



Pengembangan Media Pembelajaran MEBUPA (Mengetahui Budaya Pamekasan) Berbasis *Google Sites* pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN Polagan 1

Innani Norlaili¹, Widya Trio Pangestu¹

¹ PGSD, FKIP, Universitas Trunodjoyo Madura

DOI: <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2720>

Article Info:

Received : 17 Juni 2026
Revised : 26 Juni 2026
Accepted : 22 Juli 2026
Published : 27 Juli 2026

Correspondence:

Innani Norlaili

Phone: +6285745526458

Abstract: This study aimed to develop MEBUPA (Introducing Pamekasan Culture) learning media based on Google Sites that is valid, effective, and attractive for the Pancasila Education subject, specifically on the topic of Introducing Pamekasan Culture, for fifth-grade students at SDN Polagan 1. The media was developed using the ADDIE model and incorporates learning materials in the form of text, images, audio, and videos. The validation results indicated that MEBUPA learning media had a very high level of validity, with assessment scores of 92.5% from the learning media expert, 92.5% from the subject matter expert, 87.5% from the instructional design expert, and 92.5% from the assessment expert. The effectiveness of the media was determined based on students' learning outcomes after using MEBUPA. The results of the Paired Sample t-test showed a significance value (Sig. (2-tailed)) of $0.001 < 0.05$ in the small-group trial and $0.000 < 0.05$ in the large-group trial. These findings indicate that MEBUPA learning media is effective for use in the learning process. The attractiveness of the media was assessed through teacher and student response questionnaires. In the small-group trial, the teacher response score reached 97.5%, while the student response score was 95.5%. In the large-group trial, the teacher response score was 97.5%, and the student response score reached 96.5%. These results indicate that MEBUPA learning media falls into the very attractive category. Based on the findings of this study, it can be concluded that MEBUPA learning media based on Google Sites is valid, effective, and attractive for use in Pancasila Education learning on the topic of Introducing Pamekasan Culture for fifth-grade students at SDN Polagan 1.

Keywords: Learning Outcomes; MEBUPA Media; Pamekasan Culture; Pancasila Education

Citation: Norlaili, I., & Pangestu, W. T. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran MEBUPA (Mengetahui Budaya Pamekasan) Berbasis Google Sites pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN Polagan 1. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 7(3), 4458–4463. <https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2720>

Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berperan penting dalam membentuk karakter peserta didik melalui penanaman nilai-nilai Pancasila, cinta tanah air, sikap toleransi, serta penghargaan terhadap keberagaman budaya Indonesia. Salah satu capaian pembelajaran pada jenjang sekolah dasar adalah mengenalkan keragaman budaya daerah sebagai bagian dari identitas bangsa yang harus dipahami, dihargai,

dan dilestarikan. Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga pada pembentukan sikap dan karakter peserta didik melalui pengalaman belajar yang kontekstual (Nur dkk., 2023). Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan materi secara lebih menarik, konkret,

dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi, partisipasi, serta hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital menjadi alternatif yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Media pembelajaran interaktif merupakan sarana berbasis multimedia yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara siswa dan materi pembelajaran (Putri dkk., 2022). Hal tersebut menjadikan pembelajaran lebih aktif dan membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas V SDN Polagan 1, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi metode ceramah dengan memanfaatkan buku paket sebagai sumber belajar utama. Penggunaan media pembelajaran interaktif masih terbatas karena guru mengalami kendala dalam mengembangkan media yang sesuai dengan karakteristik materi. Akibatnya, pembelajaran keragaman budaya belum disajikan secara kontekstual sehingga peserta didik kurang mengenal budaya lokal Pamekasan. Hasil angket pengetahuan menunjukkan bahwa sebanyak 55% siswa belum mengenal tradisi Roket Tase', 99% belum mengetahui motif batik khas Pamekasan, dan 65% belum mengetahui tari khas Pamekasan.

Temuan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara kondisi pembelajaran yang berlangsung dengan pembelajaran yang diharapkan. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas pembelajaran digital yang memadai, pemanfaatannya dalam proses pembelajaran belum optimal. Di sisi lain, hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa peserta didik lebih tertarik pada media yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, dan aktivitas interaktif. Kondisi ini mengindikasikan perlunya pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang mampu mengintegrasikan budaya lokal ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual, menarik, dan bermakna.

Salah satu alternatif media yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah *Google Sites*. Platform berbasis web ini memungkinkan integrasi berbagai komponen pembelajaran, seperti teks, gambar, audio, video, dan kuis interaktif dalam satu laman yang mudah diakses melalui berbagai perangkat. Karakteristik tersebut mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel, dan berpusat pada peserta didik. Penelitian Ismawati dkk. (2021) menunjukkan bahwa *Google Sites* mudah diimplementasikan sebagai media pembelajaran digital, sedangkan Aini & Zuardi (2025), menyatakan media pembelajaran berbasis *Google Sites* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif sehingga

layak digunakan dalam proses pembelajaran. Namun, penelitian tersebut lebih berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis *Google Sites*, sedangkan pengintegrasian budaya lokal, khususnya budaya Pamekasan, sebagai konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila masih terbatas. Padahal, budaya lokal dapat menjadi sumber belajar yang membantu peserta didik mengenal identitas daerah sekaligus memahami nilai-nilai Pancasila melalui pengalaman belajar yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan media pembelajaran MEBUPA (Menenal Budaya Pamekasan) berbasis *Google Sites* dengan mengintegrasikan budaya lokal Pamekasan ke dalam materi Pendidikan Pancasila bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang valid, efektif, dan menarik untuk mendukung pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila melalui budaya lokal.

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Model ADDIE digunakan karena memberikan prosedur pengembangan yang sistematis, mulai dari analisis kebutuhan hingga evaluasi produk, sehingga sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *Google Sites*. Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan mengombinasikan data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, serta masukan dari validator untuk menyempurnakan produk. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh melalui angket validasi, angket respons guru dan peserta didik, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta tes hasil belajar.

Penelitian dilaksanakan di SDN Polagan 1 dengan subjek penelitian terdiri atas empat validator, yaitu ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli instrumen tes, seorang guru kelas V, serta 20 peserta didik kelas V yang dibagi menjadi uji coba kelompok kecil sebanyak 5 peserta didik dan uji coba kelompok besar sebanyak 15 peserta didik. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, angket validasi, angket respons guru dan peserta didik, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, serta tes hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest*. Data hasil validasi dianalisis menggunakan teknik analisis persentase untuk menentukan tingkat kelayakan media. Keefektifan media dianalisis berdasarkan hasil *paired sample t-test* untuk mengetahui perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media serta ketuntasan belajar klasikal untuk mengetahui

ketercapaian ketuntasan peserta didik. Adapun data kualitatif dianalisis secara deskriptif sebagai dasar penyempurnaan media pada setiap tahap pengembangan.

Hasil dan Diskusi

Pengembangan media pembelajaran MEBUPA (Menenal Budaya Pamekasan) berbasis *Google Sites* dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation*, dan *Evaluation*.

Tahap Analisis (Analysis)

Pada tahap *analysis*, hasil observasi, wawancara, dan analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN Polagan 1 masih didominasi metode ceramah dengan penggunaan media yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang memahami budaya lokal Pamekasan. Temuan ini menjadi dasar pengembangan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih kontekstual dan interaktif.

Tahap Desain (Design)

Tahap *design* menghasilkan rancangan media MEBUPA yang memuat materi budaya Pamekasan, meliputi tradisi Roket Tase', batik khas Pamekasan, dan Tari Topeng Ghetak. Media dirancang menggunakan *Google Sites* dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, tugas kelompok, dan games TTS yang dapat diakses melalui HP maupun laptop yang terhubung dengan internet.

Tahap Pengembangan (Development)

Pada tahap *development*, media pembelajaran MEBUPA dibuat berdasarkan rancangan yang telah disusun pada tahap *design*. Selanjutnya, produk tersebut divalidasi oleh empat validator yang terdiri atas ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli soal. Hasil validasi media disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Pembelajaran MEBUPA

Validator	Persentase	Kriteria
Ahli Media	92,5%	Sangat Valid
Ahli Materi	92,5%	Sangat Valid
Ahli Desain Pembelajaran	87,5%	Sangat Valid
Ahli Soal	92,5%	Sangat Valid

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran MEBUPA memperoleh persentase sebesar 92,5% dari ahli media, 92,5% dari ahli materi, 87,5% dari ahli desain pembelajaran, dan 92,5% dari ahli instrumen tes. Hasil tersebut menunjukkan

bahwa media pembelajaran MEBUPA termasuk dalam kategori sangat valid, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan dari para validator.

Tingginya tingkat validitas menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan media, kelayakan materi, desain pembelajaran, dan instrumen soal. Selain itu, media telah disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar serta capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil penelitian ini sejalan dengan Kurniawati (2019) yang menyatakan bahwa kevalidan media pembelajaran dipengaruhi oleh kualitas penyajian materi, kejelasan bahasa, serta kesesuaiannya dengan karakteristik pengguna. Temuan ini juga didukung oleh Widiarti dkk. (2021) yang menyatakan bahwa penyajian materi yang jelas dan mudah dipahami memengaruhi validitas materi, serta Khasanah & Nurawati (2021) yang menjelaskan bahwa kesesuaian antara desain pembelajaran, media, materi, dan instrumen evaluasi menentukan validitas suatu produk pembelajaran. Pada penelitian ini, validitas media didukung oleh penyajian materi yang sesuai dengan capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila, penggunaan bahasa yang komunikatif, serta tampilan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain itu, instrumen soal disusun berdasarkan tujuan pembelajaran dan indikator yang telah ditetapkan, dengan butir soal yang jelas dan mampu mengukur pemahaman peserta didik terhadap materi Keragaman Budaya Pamekasan. Oleh karena itu, media MEBUPA beserta instrumen evaluasinya dinilai valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Implementasi (Implementation)

Pada tahap *implementation*, media pembelajaran MEBUPA yang telah dinyatakan valid terlebih dahulu diujicobakan pada kelompok kecil yang terdiri atas lima peserta didik sebagai uji coba awal. Uji coba tersebut bertujuan untuk mengetahui kekurangan serta memperoleh masukan sebelum media diterapkan pada kelompok besar. Setelah dilakukan penyempurnaan berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil, media pembelajaran MEBUPA diimplementasikan pada kelompok besar yang melibatkan 15 peserta didik kelas V SDN Polagan 1. Implementasi ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran melalui ketuntasan hasil belajar, uji perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran dengan melihat hasil pretest dan posttest, serta keterlaksanaan pembelajaran.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar setelah menggunakan media pembelajaran MEBUPA. Berdasarkan hasil posttest, sebanyak 14 dari

15 peserta didik memperoleh nilai di atas KKTP (≥ 70), sedangkan 1 peserta didik belum mencapai ketuntasan. Dengan demikian, persentase ketuntasan klasikal mencapai 93,3%, sehingga telah memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yang ditetapkan, yaitu minimal 75% peserta didik mencapai KKTP (Panjaitan dkk, 2020).

Tabel 2. Hasil Ketuntasan Klasikal Peserta Didik

Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
Tuntas	14	93,3%
Tidak Tuntas	1	6,7%
Jumlah	15	100%

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran MEBUPA mampu membantu sebagian besar peserta didik mencapai tujuan pembelajaran pada materi mengenal budaya Pamekasan. Tingginya persentase ketuntasan klasikal menunjukkan bahwa penggunaan media mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi melalui penyajian yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual. Selain ditinjau dari ketuntasan klasikal, keefektifan media juga dianalisis menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran MEBUPA.

Tabel 3. Hasil Uji *Paired Sample t-test*

Mean Difference	t	df	Sig. (2-tailed)
-37,333	-16,362	14	0,000

Berdasarkan Tabel 3, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,000, yang lebih kecil daripada taraf signifikansi 0.05 ($0,000 < 0,05$). Hasil tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar peserta didik sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) menggunakan media pembelajaran MEBUPA. Dengan demikian, media pembelajaran MEBUPA terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi budaya Pamekasan.

Sebagai data pendukung keefektifan media, dilakukan observasi terhadap keterlaksanaan pembelajaran selama proses implementasi pada kelompok besar. Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran oleh guru pada pertemuan pertama memperoleh persentase 93,33%, sedangkan pada pertemuan kedua memperoleh persentase 100%. Sementara itu, keterlaksanaan aktivitas peserta didik pada pertemuan pertama memperoleh persentase 87,50%, sedangkan pada pertemuan kedua memperoleh persentase 97,33%.

Tabel 4. Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar

Aspek yang diamati	Pertemuan 1	Pertemuan 2
Keterlaksanaan pembelajaran oleh guru	93,33%	100%
Keterlaksanaan pembelajaran oleh peserta didik	89,17%	94,58%

Berdasarkan Tabel 4, keterlaksanaan pembelajaran pada kedua pertemuan menunjukkan bahwa media pembelajaran MEBUPA dapat digunakan dengan baik oleh guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Penyajian materi yang mengintegrasikan teks, gambar, audio, video, tugas kelompok, dan kuis interaktif mendukung pelaksanaan pembelajaran sehingga peserta didik dapat terlibat secara aktif pada setiap kegiatan pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Putri dkk. (2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif mampu meningkatkan partisipasi peserta didik melalui interaksi yang lebih aktif dengan materi pembelajaran.

Selain ditinjau dari keefektifan media, tahap implementasi juga bertujuan untuk mengetahui tingkat kemenarikan media pembelajaran MEBUPA berdasarkan respons guru dan peserta didik setelah menggunakan media dalam proses pembelajaran. Penilaian kemenarikan dilakukan melalui penyebaran angket respons yang diberikan kepada guru dan seluruh peserta didik pada akhir kegiatan pembelajaran. Hasil penilaian kemenarikan media disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Angket Respons terhadap Media Pembelajaran MEBUPA

Responden	Persentase	Kriteria
Guru	97,5%	Sangat Menarik
Peserta Didik	96,5%	Sangat Menarik

Berdasarkan Tabel 5, hasil angket menunjukkan bahwa media pembelajaran MEBUPA memperoleh persentase respons sebesar 97,5% dari guru dan 96,5% dari peserta didik. Kedua persentase tersebut termasuk dalam kategori sangat menarik, yang menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta mampu mendukung proses pembelajaran. Penyajian materi melalui *Google Sites* yang memadukan teks, gambar, audio, video, tugas kelompok, dan games TTS memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif sehingga meningkatkan antusiasme peserta didik dalam mempelajari budaya Pamekasan. Hasil penelitian ini sejalan dengan Zahra dkk. (2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan

karakteristik peserta didik dapat meningkatkan minat belajar. Selain itu, Arsyad (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi *atensi (attention function)*, yaitu mampu menarik dan memusatkan perhatian peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan demikian, media MEBUPA memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, memusatkan perhatian peserta didik, serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar sehingga menjadi media yang menarik digunakan dalam pembelajaran.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Pada tahap evaluasi ini dilakukan dengan dua cara, yaitu evaluasi formatif dan sumatif (Tegeh, dkk., 2014:44). Evaluasi formatif dilakukan untuk mengumpulkan data pada setiap tahapan yang digunakan untuk penyempurnaan yang dilakukan dari tahap awal *analyze, design, development*, dan *impelentation*. Sedangkan evaluasi pada tahap sumatif dilakukan pada akhir untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik.

Evaluasi formatif pada tahap *analyze*, yaitu berupa hasil data baik itu dari wawancara, observasi, dan angket kebutuhan kemudian dianalisis sehingga ditemukan permasalahan yang penting untuk dicarikan solusi yang kemudian dijabarkan di latar belakang. Evaluasi pada tahap *design* yaitu mengevaluasi hasil terkait rancangan produk yang dikembangkan dari segi media pembelajaran. Evaluasi pada tahap *development* yaitu dilakukan dengan memvalidasi media yang dikembangkan oleh peneliti kepada para ahli yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli soal. Pada tahap *implementation*, mengevaluasi hasil yang berkaitan dengan observasi keterlaksanaan pembelajaran, yang mencakup hasil angket respon guru dan siswa dan keterlaksanaan pembelajaran. Sedangkan evaluasi sumatif penelitian ini dilakukan pada tahap *implementation* yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan media MEBUPA yang dibuat. Instrumen soal dengan 10 pertanyaan pilihan ganda tentang materi Mengenal Budaya Pamekasan digunakan dalam penelitian untuk menguji peningkatan hasil belajar siswa pada saat sebelum dan sesudah menggunakan media tersebut.

Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran MEBUPA (Mengenal Budaya Pamekasan) berbasis Google Sites pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SDN Polagan 1 menggunakan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, efektif, dan menarik. Kevalidan media ditunjukkan oleh hasil validasi ahli

media (92,5%), ahli materi (92,5%), ahli desain pembelajaran (87,5%), dan ahli soal (92,5%) yang seluruhnya berada pada kategori sangat valid. Keefektifan media ditunjukkan oleh ketuntasan belajar klasikal sebesar 93,3% serta hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil pretest dan posttest ($\text{Sig.} = 0,000 < 0,05$), sehingga media MEBUPA efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, keterlaksanaan pembelajaran oleh guru dan peserta didik selama implementasi berlangsung dengan sangat baik. Kemenarikan media ditunjukkan melalui hasil angket respons guru sebesar 97,5% dan respons peserta didik sebesar 96,5%, yang keduanya termasuk dalam kategori sangat menarik. Dengan demikian, media pembelajaran MEBUPA berbasis Google Sites layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi mengenal budaya Pamekasan di sekolah dasar.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kontribusi dalam pelaksanaan penelitian serta penyusunan artikel ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.

Referensi

- Aini, S., & Zuardi. (2025). Pengembangan media pembelajaran website berbasis Google Sites pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Gugus III Kecamatan Banuhampu. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 4019–4027.
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ismawati, L, Mutia, N., Fitriani, N., & Masturoh, S. (2021), Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Web Menggunakan Google Sites Pada Materi Gelombang Bunyi. *Schrodinger Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 2(2), 140-146.
- Khasanah, I., & Nurawati, I. (2021). Pengembangan modul digital sebagai bahan ajar biologi untuk siswa kelas XI IPA. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science Education*, 2(1), 39–46.
- Kurniawati, T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2019). strategi pembelajaran nilai karakter mandiri berbantuan video animasi untuk PAUD. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)*, 6(1), 30–38.
- Nur, R. A. P., Truvadi, L. A., Agustina, R. T., & Salam, I. F. B. (2023). Peran Pendidikan Pancasila dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia: Tinjauan

- dan Implikasi. *ADVANCES in Social Humanities Research*, 1(4), 501-510.
- Panjaitan dkk. (2020). Upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan model discovery learning di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*. 4(4), 1350-1357.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis pengaruh pembelajaran menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan hasil belajar matematika kelas V SD melalui media video pembelajaran. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 195.
- Zahra, A., Syachruraji, A., & Rokmanah, S. (2023). Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik melalui Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).