementation stage was tested for validity by media experts, materials, and homeroom teachers with very high validity criteria results, so it can be applied in science learning in grade IV. 2) Media implementation can help students' understanding of the material, foster interest in learning, and provide easy access at any time as shown by the results of the percentage of student response questionnaires of 92% and the results of the percentage of teacher response questionnaires of 88% in the very positive category. The observation results also showed 19 students in the category of being able to use media appropriately without assistance and 4 students in the category of being quite able to use media with a little help from the teacher. 3) The effectiveness of Spark AR media shows a 2-tailed significance value of 0.000, so it can be concluded that the development of Spark AR media assisted by Instagram is effective in improving interpersonal communication of grade IV students in science subjects at MI Al Karim Surabaya.

DAFTAR ISI

MOTTO.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERSETUJUAN PEMBIMBING TESIS.....	iii
PENGESAHAN TIM PENGUJI TESIS	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR RUMUS.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi dan Batasan Masalah.....	6
C. Rumusan Masalah.....	6
D. Tujuan Penelitian	7
E. Kegunaan Penelitian.....	7
F. Spesifikasi Produk	7
G. Penelitian Terdahulu	8
H. Sistematika Pembahasan.....	13
BAB II.....	15
LANDASAN TEORI.....	15
A. Spark AR.....	15
1. Augmented Reality (AR).....	15
2. Pengertian <i>Spark AR</i>	15
3. Fitur-fitur dalam <i>Spark AR</i>	16
B. Instagram	18
1. Pengertian <i>Instagram</i>	18
2. Fitur-fitur dalam <i>Instagram</i>	18
3. Manfaat Instagram.....	19

C.	Kemampuan Komunikasi Interpersonal	20
1.	Pengertian Kemampuan Komunikasi Interpersonal.....	20
2.	Komponen Komunikasi Interpersonal.....	21
3.	Manfaat Kemampuan Komunikasi Interpersonal	21
4.	Indikator Kemampuan Komunikasi Interpersonal.....	22
D.	Mata Pelajaran IPAS	24
1.	Tujuan Mata Pelajaran IPAS.....	24
2.	Materi Kekayaan Budaya Indonesia	25
BAB III.....		29
METODE PENELITIAN		29
A.	Jenis Penelitian.....	29
B.	Prosedur Pengembangan.....	30
1.	Analisis (<i>Analyze</i>).....	30
2.	Desain (<i>Design</i>).....	32
3.	Pengembangan (<i>Development</i>).....	32
4.	Penerapan (<i>Implementation</i>)	33
5.	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	33
C.	Subjek Penelitian	34
D.	Teknik Pengumpulan Data.....	34
1.	Wawancara.....	34
2.	Observasi	35
3.	Angket	36
4.	Dokumentasi.....	39
E.	Teknik Analisis Data.....	41
1.	Analisis data kualitatif.....	41
2.	Analisis data kuantitatif.....	41
BAB IV.....		47
HASIL DAN PEMBAHASAN		47
A.	Profil Objek Penelitian	47
B.	Hasil Penelitian.....	47
1.	Hasil penelitian tentang desain pengembangan media <i>Spark AR</i> berbantuan <i>Instagram</i> untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MI Al Karim Surabaya.....	47
2.	Hasil penelitian tentang implementasi media <i>Spark AR</i> berbantuan <i>Instagram</i> yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan	

komunikasi interpersonal siswakelas IV pada mata pelajaran IPAS di MI Al Karim Surabaya.	61
3. Hasil penelitian tentang efektivitas media <i>Spark AR</i> berbantuan <i>Instagram</i> yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MI Al Karim Surabaya.	64
C. Pembahasan.....	66
1. Desain pengembangan media <i>Spark AR</i> berbantuan <i>Instagram</i> untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MI Al Karim Surabaya.	66
2. Implementasi media <i>Spark AR</i> berbantuan <i>Instagram</i> yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswakelas IV pada mata pelajaran IPAS di MI Al Karim Surabaya.....	69
3. Efektivitas media <i>Spark AR</i> berbantuan <i>Instagram</i> yang telah dikembangkan untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS di MI Al Karim Surabaya.	72
BAB V.....	74
PENUTUP	74
A. Simpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	76
LAMPIRAN.....	84

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu.....	12
Tabel 2. 1 Indikator Komunikasi Interpersonal Menurut Devito	23
Tabel 2. 2 Materi Kekayaan Budaya Indonesia.....	25
Tabel 3. 1 Analisis Materi.....	31
Tabel 3. 2 Kriteria Evaluasi dalam Desain Pembangunan ADDIE	33
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Lembar Wawancara	35
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrument Lembar Observasi	36
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Lembar Angket Kemampuan Komunikasi Interpersonal	37
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media.....	37
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	38
Tabel 3. 8 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Siswa	38
Tabel 3. 9 Kisi-Kisi Lembar Angket Respon Guru	39
Tabel 3. 10 Kisi-Kisi Instrument Lembar Dokumentasi	39
Tabel 3. 11 Outline Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	40
Tabel 3. 12 Kriteria Koefisien Validitas Aiken's V.....	42
Tabel 3. 13 Kriteria Reliabilitas Cronbach Alpha	43
Tabel 3. 14 Kriteria Observasi Penggunaan Media	43
Tabel 3. 15 Kriteria Respon Peserta Didik dan Guru.....	44
Tabel 4. 1 Hasil Analisis Kurikulum.....	49
Tabel 4. 2 Data Validator.....	55
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Validitas Media	56
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Validitas Materi.....	57
Tabel 4. 5 Hasil Uji Validitas Aiken's V.....	57
Tabel 4. 6 Hasil Uji Validitas Angket Komunikasi Interpersonal.....	59
Tabel 4. 7 Hasil Uji Reliabilitas Angket Komunikasi Interpersonal	60
Tabel 4. 8 Hasil Evaluasi Pengembangan Model ADDIE.....	60
Tabel 4. 9 Hasil Observasi Penggunaan Media.....	61
Tabel 4. 10 Hasil Respon Peserta Didik.....	62
Tabel 4. 11 Hasil Respon Guru	63
Tabel 4. 12 Hasil Angket Komunikasi Interpersonal Siswa	64
Tabel 4. 13 Hasil Uji Normalitas.....	65
Tabel 4. 14 Hasil Uji Homogenitas.....	65
Tabel 4. 15 Hasil Uji Independent Sample T-Test	66

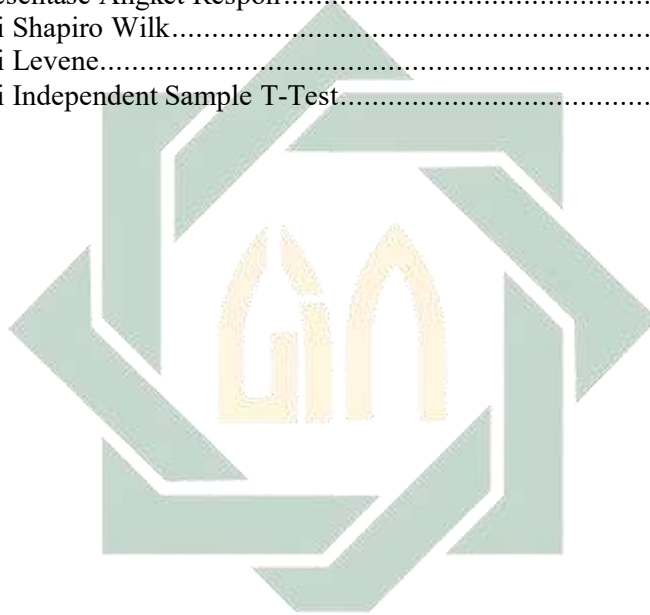
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Halaman Awal Media Spark AR.....	17
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Awal Media Spark AR.....	51
Gambar 4. 2 Menambahkan Animasi.....	52
Gambar 4. 3 Menambahkan Background Rumah Adat.....	52
Gambar 4. 4 Menambahkan Elemen Baju Adat.....	52
Gambar 4. 5 Membuat Video dengan Efek AR	53
Gambar 4. 6 Membuat Gambar Berisi Materi dan Kuis.....	53
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Awal Instagram	54
Gambar 4. 8 Mengunggah Video dan Gambar.....	54
Gambar 4. 9 Membagikan Link Dan Barcode	54
Gambar 4. 10 Barcode Media Spark AR Berbantuan Instagram.....	55
Gambar 4. 11 Perbaikan Produk.....	58
Gambar 4. 12 Respon Siswa Melalui Komentar	63

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR RUMUS

Rumus 3. 1 Uji Aiken's V	42
Rumus 3. 2 Presentase Angket Respon	44
Rumus 3. 3 Uji Shapiro Wilk	44
Rumus 3. 4 Uji Levene	45
Rumus 3. 5 Uji Independent Sample T-Test	46



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian.....	84
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian.....	85
Lampiran 3 Lembar Validasi Ahli Media I.....	86
Lampiran 4 Lembar Validasi Ahli Media II.....	88
Lampiran 5 Lembar Validasi Ahli Materi I.....	90
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi II.....	92
Lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen Wawancara.....	94
Lampiran 8 Lembar Validasi Instrumen Observasi Penggunaan Media.....	96
Lampiran 9 Lembar Validasi Instrumen Angket Komunikasi Interpersonal.....	98
Lampiran 10 Lembar Validasi Instrumen Angket Respon.....	101
Lampiran 11 Lembar Validasi Instrumen Dokumentasi.....	103
Lampiran 12 Pedoman Wawancara.....	105
Lampiran 13 Hasil Observasi.....	107
Lampiran 14 Hasil Pretest dan Posttest Angket Komunikasi Interpersonal.....	108
Lampiran 15 Hasil Dokumentasi.....	109
Lampiran 16 Tampilan Media yang Dikembangkan.....	111
Lampiran 17 Panduan Penggunaan Media.....	112
Lampiran 18 Modul Ajar Kelas Eksperimen.....	113
Lampiran 19 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	121
Lampiran 20 Hasil Uji Validitas Aiken's V.....	129
Lampiran 21 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Kemampuan Komunikasi Interpersonal.....	130
Lampiran 22 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Kemampuan Komunikasi Interpersonal.....	132
Lampiran 23 Hasil Uji Normalitas.....	133
Lampiran 24 Hasil Uji Homogenitas.....	134
Lampiran 25 Hasil Uji Independent Sample T-Test.....	135

Reality) sebagai inovasi media pembelajaran berbasis teknologi terbaru yang sesuai perkembangan zaman dan karakteristik siswa.

2. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan dan memperbaiki produk media *Spark AR* berbantuan *Instagram* yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran digital untuk meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal siswa.
3. Bagi siswa, diharapkan media *Spark AR* berbantuan *Instagram* dapat menjadi bantuan untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan komunikasi interpersonal pada mata pelajaran IPAS.
4. Bagi peneliti lain, diharapkan dapat mengembangkan media digital lainnya dengan populasi yang lebih luas dan muatan materi IPAS lain untuk meningkatkan keterampilan-keterampilan abad 21 lainnya yang perlu dikembangkan pada peserta didik dalam proses pembelajaran,

UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

DAFTAR PUSTAKA

Agustini, Agustini, Imanuel Sairo Awang, and Lusila Parida. "Kecerdasan Interpersonal Peserta Didik Di Sekolah Dasar." *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 10, no. 2 (2019): 120–28.

Alifani, Sofi; Sumpono, Imam; "Unnes Physics Education Journal Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran E-Learning Berbantuan Media Sosial." *Unnes*

Physics Education Journal 12, no. 2 (2023): 110–17.

- Amalia, Fitri, Rasa A. Anggayudha, Kusumawardhani Aldilla, Kinkin K. Nursya'bani, Kristianti Fatimah, and Nur Ilmi Setianingsih. *Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa Kelas IV. Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial Buku Siswa*, 2021.
- Amalia, Fitri, Anggayudha A. Rasa, Aldilla Kusumawardhani, Kinkin K. Nursya'bani, and Nur Ilmi Setianingsih. *Buku Panduan Guru Ilmu Pengetahuan Alam Sosial. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Badan Penelitian Dan Pengembangan Dan Perbukuan Pusat Kurikulum Dan Perbukuan*, 2020.
- Amalia, Icha. "Wawancara." Surabaya, 8 Agustus, 2024.
- Aminoto, T, D Agustina, I.M.T.M. Kom, and A Kafkaylea. *MAHIR STATISTIKA DAN SPSS*. tas: Edu Publisher, 2020. https://books.google.co.id/books?id=9Jj_DwAAQBAJ.
- An Nabil, Naimina Restu, Ika Wulandari, Sri Yamtinah, Sri Retno Dwi Ariani, and Maria Ulfa. "Analisis Indeks Aiken Untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Konteks Sains Kimia." *Paedagogia* 25, no. 2 (2022): 184. <https://doi.org/10.20961/paedagogia.v25i2.64566>.
- Anda Juanda, A J. *Penelitian Tindakan Kelas: Classroom Action Research*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- Anggraini, Saphira Yasmin, Supriatna A.R., and Dudung Amir Soleh. "Pengembangan Filter Game Edukasi Berbasis *Instagram* Pada Muatan Ipa Kelas V Sekolah Dasar." *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika* 5, no. 2 (2021): 145–51. <https://doi.org/10.37478/optika.v5i2.1070>.
- Ardianto, Yoga. "Pengaruh Penggunaan Media Sosial *Instagram* Terhadap Komunikasi Interpersonal Mahasiswa Ilmu Komunikasi Di Fakultas Dakwah Dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau." Skripsi: UIN Sultan Syarif Kasim Riau, 2023.
- Arindra, Evandian. "Pengembangan Media Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Aplikasi *Instagram* Dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Di SD Yapita Surabaya." Tesis: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022.
- Arnyana, Ida Bagus Putu. "PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI 4C(COMMUNICATION, COLLABORATION, CRITICAL THINKING DANCREATIVE THINKING) UNTUKMENYONGSONG ERA ABAD 21." *Prosiding* 1, no. 1 (2019).
- Arya, Gede Putu; *Media Dan Multimedia*. Yogyakarta: CV Budi Utomo, 2017.
- Ashari, Sri Ayu, A Hermila, and Abdul Muis Mappalotteng. "Pengembangan Media

- Pembelajaran Movie Learning Berbasis Augmented Reality.” *Jambura Journal of Informatics* 4, no. 2 (2022): 82–93.
- Asih, Rahiima Mulia, and Aji Heru Muslim. “Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal Pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 Di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh.” *Jurnal Jendela Pendidikan* 3, no. 03 (2023): 330–41. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i03.557>.
- Atmajaya, Dedy. “Implementasi Augmented Reality Untuk Pembelajaran Interaktif.” *ILKOM Jurnal Ilmiah* 9, no. 2 (2017): 227–32. <https://doi.org/10.33096/ilkom.v9i2.143.227-232>.
- Atmoko, Bambang Dwi. *Instagram Handbook*. Jakarta: Media Kita, 2012.
- Azzahra, Fatimah. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Instagram* Sebagai Alternatif Sumber Belajar Biologi.” Skripsi: UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.
- Branch, Robert Maribe. *Intructional Design: The ADDIE Aproach*. New York: Springer, 2009.
- Budiman, Haris. “Penggunaan Media Visual Dalam Proses Pembelajaran.” *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 7, no. 45 (2016): 177.
- Cahyono, Dedi Dwi, Nurul Hadi Mustofa, and Endang Fauziati. “Penerapan Metode Blanded Learning Ditinjau Dari Teori Konektivisme.” *YASIN* 2, no. 3 (2022): 325–31.
- Canggara, H. Hafied. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- Darma, Budi. *STATISTIKA PENELITIAN MENGGUNAKAN SPSS (Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Regresi Linier Sederhana, Regresi Linier Berganda, Uji t, Uji F, R2)*. Jakarta: Guepedia, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=acpLEAAQBAJ>.
- Diniarti, Noviroh, and Joko Sulianto. “Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Critical Thinking Pada Pemanfaatan Media SIGUPIS Di Sekolah Dasar.” *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran* 17, no. 1 (2023): 53–58. <https://doi.org/10.26877/mpp.v17i1.13963>.
- Djajadi, Muhammad. *Pengantar Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran, 2019.
- Fatirul, A N, and D A Walujo. *METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN BIDANG PEMBELAJARAN (Edisi Khusus Mahasiswa Pendidikan Dan Pendidik)*. Tangerang Selatan: Pascal Books, 2022. <https://books.google.co.id/books?id=Il1pEAAQBAJ>.
- Fauziyah, Syarifatul. “Pengembangan Media Permainan Simulasi Spinning Untuk

- Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Interpersonal Siswa SMP.” Skripsi: Universitas Sebelas Maret, 2022.
- Firdayanti. “Pengembangan Media Komik Fisika Berbasis Android Berbantuan Sosial Media *Instagram* Pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Barombong Kabupaten Gowa.” Skripsi: UIN Alauddin Makassar, 2019.
- Hasan, Moh Ali. “Wawancara.” Surabaya: 5 Agustus, 2024.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. “Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam.” *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Husaini, M. “Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan.” *Jurnal Mikrotik* 2, no. 2 (2014): 141–47.
- Husna, Naili. “Pengembangan Media Multi Representasi Berbasis *Instagram* Pada Materi Getaran, Gelombang, Dan Bunyi Kelas VIII MTS.” Skripsi: UIN Walisongo Semarang, 2022.
- Janani, Zayyinatul, and Adi Nurcahyo. “Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Materi Faktorisasi Bentuk Aljabar Melalui Pemanfaatan Aplikasi *Instagram* Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama” 5, no. 1 (2023): 1–10. <https://doi.org/10.23917/bppp.v5i1.22940>.
- Kamiana, Agus, Made Windu Antara Kesiman, and Gede Aditra Pradnyana. “Pengembangan Augmented Reality Book Sebagai Media Pembelajaran Virus Berbasis Android.” *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)* 8, no. 2 (2019): 165. <https://doi.org/10.23887/karmapati.v8i2.18351>.
- Karim, MI Al. “Dokumen Kurikulum 1 Dan 2.” Surabaya: MI Al Karim, 2024.
- . “Observasi.” Surabaya, 8 Agustus, 2024.
- . “Observasi.” Surabaya: 8 Januari, 2025.
- Kemendikbudristek. *Capaian Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (IPAS) Fase A-Fase C. Merdeka Mengajar*, 2022. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/sd-sma/ilmu-pengetahuan-alam-dan-sosial-ipas/>.
- Khodijah, Syarifatun. “Pengembangan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Interpersonal Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar Di Kecamatan Ngrampal Sragen.” Skripsi: Universitas Sebelas Maret, 2018.
- Khoiriyah, Nurul, and Arif Setiawan. “Pengembangan Filter *Instagram* Tebak Rukun Islam Menggunakan Aplikasi *Spark AR* Sebagai Media Interaktif Pembelajaran

- Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar.” *Buletin Pengembangan Perangkat Pembelajaran* 4, no. 2 (2022). <https://doi.org/10.23917/bppp.v4i2.22892>.
- Kontesa, Damai Ari, and Endang Fauziati. “Teori Connectivism Dan Implikasinya Terhadap Pemanfaatan E-Learning Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Mitra Swara Ganesha* 9, no. 2 (2022): 117–26.
- Latifah, Eny Nur. “Wawancara.” Surabaya: 5 Agustus, 2024.
- Mahardhika Pratama, Gilang, Didi Juardi, and Aries Suharso. “Penerapan Filter *Instagram* Untuk Meningkatkan Wawasan Siswa Tentang Sejarah Pahlawan Di Sdn Karawang Wetan 3.” *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)* 7, no. 4 (2024): 2743–48. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i4.7184>.
- Malikah, Siti, Endang Fauziati, and Maryadi Maryadi. “Perspektif Connectivisme Terhadap Pembelajaran Daring Berbasis Google Workspace For Education.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 4, no. 2 (2022): 2050–58.
- Mandja, Melani. “Penggunaan Aplikasi *Instagram* Dalam Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII A Di SMP Pantekosta Magelang Mengenai Materi Matematika Tentang Faktorisasi Bentuk Aljabar.” Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, 2016.
- Mardianto, Yogi, Lilil Abdul Azis, and Risma Amelia. “Menganalisis Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Materi Perbandingan Dan Skala Menggunakan Pendekatan Kontekstual.” *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif* 5, no. 5 (2022): 1313–22. <https://doi.org/10.22460/jpmi.v5i5.1313-1322>.
- Masruroh, Afifatul. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Classroom Melalui *Instagram* Untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran.” Tesis: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2021.
- Maulana, H. Gumelar. G. *Psikologis Komunikasi Dan Persuasi*. Jakarta: Akademia Permata, 2013.
- Muhid, Abdul. *Analisis Statistik*. Sidoarjo: Zifatama Jawara, 2019.
- Muhidin, Sambas Ali. *Analisis Korelasi Regresi Dan Jalur Dalam Penelitian*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Novianti, Eka Wahyuni, I Nyoman Arcana, and Irham Taufiq. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Instagram* Pada Pokok Bahasan Grafik Fungsi Untuk Siswa SMA.” *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika* 8, no. 3 (2020): 333–43. <https://doi.org/10.30738/union.v8i3.8820>.
- Nugroho, Ichwan Restu, and Bambang Ruwanto. “Media Pembelajaran Berbasis.” *Jurnal Pendidikan Fisika Nomor* 6, no. 6 (2017): 319–26.
- Nurbaya, Idham Azwar, Raynesa Noor Emiliasari, Susilawati, and Silvi Listia Dewi. *Inovasi Pembelajaran*. Majalengka: Edupedia Publisher, 2023.

- Nurnawati, Erna Kumalasari, and Edhy Sutanta. "Sosialisasi Manfaat Dan Bahaya Pemakaian Teknologi Informasi Di Kalangan Anak-Anak Di Dusun Karet Bantul Yogyakarta." *Jurnal Dharma Bakti-LPPM IST Akprindo Yogyakarta* 1, no. 2 (2018): 123–32. <https://journal.akprind.ac.id/index.php/dharma/article/view/304/211>.
- Nuryadi; Tutut, Dewi Astuti; Endang, Sri Utam', M, Budiantara; *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Prasetyo, E. *TERNYATA PENELITIAN ITU MUDAH: Panduan Melaksanakan Penelitian Bidang Pendidikan*. eduNomi, 2015. <https://books.google.co.id/books?id=XpWJDAAAQBAJ>.
- Pribadi, Benny A. *Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran*. Jakarta: PT Balebat Dedikasi Prima, 2017.
- Putra, I Puti Andika Subagya. "Rancang Bangun Aplikasi Media Pengenalan Senjata Tradisional Indonesia Berbasis Augmented Reality." In *Inovasi Pendidikan Di Era Globalisasi*, 19–27. Bali, Indonesia: Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali, 2024.
- Rakhmat, Jalaludin. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Ramadhan, Ayudha Prakasa. "Interpersonal Communication Is a Very Important Interaction in Establishing a Good Relationship between Nurses and Patient in a Thalasaemia Center . Through Interpersonal Communication Nurse Are Able to Know How to Form a Good Relationship with the Thalas." *JOM FISIP* 3, no. 2 (2016): 1–13.
- RISTIANA, UMU NISA. "Hubungan Antara Intensitas Penggunaan Media Sosial Dengan Komunikasi Interpersonal Siswa Sman 1 Depok Sleman D.I Yogyakarta." *Transformatif* 2, no. 2 (2019): 170–86. <https://doi.org/10.23971/tf.v2i2.964>.
- Rohmadi, Arif. *Tiga Produktif Ber-Social Media*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016.
- Rohmah, Siti. "Interaksi Sosial Mahasiswa Di Media Sosial *Instagram*." UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018.
- Safaria, T. *Interpersonal Intelligence*. Yogyakarta: Amara Books, 2005.
- Sagita, Ni Putu Trisya Hani. "Kontribusi Komunikasi Interpersonal Dan Self Confidence Siswa Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa Kelas V Sd Gugus Kolonel I Gusti Ngurah Rai Kecamatan Denpasar Utara Tahun Pelajaran 2019/2020." Universitas Pendidikan Ganesha, 2020.
- Sari, Indah Purnama, Ismail Hanif Batubara, and Mhd Basri. "Pengenalan Bangun Ruang Menggunakan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran." *Hello World Jurnal Ilmu Komputer* 1, no. 4 (2023): 209–15.

- Sari, Murnia. “Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (Stad) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas v-a MINU Waru II Sidoarjo.” Skripsi: UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018.
- Satria, Dhimas Adi, Rokhmatullah B. Firmansyah, and Aditya Akbarsyah Basuki. “Implementasi Augmented Reality Berbasis Filter *Instagram* Pada Penerapan Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Tata Surya.” *Jurnal Ilmiah Informatika* 11, no. 01 (2023): 63–68. <https://doi.org/10.33884/jif.v11i01.7155>.
- Satrianawati. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: Deepublish, 2018. <https://books.google.co.id/books?id=23NRDwAAQBAJ>.
- Septy, Nurfadhillah. *MEDIA PEMBELAJARAN Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, Dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher), 2021. <https://books.google.co.id/books?id=zPQ4EAAAQBAJ>.
- Setiawan, Dede, Nur Kabibullah, and Imam Sodiqul Wadi. “Penerapan Model Arcs (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Di SMK Muara Ilmu Depok€.” *Mozaic: Islam Nusantara* 6, no. 1 (2020): 61–78.
- Setiawan, Rizki, and Nurul Audie. “Media Sosial *Instagram* Sebagai Presentasi Diri Mahasiswi Pendidikan Sosiologi Untirta.” *Community: Pengawas Dinamika Sosial* 6, no. 1 (2020): 10–20.
- Shoffa, Shoffan. *Teknologi, Informasi, Komunikasi, Dan Pendidikan. Journal GEEJ*. 1st ed. Vol. 7. Banyumas: Satria Indra Prasta Publishing, 2024.
- Sitorus, Eliza Natalia, and Eva Julia G Harianja. “SISTEM INFORMASI KEHADIRAN SISWA MENGGUNAKAN QR KODE BERBASIS ANDROID Studi Khusus SD Negeri 105270” 3, no. 1 (2023): 24–39.
- Siyoto, Sandu, and Muhammad Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT. Alfabet, 2016.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia, 2012.
- Sumiharsono, M. Rudi; Hasanah, Hisbiyatul; *Media Pembelajaran*. Jember: CV Pustaka Abadi, 2017.
- Supriyono, Supriyono. “Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd.” *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2018): 43–48.
- Surya Darmansyah, Dicky. “Pengembangan Media Infografis Di Platform *Instagram*

Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di Sekolah Menengah Atas.” Skripsi: Universitas Pendidikan Indonesia, 2021.

- Tafonao, Talizaro. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa.” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–14.
- Tahir, Mohd Faizal Mat, Nor Kamaliana Khamis, Meor Iqram Meor Ahmad, Zaliha Wahid, and Abdul Hadi Azman. “Penggunaan Fitur Kuiz Berbentuk Realiti Teraruh (AR) Di *Instagram* Dalam Membantu Meningkatkan Pengalaman Pembelajaran.” In *Kongres Dan Pertandingan Inovasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran (KNobasi)*, 84–88. Selangor, Malaysia: Pusat Pengajaran dan Pembangunan Kurikulum Universiti Kebangsaan Malaysia, 2022.
- Tahir, Mohd Faizal Mat, Nor Kamaliana Khamis, Mohd Anas Sabri, Meor Iqram Meor Ahmad, and Nabilah Sabri. “Persepsi Dan Sikap Pelajar Terhadap Kandungan Kuiz Aktiviti Pembelajaran Secara Realiti Teraruh (AR) Menggunakan Platform Media Sosial *Instagram*.” In *Kongres Dan Pertandingan Inovasi Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran (KNobasi)*, 79–83. Selangor, Malaysia: Pusat Pengajaran dan Pembangunan Kurikulum Universiti Kebangsaan Malaysia, 2022.
- Tri Hendriani, Yadi Ardiawan, and Dwi Oktaviana. “Pengembangan Filter Game Edukasi Berbasis *Instagram* Pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel.” *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, no. 2 (2022): 92–107. <https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v1i2.519>.
- Yusuf, Muri. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana, 2016. <https://books.google.co.id/books?id=RnA-DwAAQBAJ>.