

521/S/PGSD-KCBR/PK03.08/10/Januari/2024

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA
BERBANTU KARTU *QR CODE* PADA MATERI PENERAPAN NILAI-
NILAI YANG TERKANDUNG DALAM SILA-SILA PANCASILA KELAS
V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Kelas V Sekolah Dasar)

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
SILVIA AGUSTINI
2001555

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
SILVIA AGUSTINI
2001555**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA
BERBANTU KARTU *QR CODE* PADA MATERI PENERAPAN NILAI-
NILAI YANG TERKANDUNG DALAM SILA-SILA PANCASILA KELAS
V SEKOLAH DASAR
(Penelitian *Design and Development* kelas V Sekolah Dasar)**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:
Pembimbing I

Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd.

NIP 920200419920118201

Pembimbing II

Uus Kusnadi, M.Pd.

NIP 920200819751221101

Diketahui,
Ketua Program Studi S1- PGSD

Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP 198111082008012015

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA DIORAMA BERBANTU KARTU *QR CODE*
PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG TERKANDUNG
DALAM SILA-SILA PANCASILA KELAS V SEKOLAH DASAR
(Penelitian *Design & Development* Kelas V SD)**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

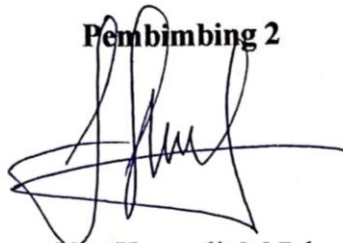
Pembimbing 1



Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M. Pd.

NIP 920200419920118201

Pembimbing 2



Uus Kusnadi, M.Pd

NIP 920200819751221101

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGSD

Kampus UPI Di Cibiru



Dr. Tita Mulyati, M.Pd

NIP. 198111082008012015

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Berbantu Kartu *QR Code* pada Materi Penerapan Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Sila-Sila Pancasila Kelas V Sekolah Dasar**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, 4 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,

Silvia Agustini

NIM 2001555

MOTTO HIDUP

“Hatiku tenang karena mengetahui apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirku, dan apa yang menjadi takdirku tidak akan pernah melewatkanmu”

(Umar Bin Khattab)

“Jadilah seperti bunga yang selalu memberi keharuman, bahkan kepada tangan yang menghancurkannya”

(Ali Bin Abi Thalib)

“Hasbunallah wa ni'mal wakil ni'mal maula wa ni'mannasir”

(QS. Ali-Imran : 173)

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah : 5-6)

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum wr.wb

Alhamdulillahilahi rabbil alamin, puji syukur marilah kita panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penyusun dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan lancar. Sholawat beserta salam semoga selalu tercurah limpah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, kepada keluarga, sahabat, *tabi'in*, dan kepada kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman.

Skripsi berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Diorama Berbantu Kartu QR Code pada Materi Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Sila-Sila Pancasila Kelas V Sekolah Dasar”** ini dimaksud untuk untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Kampus Daerah Cibiru,

Dalam penulisan skripsi tidak sedikit penyusun mengalami hambatan. Penyusun menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu, penyusun mengharapkan adanya kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga karya ini dapat bermanfaat.

Aamiin

Wassalamu 'alaikum wr.wb

Bandung, 4 Januari 2024

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji dan syukur saya panjatkan kepada *illahi rabbi* Allah Swt. Atas ridha dan karuniaNya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan semaksimal mungkin. Tak lupa sholawat serta salam semoga tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad saw. Kepada keluarganya, sahabatnya, *tabi'in tabi'atnya* dan kepada kita umatnya di akhir zaman. Dalam penulisan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, dan doa dari pihak-pihak yang bersangkutan. Pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan ilmu yang bermanfaat, membimbing, memberikan kritik dan saran serta memberikan arahan kepada penulis dalam menulis skripsi.
2. Bapak Uus Kusnadi, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang senantiasa meluangkan waktu untuk mendengar keresahan juga kebingungan serta memberikan ilmu baru sekaligus solusi pada setiap keresahan yang saya tanyakan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
3. Ibu Dr. Tita Mulyati, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indoensia Kampus Cibiru yang selalu membimbing dan menjadi teladan bagi seluruh mahasiswa PGSD Kampus Daerah Cibiru.
4. Bapak Prof. Dr. Deni Darmawan, M.Si., M.Kom., MCE., selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang menjadi teladan bagi seluruh mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
5. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang selalu menjadi teladan bagi seluruh mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
6. Bapak Dr. Jenuri, S.Ag. M.Pd., selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yang selalu menjadi teladan bagi seluruh mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
7. Ibu Nurul Hidayah, M.Pd., selaku ahli media yang telah meluangkan waktu, ilmu, serta tenaga untuk memberikan penilaian terhadap media yang saya kembangkan serta memberikan saran yang membuat produk media saya menjadi lebih baik.

8. Ibu Yayang Furi Furnamasari, M.Pd., selaku ahli materi yang telah meluangkan waktu, ilmu dan tenaga untuk memberikan penilaian terhadap produk media saya yang ditinjau dari segi materi sehingga media saya menjadi lebih baik.
9. Ibu S. Nailul Muna Aljamaliah, M.Pd., selaku ahli bahasa yang telah meluangkan waktu, ilmu dan tenaga untuk memberikan penilaian terhadap produk media saya yang ditinjau dari segi kebahasaan sehingga media saya menjadi lebih baik.
10. Ibu Winti Ananthia, S.Pd., M.Ed., selaku tim pertimbangan penulisan skripsi yang telah mengkoordinir jalannya skripsi ini sehingga dapat berjalan dengan baik.
11. Seluruh Dosen dan Staf Akademik PGSD Kampus Daerah Cibiru yang telah memberikan banyak ilmu dan pelayanan yang baik selama perkuliahan.
12. Kepala sekolah, guru, dan para staf SDN Jelegong 01 Rancaekek yang telah mengizinkan dan menyambut kehadiran saya dengan ramah dalam melakukan penelitian.
13. Ibu Neni, S.Pd, selaku wali kelas V SDN Jelegong 01 Rancaekek yang telah mengizinkan dan membantu saya dalam melaksanakan penelitian serta memberikan saran juga penilaian yang membangun.
14. Siswa-siswi kelas V SDN Jelegong 01 Rancaekek yang telah berpartisipasi aktif selama penelitian dan bersedia memberikan penilaian terhadap produk media saya.
15. Bapak Agus Triyantoro dan Mamah Yuni Mistawati yakni kedua orangtua peneliti yang selalu ada dibalik perjuangan peneliti yang tidak pernah lelah dalam membantu dan mencukupi apa yang peneliti butuhkan. Terima kasih yang tidak akan cukup untuk membalas segala jasa yang telah keduanya berikan. Terima kasih atas segala doa yang mengantarkan saya sampai ke titik ini. Karya ini saya persembahkan untuk mamah dan bapak semoga buah perjuangan dan doa dari keduanya akan menghasilkan kebahagiaan.
16. Faisal Shalatin Dwiyantoro, Vanisa Tri Hapsari, dan Dinda Ayu Kirana Putri selaku adik dari peneliti yang telah memberikan suka duka selama penelitian ini. Terimakasih sudah membantu dan mendengarkan segala keluh kesah saya.
17. Sinta Dwi Putri dan Rizkyani Nur Fauzia, selaku sahabat peneliti yang telah memberikan warna dalam kehidupan saya. Terima kasih selalu membantu dan mendukung saya sampai saat ini. Semoga kita semua dapat sukses bersama-sama.

18. Putri Indah Pertiwi, Yuga Fibra Nurhakim, Nurul Kamilah, Mila Lisnadiani Inswanda, dan Bunga Bhagasasi selaku sahabat yang selalu membantu saya selama perkuliahan juga selama penelitian. Terima kasih karena menjadi kekuatan saya selama proses penelitian ini.
19. Yunita Yasmin Istiqomah dan Siti Adawiyah selaku teman seperjuangan saya selama proses penelitian. Terima kasih sudah menjadi motivasi, kekuatan saya hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
20. Seluruh teman-teman PGSD 2020 khususnya kelas C yang selalu menemani setiap langkah dalam menempuh ilmu.
21. HIMA PGSD yang telah membantu saya tumbuh dan mempelajari berbagai hal dalam berorganisasi.
22. Terakhir, terima kasih untuk diri saya sendiri yang mampu berjuang hingga akhir. Terima kasih karena telah kuat melalui berbagai proses pendewasaan yang sangat tidak mudah. Terima kasih sudah bisa melewati semua ini.

Bandung, 5 Januari 2024

Silvia Agustini

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIORAMA BERBANTU
KARTU QR CODE PADA MATERI PENERAPAN NILAI-NILAI YANG
TERKANDUNG DALAM SILA-SILA PANCASILA
KELAS V SEKOLAH DASAR**

(Penelitian *Design and Development* Kelas V Sekolah Dasar)

Silvia Agustini

2001555

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penerapan nilai-nilai Pancasila yang belum nampak pada diri siswa menunjukkan perlu adanya perbaikan dalam pembelajaran PPKn. Penggunaan media pembelajaran yang belum efektif membuat siswa kurang aktif selama proses pembelajaran. Berdasarkan teori kognitif Piaget dan teori belajar sosial Bandura siswa usia 7-12 membutuhkan benda konkrit dalam proses pembelajaran sehingga peneliti memilih media diorama yang berbantu kartu QR Code sebagai salah satu solusi dari permasalahan tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana rancangan pengembangan media pembelajaran diorama berbantu kartu QR Code sekaligus mengetahui uji kelayakan dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa juga mengetahui respon pengguna terhadap media tersebut. Media ini dibuat dengan menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang diadaptasi dari (Tegeh, et al., 2013). Pada tahap implementasi media melibatkan beberapa ahli yakni ahli media, ahli materi dan ahli bahasa untuk mengetahui kelayakan dari media yang dibuat. Penilaian dari ahli media mendapatkan skor 96,4 % dengan kategori “Sangat Layak”, ahli materi mendapatkan skor 95,4% dengan kategori “Sangat Layak” dan ahli bahasa mendapatkan skor 80,5% dengan kategori “Layak”. Setelah melalui proses penilainya selanjutnya media diujicobakan kepada para pengguna yakni guru dan siswa kelas V SDN Jelegong 01 Rancaekek dan mendapatkan skor 100% dari guru dengan kategori “Sangat Layak” dan skor 97,6% dari siswa dengan kategori “Sangat Layak” sehingga media diorama berbasis QR Code ini layak untuk digunakan pembelajaran PPKn materi penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila.

Kata Kunci: Diorama, QR Code, PPKn, Pancasila

**DEVELOPMENT OF DIORAMA LEARNING MEDIA WITH THE HELP OF QR
CODE CARDS ON THE APPLICATION OF THE VALUES CONTAINED IN
SILA PANCASILA CLASS V PRIMARY SCHOOL**

(Research Design and Development for Class V Elementary Schools)

Silvia Agustini

2001555

ABSTRACT

This research is motivated by the application of Pancasila values which are not yet visible in students, indicating the need for improvements in Civics learning. The use of learning media that is not yet effective makes students less active during the learning process. Based on Piaget's cognitive theory and Bandura's social learning theory, students aged 7-12 need concrete objects in the learning process, so researchers chose diorama media assisted by QR Code cards as one solution to this problem. This research aims to find out how to develop diorama learning media using QR Code cards, as well as finding out the feasibility tests from media experts, material experts and language experts as well as knowing the user's response to the media. This media was created using the Design and Development (D&D) method with the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) model adapted from (Tegeh, et al., 2013). At the media implementation stage, several experts are involved, namely media experts, material experts and language experts to determine the suitability of the media being created. The assessment from media experts got a score of 96.4% in the "Very Decent" category, material experts got a score of 95.4% in the "Very Decent" category and language experts got a score of 80.5% in the "Decent" category. After going through the assessment process, the media was then tested on users, namely teachers and class V students of SDN Jelegong 01 Rancaekek and received a score of 100% from teachers in the "Very Appropriate" category and a score of 97.6% from students in the "Very Appropriate" category so that the diorama media This QR Code-based material is suitable for use in PPKn learning as material for applying the values contained in the Pancasila principles.

Keywords: Diorama, QR Code, PPKn, Pancasila

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	2
LEMBAR PERNYATAAN	4
KATA PENGANTAR	6
UCAPAN TERIMAKASIH.....	7
ABSTRAK.....	10
ABSTRACK	11
DAFTAR ISI.....	12
DAFTAR TABEL.....	14
DAFTAR GAMBAR	15
BAB I.....	Error! Bookmark not defined.
PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
1.1 Latar Belakang.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
1.3 Tujuan Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.4 Manfaat Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II.....	Error! Bookmark not defined.
KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
2.1 Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.2 Pengembangan Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.3 Pembelajaran PPKn di SD.....	Error! Bookmark not defined.
2.4 Karakteristik Siswa Kelas V SD.....	30
2.5 Penelitian yang Relevan	Error! Bookmark not defined.
2.6 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III.....	Error! Bookmark not defined.
METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
3.1 Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.2 Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Partisipasi dan Tempat Penelitian	Error! Bookmark not defined.

3.4 Pengumpulan Data.....	40
3.5 Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
4.1 Temuan.....	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	Error! Bookmark not defined.
SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	Error! Bookmark not defined.
5.1 Simpulan.....	Error! Bookmark not defined.
5.2 Implikasi	Error! Bookmark not defined.
5.3 Rekomendasi	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	16
LAMPIRAN A	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN B	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN C	Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN D	Error! Bookmark not defined.
RIWAYAT HIDUP.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 2 Pedoman Wawancara Kebutuhan Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 3 Angket Kebutuhan Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 4 Matriks GBPM.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Validasi Ahli Bahasa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3 8 Kisi-Kisi Instrumen Respon Guru.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3 9 Kisi-Kisi Instrumen Respon Siswa	50
Tabel 3. 10 Skoring Skala Likert	50
Tabel 3. 11 Interpretasi Skor.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 1 Rincian Analisis dan Desain.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Hasil Wawancara Analisis Guru	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Hasil Angket Kebutuhan Siswa	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Kompetensi Dasar dan Indikator.....	60
Tabel 4. 5 Kebutuhan Perangkat Keras.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Ketentuan Board Diorama	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Kebutuhan Cetak.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Matrik GBPM Media Diorama Berbasis QR Code ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Prototype Board Diorama	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 10 Prototype Buku Panduan.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11 Prototype Kartu Belajar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12 Prototype Kartu Pancasila.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13 Storyboard Buku Panduan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 14 Storyboard Kartu Belajar	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 15 Storyboard Kartu Pancasila.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 16 Ukuran Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 17 Storyboard Isi QR Code.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 18 Desain dan Proses Pembuatan Board Diorama.	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 19 Desain Buku Panduan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 20 Desain Kartu Belajar.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 21 Desain Kartu Belajar.....	90
Tabel 4. 22 Desain dan Pembuatan Komponen Diorama	91
Tabel 4. 23 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 24 Perbaikan dari Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 25 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 26 Perbaikan dari Ahli Materi.....**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 27 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Bahasa **Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 28 Perbaikan Ahli Bahasa 105
Tabel 4. 29 Rekapitulasi Hasil Angket Guru**Error! Bookmark not defined.**
Tabel 4. 30 Rekapitulasi Hasil Angket Siswa.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir**Error! Bookmark not defined.**
Gambar 3. 1 Tahapan ADDIE Menurut Tegeh, et al., 2013 .**Error! Bookmark not defined.**
*Gambar 4. 1 Membuat QR Code pada Web**Error! Bookmark not defined.***
*Gambar 4. 2 Mengunduh QR code pada Web**Error! Bookmark not defined.***

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, R. Y. (2022). *Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif flipbook materi penerapan nilai-nilai Pancasila pada pembelajaran PPKn di kelas V Sekolah Dasar: Penelitian pengembangan pada pembelajaran PPKn kelas V*. (Skripsi). PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Diambil dari <http://repository.upi.edu/80538/>
- Afifah, D. dkk. (2022). Pengembangan media diorama siklus air untuk meningkatkan hasil belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal: Pendidikan dan Konseling*, 4(3). Diambil dari <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4374>
- Akhwani. (2018). Perbelajaran PPKn dengan value clarification technique berbantuan role playing. *Education and Human Development*, 3(1). Diambil dari <http://journal2.unusa.ac.id/index.php/EHDJ/article/view/50>
- Akhyar, S. H & Anggraeni, D. (2022). Pengajaran pendidikan Pancasila di sekolah dasar guna mempertahankan Ideologi Pancasila di era globalisasi. *Jurnal: Kewarganegaraan*, 6(1). Diambil dari <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3034635&val=20674&title=Pengajaran%20Pendidikan%20Pancasila%20Di%20Sekolah%20Dasar%20Guna%20Mempertahankan%20Ideologi%20Pancasila%20Di%20Era%20Globalisasi>
- Andriani, N. N., Asri, I. A. S., & Ardana, I. K. (2019). Pengaruh model pakem berbasis tri hita karana terhadap kompetensi pengetahuan PPKn siswa kelas V. *Jurnal Adat dan Budaya Indonesia*, 1(2). Diambil dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JABI/article/view/28909>
- Antari, L. P. S., & De Liska, L. (2020). Implementasi nilai-nilai Pancasila dalam penguatan karakter bangsa. *Jurnal Widyadari*, 21(2). Diambil dari <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/widyadari/article/view/916>
- Arsyad, A., & Sulfemi, W. B. (2018). Metode role playing berbantu media audio visual pendidikan dalam meningkatkan belajar IPS. *Jurnal PIPSI (Jurnal IPS Indonesia)*,3(2). Diambil dari

<https://journal.stkip Singkawang.ac.id/index.php/JurnalPIPSI/article/view/1012>

- Asmaroini, A. P. (2016). *Implementasi nilai-nilai Pancasila bagi siswa di era globalisasi*. 4. Diambil dari <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/1077>
- Asmaroini, A. P. (2017). *Menjaga eksistensi Pancasila dan penerapannya bagi masyarakat di era globalisasi*. 2(1). Diambil dari <http://journal.umpo.ac.id/index.php/jpk/article/view/307>
- Asiah, S. (2016). *Pengembangan pembelajaran media diorama pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tema lingkungan alam dan lingkungan buatan siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri (SDN) Kepanjen I Jombang* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim). Diambil dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/6102>
- BSNP. (2017). Standar buku ajar dan modul ajar. Diambil dari [https://bpm.umg.ac.id/aset/images/download/M3-Standar-BA\(1-8-2017\).pdf](https://bpm.umg.ac.id/aset/images/download/M3-Standar-BA(1-8-2017).pdf)
- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan teknologi informasi komunikasi/ICT dalam berbagai bidang. *Jurnal Fakultas Teknik Kuningan*, 2(2). Diambil dari <https://jurnal.unisa.ac.id/index.php/jft/article/view/83>
- Creswell, J. W. (2016). Reflections on the MMIRA the future of mixed methods task force report. *Journal of Mixed Methods Research*, 10(3). Retrieved from <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1558689816650298>
- Dwiyogo, W. D. (2015). Analisis kebutuhan pengembangan model rancangan pembelajaran berbasis blended learning (pbbl) untuk meningkatkan hasil belajar pemecahan masalah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran (JPP)*, 21(1). Diambil dari <http://journal.um.ac.id/index.php/pendidikan-dan-pembelajaran/article/view/4523>
- Febrianti, F. (2019). Efektivitas penggunaan media grafis dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2(1). Diambil dari <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5737>
- Firmansyah, G., & Hariyanto, D. (2019). The use of QR code on educational domain: a research and development on teaching material. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 5(2). Retrieved from <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pjk/article/view/13467>
- Fithri. (2005). *Teori Belajar Sosial. Buku perkuliahan psikologi belajar*. Diambil dari <https://core.ac.uk/download/pdf/95747721.pdf#page=108>

- Guo, D., Cao, J., Wang, X., Fu, Q., & Li, Q. (2016). Combating QR-Code-based compromised accounts in mobile social networks. *Sensors*, *16*(9). Retrieved from <https://www.mdpi.com/1424-8220/16/9/1522>
- Hae, Y., & Widiastuti, W. (2021). Penerapan media pembelajaran visual dalam membangun motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(4). Diambil dari <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/522>
- Hidayati, A. N. M. H. (2017). *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Kegiatan Ekonomi*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *4*. Diambil dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/7417>
- Hidayati, N. (2013). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ekonomi Materi Akuntansi Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Gedangan Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, *1*(3). Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/3683/6262>
- Ibda, F. (2015). Perkembangan kognitif: teori jean piaget. *Intelektualita*, *3*(1).
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Journal of Gender Studies*, *13*(1). Diambil dari <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/intel/article/view/197>
- Iswanto, I. (2021). *Proses adaptasi mahasiswa universitas islam Riau dalam program pendidikan jarak jauh di masa pandemi Covid-19* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau). Diambil dari <https://repository.uir.ac.id/14274/>
- Juliardi, B. (2015). Implementasi pendidikan karakter melalui pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal: Bhinneka Tunggal Ika*, *2*(2). Diambil dari <https://core.ac.uk/download/pdf/267824621.pdf>
- Kartini, D., & Dewi, D. A. (2021). Implementasi Pancasila dalam pendidikan sekolah dasar. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, *3*(1). Retrieved from <https://ummaspul.e-journal.id/Edupsycouns/article/view/1304>
- Kania, N., & Arifin, Z. (2019). Analisis kesulitan calon guru sekolah dasar dalam menyelesaikan soal pemecahan masalah matematis berdasarkan prosedur newman. Diambil dari <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=866153&val=13385&title=Analisis%20Kesulitan%20Calon%20Guru%20Sekolah%20Dasar%20Dalam%20Menyelesaikan%20Soal%20Pemecahan%20Masalah%20Matematis%20Berdasarkan%20Prosedur%20Newman>
- Kemendikbud. (2016). Peraturan KEMENDIKBUD RI Nomor 21 Tahun 2016

tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah. Jakarta. Diambil dari <https://jdih.kemendikbud.go.id/arsip/Salinan%20Permendikbud%20Nomor%2067%20Tahun%202013.pdf>

Kemendikbud. (2016). Peraturan KEMENDIKBUD RI Nomor 22 Tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah. Jakarta. Diambil dari <https://jdih.kemendikbud.go.id/arsip/Salinan%20Permendikbud%20Nomor%2067%20Tahun%202016.pdf>

Kemendikbud. (2006). Pendidikan Nasional Nomor 23 Tahun 2006 Tentang Standar Kompetensi. Diambil dari https://jdih.kemdikbud.go.id/sjdih/siperpu/dokumen/salinan/permen_tahun_2006_nomor24.pdf

Khalbu, T. T., Amalia, T., Ulfa, K., Riswanda, J., Maretha, D. E., Nurokhman, A., ... & Rahmawati, D. (2018, March). Validitas pengembangan media pembelajaran flash card pada materi pencemaran lingkungan kelas VII SMP/MTS. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*,1(1). Diambil dari <https://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio/article/view/101>

Kwartolo, Y. (2010). Teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Penabur*, 14(9). Diambil dari https://www.academia.edu/download/31060012/Hal.15-43_TIK_dalam_PBM.pdf

Lesilolo, H. J. (2018). Penerapan teori belajar sosial albert bandura dalam proses belajar mengajar di sekolah. *KENOSIS: Jurnal Kajian Teologi*, 4(2). Diambil dari <http://ejournal.iaknambon.ac.id/index.php/KNS/article/view/67>

Lestari, T. (2015). Pengaruh penggunaan media diorama terhadap hasil belajar siswa kelas V pada tema ekosistem di sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2). Diambil dari <https://media.neliti.com/media/publications/253944-none-f24ba7f6.doc>

Lubis, M. A. (2019). *Pembelajaran PPKn (teori pengajaran abad 21 di SD/MI)*. Samudra Biru. Diambil dari [https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=D1_EEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=.+Lubis+\(2018\)+menyatakan,+Pancasila+merupakan+lima+dasar+yang+berisikan+pedoman+atau+aturan+menganai+tingkah+laku+yang+penting+dan+baik&ots=UXA0h8fnzZ&sig=PcSNE1v_4QQN1C-iFKKwWa8cma8](https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=D1_EEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=.+Lubis+(2018)+menyatakan,+Pancasila+merupakan+lima+dasar+yang+berisikan+pedoman+atau+aturan+menganai+tingkah+laku+yang+penting+dan+baik&ots=UXA0h8fnzZ&sig=PcSNE1v_4QQN1C-iFKKwWa8cma8)

Magdaleu, I, dkk. (2020). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di

sekolah dasar negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal: Pendidikan dan Sains*.2(3).
Diambil dari <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang/article/view/995>

Maida, N. (2022). *Pengembangan media pembelajaran games monopoli berbasis QR Code pada materi pengaruh kalor terhadap perubahan suhu dan wujud benda: penelitian D&D design and development pada mata pelajaran IPA di kelas V Sekolah Dasar*. (Skripsi). PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru. Diambil dari <https://repository.upi.edu/75688/>

Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa': Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1). Diambil dari <https://annisa.uinkhas.ac.id/index.php/annisa/article/view/26>

Maryanto. (2017). *Buku Guru Tema 1: Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013)*. Jakarta: Kemendikbud.

Maryanto. (2017). *Buku Siswa Tema 1: Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas 5 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013)*. Jakarta: Kemendikbud.

Melda, T. (2023). *Pengaruh media pembelajaran audiovisual powtoon terhadap pemahaman konsep peserta didik pada mata pelajaran IPA kelas V SDN 01 Tanjung Rejo Oku Timur* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung). Diambil dari <http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/28682>

Meliawati, E. (2020). *Pengembangan media Kanorado (kartu kronologi sejarah Indonesia) berbasis QR Code untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas V SDN Mangkang Kulon 02*. (Skripsi). PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang. Diambil dari https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiimp66jtCDAxVh1zgGHZxJCtEQFnoECAkQAQ&url=http%3A%2F%2Flib.unnes.ac.id%2F40376%2F&usg=AOvVaw1lp_grlkhIA8KUzbSD3zS6&opi=89978449

Mayasari, A., Pujasari, W., Ulfah, U., & Arifudin, O. (2021). Pengaruh media visual pada materi pembelajaran terhadap motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Tahsinia*, 2(2). Diambil dari <https://jurnal.rakeyasantang.ac.id/index.php/th/article/view/303>

Muhson, A. (2010). *Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia. 8(2). Diambil dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949>

Mulyono, Y., Nasir, M., Satria, A. A., Suranto, S., & Yuliarti, Y. (2021). Media komunikasi dalam pembelajaran online masa pandemi covid-19. *Dharma Duta: Jurnal Penerangan Agama Hindu*, 19(1). Diambil dari <http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id/id/eprint/4735>

- Nada, O & Gunasyah, G. (2023). Pengembangan media diorama berbarcode pada pembelajaran IPS materi persebaran flora dan fauna kelas V sekolah dasar. *Jurnal: JPGSD*. 11(4). Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/53275>
- Naimnule, L., Hale, E. F., & Oetpah, F. (2023). Sosialisasi penggunaan media visual dalam pembelajaran biologi di SMA Nurul Fallah Kefamenanu. *Jurnal Pengabdian Sains dan Humaniora*, 2(1). Diambil dari <http://jurnal.unimor.ac.id/index.php/JPSH/article/view/3939>
- Nugraha, G. N. S., Tegeh, I. M., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan multimedia interaktif matematika berorientasi kearifan lokal kelas 3 sekolah dasar negeri 1 Paket Agung. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(1). Diambil dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/19972>
- Nurdiyanti, S. (2019). Implementasi media visual dan audiovisual terhadap pembelajaran anak usia dini di era revolusi industri 4. 0. *Jurnal Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 2(1). Diambil dari <http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/view/5652>
- Nurfadhilah, S., Awahita, R., & Aprilia, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukabumi:CV Jejak, anggota IKAPI. Diambil dari [https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=XPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Nurfadhilah,+S.,+Dkk.+\(2021\)&ots=6qkfMIT00l&sig=TMHTG58PHDMAFbIXXx3l8BiyFY&redir_esc=y#v=onepage&q=Nurfadhilah%2C%20S.%2C%20Dkk.%20\(2021\)&f=false](https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=XPQ4EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Nurfadhilah,+S.,+Dkk.+(2021)&ots=6qkfMIT00l&sig=TMHTG58PHDMAFbIXXx3l8BiyFY&redir_esc=y#v=onepage&q=Nurfadhilah%2C%20S.%2C%20Dkk.%20(2021)&f=false)
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal: Misykat*. 3(1). Diambil dari <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf>
- Putra, K. D. dkk. (2021). Media diorama materi siklus air pada muatan IPA kelas V sekolah dasar. *Jurnal: Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*. 5(2). Diambil dari <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/32878>
- Prabowo, D. M. & D. W. (2017). Pengembangan media diorama 3 dimensi dalam pembelajaran IPA materi ekosistem kelas V. *Joyful Learning Journal*, 6. Diambil dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jlj/article/view/17008>
- Prathivi, R. (2018). Analisa sistem QR Code untuk identifikasi buku perpustakaan. *Jurnal: USM*. 14(2). Diambil dari <http://journals.usm.ac.id/index.php/jprt/article/view/1225>

- Prasetya, D. A., Fatkhurrohman, M. A., & Widiyanto, B. (2022). Implementasi media diorama terhadap motivasi belajar dan hasil belajar siswa kelas X pokok bahasan polusi. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan IPA (SENAPIPA)*13(21). Pendidikan IPA, Universitas Pancasakti Tegal. Diambil dari <https://semnas.upstegal.ac.id/index.php/senapipa/article/view/344>
- Pribadi, B. A. (2009). *Desain sistem pembelajaran*. Jakarta: PT Dian Rakyat. Diambil dari <http://repository.ut.ac.id/9318/2/BP0009-21.pdf>
- Purwanto, D. (2013). Pengembangan media komik IPA terpadu tema pencemaran air sebagai media pembelajaran untuk siswa SMP kelas VII. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 1(01). Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/1367>
- Rahmah, F. N., & Fa'atin, S. (2019). Pengembangan kualitas media pembelajaran tajwid di MI Nu Raudlatul Wildan Desa Ngembalrejo Kudus. *Quality*, 7(1). Diambil dari <http://journal.iainkudus.ac.id/index.php/Quality/article/view/5181>
- Ramadhani, S. P. (2017). Pengaruh pendekatan cooperative learning tipe (TPS) think, pair, and share terhadap hasil belajar PKn di sekolah dasar. *Premiere Educandum*, 7(02). Diambil dari <https://www.neliti.com/publications/525729/pengaruh-pendekatan-cooperative-learning-tipe-tps-think-pair-and-share-terhadap>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. Routledge. Retrieved from <https://www.taylorfrancis.com/books/mono/10.4324/9780203826034/design-development-research-rita-richey-james-klein>
- Riduwan, M., & Buditjahjanto, I. G. P. A. (2015). Pengembangan media pembelajaran visual basic untuk mengajar teknik pemrograman di kelas X teknik elektronika SMK negeri 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 4(3). Diambil dari <https://core.ac.uk/download/pdf/230726434.pdf>
- Rohmatan, N. F. (2016). Pengembangan permainan ular tangga sebagai media pengayaan pada mata pelajaran dasar-dasar perbankan di SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 4(3). Diambil dari <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jpak/article/view/17097>
- Rusdi, M. (2018). Penelitian desain dan pengembangan kependidikan. *Depok: PT. RajaGrafindo Persada*. Diambil dari https://matematika.fkip.umrah.ac.id/wp-content/uploads/sites/3/2020/09/Webinar-R-D-Umrah-19-September-2020_compressed.pdf

- Rohmah, L. (2013). Pengembangan media pembelajaran diorama siklus air pada mata pelajaran kelas V MI Al-Wathoniyah 1 Jakarta Utara (*Bachelor's thesis, Jakarta: FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*). <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/54537>
- Santoso, G., Al Muchtar, S., & Abdulkarim, A. (2015). Analysis SWOT civic education curriculum for senior high school year 1975-2013. *JURNAL CIVICUS*, 15(1). <https://ejournal.upi.edu/index.php/civicus/article/view/2073>
- Sapitri, N., Guslinda, G., & Zufriady, Z. (2021). Pengembangan media diorama untuk pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6). Diambil dari <https://scholar.archive.org/work/zjfzrnckerey7mntmkwulyszy4/access/wayback/https://primary.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPFKIP/article/download/8556/pdf>
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1). Diambil dari <https://journal.unimma.ac.id/index.php/cakrawala/article/view/105>
- Silahuddin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2). <https://www.jurnal.stitmugu.ac.id/index.php/idaarotul/article/view/244>
- Siregar, S. D. (2016). Pengaruh strategi pembelajaran dan gaya belajar terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan siswa SMP Negeri 2 Medang Deras Kecamatan Medang Deras Kabupaten Batubara. Thesis: Universitas Negeri Medan. Diambil dari <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jtp/article/view/1851>
- Simbolon, R. (2019). Penggunaan roda pintar untuk kemampuan membaca anak. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 2(2). Diambil dari <https://journal.unpak.ac.id/index.php/JPPGuseda/article/view/1448>
- Siswanto, E. (2023). Pengembangan model project based learning tentang kenampakan alam dengan media diorama untuk peningkatan High Order Thinking Skill (HOTS) siswa kelas 4 SDN Puntan 01 Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora*, 2(2). Diambil dari <http://jurnal.widyahumaniora.org/index.php/jptwh/article/view/143>
- Sugrah, N. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(2). Diambil dari <https://scholar.archive.org/work/ltqyqhnl7jbnkfgcjfrfjjqbm/access/wayba>

[ck/https://journal.uny.ac.id/index.php/humanika/article/download/29274/pdf](https://journal.uny.ac.id/index.php/humanika/article/download/29274/pdf)

- Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media pembelajaran: buku bacaan wajib dosen, guru dan calon pendidik*. Pustaka Abadi. Diambil dari <https://books.google.com/books?hl=id&lr=&id=VJtIDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=media+pembelajaran+terdiri+atas+apa+saja+yang+digunakan+guru+dengan+melibatkan+semua+panca+indera&ots=xcRgIg-9S1&sig=HdHe9wZyayzUscAWEe8DrisuI0g>
- Sundari, N. (2013). Penggunaan media gambar dalam meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran pengetahuan sosial di sekolah dasar. *Edu Humaniora Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 5(1). Diambil dari <https://ejournal.upi.edu/index.php/eduhumaniora/article/view/2836>
- Swasti, M., Hutapea, N. M., & Suanto, E. (2022, February). Desain media pembelajaran interaktif berbasis model discovery learning materi segiempat dan segitiga untuk memfasilitasi kemampuan pemahaman matematis. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika Vol. 5*. Diambil dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/54345>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1). <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/ika/article/view/1145>
- Tegeh, I. M., Wiratemaja, I. G. N. A & Pudjawan, K. (2014). Pengembangan multimedia pembelajaran mata pelajaran Bahasa Inggris kelas X semester genep di SMKN 2 Sukawati. *Jurnal Edutech Undiksha*, 2(1). <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=835748&val=13548&title=PENGEMBANGAN%20MULTIMEDIA%20PEMBELAJARAN%20MATA%20PELAJARAN%20BAHASA%20INGGRIS%20KELAS%20X%20SEMESTER%20GENAP%20DI%20SMKN%202%20SUKAWATI>
- Trianingsih, R. (2016). *Pengantar praktik mendidik anak usia sekolah dasar*. Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI, 3(2), 197-211. Diambil dari <https://www.jurnal.syekhnurjati.ac.id/index.php/ibtida/article/view/880>
- Valiska, E. D. (2019). Pengembangan media liga benjang (monopoli tangga berat panjang) materi konversi untuk siswa kelas 3 SD. *BASIC EDUCATION*, 8(23). Diambil dari <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/15649>
- Warsita, B. (2008). Teori belajar robert m. gagne dan implikasinya pada pentingnya pusat sumber belajar. *Jurnal teknodik*. Diambil dari <https://jurnalteknodik.kemdikbud.go.id/index.php/jurnalteknodik/article/view/421>