

627/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/24/JUNI/2024

PENGEMBANGAN *WEBSITE ED-CIVIQ* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

KELAS IV SD

(Penelitian Design and Development di Sekolah Dasar)

SKRIPSI

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



Oleh

Moch Lucky Winandar 2005208

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

KAMPUS CIBIRU

BANDUNG

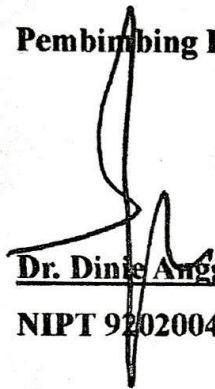
2024

**LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI
MOCH LUCKY WINANDAR
2005208**

**PENGEMBANGAN *WEBSITE ED-CIVIQ* BERBASIS *PROBLEM BASED
LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SD**

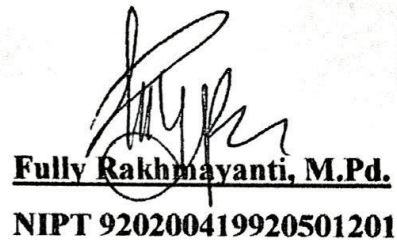
disetujui,

Pembimbing I



**Dr. Dina Anggraeni Dewi, M.Pd., M.H.
NIPT 920200419920118201**

Pembimbing II



**Fully Rakhmayanti, M.Pd.
NIPT 920200419920501201**

diketahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



**Dr. Tita Mulyati, M.Pd.
NIP 198111082008012015**

**PENGEMBANGAN *WEBSITE ED-CIVIQ* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
KELAS IV SD**

Oleh
Moch Lucky Winandar

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

© Moch Lucky Winandar 2024
Universitas Pendidikan Indonesia

Juni 2024

Hak cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan cara dicetak,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Pengembangan Website ED-CIVIQ Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD**” beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika. Atas pernyataan tersebut saya siap menanggung risiko yang dijatuhkan apabila pada kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Bandung, Juni 2024

Yang membuat pernyataan

Moch Lucky Winandar

NIM 2005208

MOTTO HIDUP

“Jika Anda tidak bisa melakukannya dengan baik, lakukanlah dengan cinta”

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah Swt. yang telah memberikan rahmat-Nya, karunia-Nya dan memberikan kesehatan sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengembangan *Website ED-CIVIQ* Berbasis *Problem Based Learning* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD” dengan bangga. Shalawat beserta salam semoga tetap terlimpah curahkan kepada junjungan kita, *habibana wa nabbiyana*, Muhammad saw.. yang akan memberikan syafaatnya kelak di *yaumul qiyamah*.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karena itu, penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan ke depannya sehingga skripsi yang telah disusun dapat memberikan manfaat baik untuk penyusun sendiri maupun untuk yang membacanya.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu dalam skripsi ini. Semoga segala bantuan, dukungan dan bimbingan yang telah diberikan dapat menjadi pahala.

Bandung, Juni 2024

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah dengan mengucapkan rasa syukur yang besar kepada Allah Swt. karena atas izin-Nya skripsi ini dapat selesai. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dari hati yang terdalam peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M.Pd.,M.H., selaku Pembimbing I yang telah membimbing untuk mengarahkan penulis serta memberi motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
2. Fully Rakhmayanti, M.Pd., selaku pembimbing II yang telah membimbing, memberikan saran, dan memberi motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan sebaik-baiknya.
3. Dr Tita Mulyati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memotivasi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Prof. Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M. Kom., MCE selaku Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
5. Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd., dan Dr. Jenuri., M.Ag., selaku Wakil Direktur Kampus Universitas Pendidikan Indonesia di Cibiru.
6. Nurul Hidayah, M.Pd., selaku ahli media yang telah bersedia melakukan validasi terhadap media yang dirancang oleh peneliti.
7. Yayang Furi Furnamasari, M.Pd., selaku ahli materi Pendidikan Pancasila yang telah bersedia melakukan validasi terhadap media yang dirancang oleh peneliti.
8. Bapak dan Ibu Dosen PGSD Kampus UPI di Cibiru yang telah banyak memberi ilmu pengetahuan kepada peneliti dari mulai semester awal hingga semester akhir.
9. Akademik Kampus UPI di Cibiru yang selalu membantu segala hal terkait administrasi peneliti.
10. Pihak SDN 145 Binongjati, yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian, terkhusus peserta didik, dan Ibu Dara Oktaviani, S.Pd.,Gr., yang merupakan guru kelas IV A di SD tersebut yang telah bersedia membantu peneliti agar terselesaikannya skripsi ini.

11. Orang tua tersayang, yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, dan semangat yang tidak ternilai harganya.
12. Sahabat surgaku Fathoni Zikri Nugroho, yang telah membantu penulis dalam mengembangkan media.
13. Kelas B PGSD dan teman lainnya di Angkatan 2020, terkhusus sahabat elisa kos Annisa An-najm Al-Inu, Elza Amalia Salsya Bani, dan Desnita Fitriani yang selalu memberikan dukungan, do'a, dan menemani perjuangan penulis selama belajar di bangku perkuliahan.
14. Keluarga kedua penulis di kampus, Kabinet Bringkan dan adik tercinta; Adji, Anisa, Belva, Farrel, Galuh, Geo, Gilang, Haldini, Ibnu, Ilham, Matchles, Rafid, Rizki, Tomok, Salsa, Sefhi, Syifa dan Via, yang selalu menghibur, dan memberikan semangat.
15. Rekan-rekan organisasi PPBS UPI, HIMA PGSD Kabinet Adhiraksa dan DPM Kampus UPI di Cibiru Parlemen Niscala Themis terkhusus para wakil Fitri dan Sisi, yang selalu mendukung, memberi semangat, dan menemani tumbuh kembang penulis terkhusus dalam berorganisasi.
16. Sahabatku Risqy, Mila, Cici, Erna, Wida, Aneu, Syifa, dan Tia yang selalu mengingatkan dalam hal kebaikan.
17. Kakak Tingkat, terkhusus Teh Via, Risma, Zahwa, Shanty, dan Kang Arya yang telah memberikan arahan dan semangat.
18. Pemilik akun @cursedkidd, @nauvalvcity, dan Abraham atau Abe Cekut selaku adik *online* yang selalu menghibur penulis ketika bosan mengerjakan skripsi dan memberikan pengaruh yang baik bagi penulis dalam meningkatkan motivasi agar bisa melanjutkan tulisannya.

Semoga segala kebaikan berupa arahan, masukan, kritik, saran, motivasi dan dukungan yang diberikan oleh semua pihak kepada peneliti dapat menjadi amal kebaikan dan dibalas oleh Allah Swt. dengan berlipat kebaikan lainnya. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti, dan umumnya kepada para pembaca.

Bandung, Juni 2024

Penulis

**PENGEMBANGAN *WEBSITE* ED-CIVIQ BERBASIS *PROBLEM BASED
LEARNING* PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

KELAS IV SD

Moch Lucky Winandar

2005208

ABSTRAK

Pendidikan karakter merupakan suatu metode untuk menanamkan beberapa nilai karakter dan sosial kepada peserta didik disekolah. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif guna meningkatkan minat belajar siswa pada materi hak dan kewajiban yang sering dianggap abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran digital berbasis *website*, ED-CIVIQ, yang digunakan pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD dengan model *Problem Based Learning* (PBL). Metode penelitian yang digunakan adalah *Design and Development* (D&D) dengan model ADDIE: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi yang dilakukan oleh validator ahli media dan materi. 1) Pengembangan *website ED-CIVIQ* berbasis *problem based learning* menggunakan *hosting website* pada *platform* GitHub. Tahap implementasi dilakukan dengan subjek penelitian yakni siswa sejumlah 29 siswa dan guru kelas IV SD. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket yang kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. 2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa *website ED-CIVIQ* berbasis *problem based learning* ini layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan hasil persentase penilaian ahli materi 78,57%, dengan catatan penyesuaian konten materi, dan penilaian ahli media 92,5%, dengan catatan penyesuaian desain media dengan materi. Validasi ahli menunjukkan bahwa media ini efektif dan efisien dalam membantu proses pembelajaran. 3) Selain itu, respons guru dan siswa terhadap penggunaan media ini sangat positif, dan mendapatkan persentase penilaian 97,22% dari respons guru, dan 99,14% dari respons siswa.

Kata Kunci: Media, Pendidikan Pancasila, *Problem Based Learning*, Sekolah Dasar, *Website*

**PENGEMBANGAN WEBSITE ED-CIVIQ BERBASIS PROBLEM BASED
LEARNING PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

KELAS IV SD

Moch Lucky Winandar

2005208

ABSTRACT

Character education is a method to instill various character and social values in students at school. This research is motivated by the need for innovative and interactive learning media to enhance students' interest in learning about rights and obligations, which are often considered abstract. The study aims to develop a web-based digital learning media, ED-CIVIQ, to be used in the Pancasila Education subject for fourth-grade elementary students, employing the Problem-Based Learning (PBL) model. The research method used is Design and Development (D&D) with the ADDIE model: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation, conducted by expert validators in media and material. 1) The development of the ED-CIVIQ website based on problem-based learning uses website hosting on the GitHub platform. The implementation phase involved 29 fourth-grade students and their teacher as research subjects. Data was collected through interviews and questionnaires, which were then analyzed descriptively, both qualitatively and quantitatively. 2) The research results indicate that the ED-CIVIQ website based on problem-based learning is suitable for use as a learning medium, with a material expert assessment score of 78.57%, noting adjustments to the content, and a media expert assessment score of 92.5%, noting adjustments to the media design with the content. Expert validation shows that this media is effective and efficient in aiding the learning process. 3) Additionally, teacher and student responses to the use of this media are very positive, receiving a rating percentage of 97.22% from teachers and 99.14% from students.

Keywords: *Elementary School, Media, Pancasila Education, Problem Based Learning, Website*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO HIDUP	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.4.1 Manfaat Teoretis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	7
2.1.2 Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	7
2.1.3 Macam-macam Media Pembelajaran.....	8
2.2 Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	10
2.2.1 Konsep Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	10
2.2.2 Jenis-Jenis <i>Website</i>	11
2.2.3 Fungsi dan Manfaat Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	11
2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis <i>Website</i>	12
2.2.5 <i>HTML</i>	13

2.2.6	CSS.....	13
2.2.7	JavaScript	13
2.3	Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	14
2.3.1	Hakikat Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar	14
2.3.2	Materi Hak dan Kewajiban Sebagai Warga Masyarakat dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas IV Sekolah Dasar.....	15
2.4	Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	16
2.4.1	Pengertian Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	16
2.4.2	Karakteristik <i>Problem Based Learning</i>	17
2.5	Penelitian yang Relevan	19
2.6	Kerangka Berpikir	21
BAB III METODE PENELITIAN		24
3.1	Metode Penelitian.....	24
3.2	Prosedur Penelitian.....	25
3.3	Partisipan dan Lokasi Penelitian.....	27
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.5	Instrumen Penelitian.....	28
BAB IV HASIL TEMUAN DAN PEMBAHASAN		35
4.1	Temuan	35
4.2	Pembahasan	81
4.2.1	Pengembangan <i>Website ED-CIVIQ</i> berbasis <i>Problem Based Learning</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD	81
4.2.2	Hasil Uji Kelayakan Penggunaan <i>Website ED-CIVIQ</i> berbasis <i>Problem Based Learning</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD.....	82
4.2.3	Respons Guru dan Siswa terhadap <i>Website ED-CIVIQ</i> berbasis <i>Problem Based Learning</i> pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SD.....	83
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		90
DAFTAR PUSTAKA.....		92
LAMPIRAN.....		96

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Syntax Strategi dan Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	18
Tabel 3.1 Pedoman Wawancara Guru.....	28
Tabel 3.2 Pedoman Wawancara Siswa	29
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Media	31
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi untuk Ahli Materi	32
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respons Guru	32
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Angket Respons Siswa.....	33
Tabel 3.7 Skoring Skala Likert.....	34
Tabel 3.8 Klasifikasi Kriteria Interpretasi	35
Tabel 4.1 Garis-Garis Besar Program Media.....	40
Tabel 4.2 Soal-Soal Pertanyaan pada <i>Website</i> ED-CIVIQ berbasis <i>Problem Based Learning</i>	41
Tabel 4.3 Komponen-Komponen <i>Website</i> ED-CIVIQ	48
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i>	51
Tabel 4.5 Identitas Validator	71
Tabel 4.6 Revisi Konten Materi Berdasarkan Saran Ahli Materi	71
Tabel 4.7 Rekapitulasi Penilaian Materi Oleh Ahli Materi	72
Tabel 4.8 Revisi Media Berdasarkan Saran Ahli Media.....	74
Tabel 4.9 Rekapitulasi Penilaian Oleh Ahli Media.....	74
Tabel 4.10 Lokasi Sasaran Uji Coba Media Pembelajaran	75
Tabel 4.11 Identitas Guru.....	76
Tabel 4.12 Hasil Respons Guru SDN 145 Binongjati	76
Tabel 4.13 Hasil Respons Siswa Kelas IV SDN 145 Binongjati.....	79
Tabel 4.14 Analisis SWOT <i>Website</i> ED-CIVIQ berbasis <i>Problem Based Learning</i>	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	22
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	25
Gambar 4.1 Diagram <i>Flowchart</i>	50
Gambar 4.2 Tampilan Canva pada <i>Google Search</i>	55
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Awal Canva.....	56
Gambar 4.4 Tampilan Utama Canva	56
Gambar 4.5 Tampilan Awal <i>Editing</i>	57
Gambar 4.6 Tahap Menambahkan Latar Utama.....	57
Gambar 4.7 Tahap Menambahkan <i>Element</i> atau Animasi.....	58
Gambar 4.8 Tahap Menambahkan Teks atau Judul Media.....	58
Gambar 4.9 Tahap Penyimpanan Latar Belakang	59
Gambar 4.10 <i>HTML</i> Tampilan Nama <i>Website</i>	59
Gambar 4.11 Hasil Tampilan Nama <i>Website</i>	60
Gambar 4.12 <i>HTML Login Section</i>	60
Gambar 4.13 Hasil Tampilan <i>Login Section</i>	60
Gambar 4.14 <i>HTML</i> dan <i>CSS</i> Menu <i>Login</i>	61
Gambar 4.15 Hasil Tampilan Menu <i>Login</i>	61
Gambar 4.16 <i>HTML</i> dan <i>CSS</i> <i>Dashboard</i>	62
Gambar 4.17 Hasil Bagian <i>Dashboard</i>	62
Gambar 4.18 <i>HTML</i> dan <i>CSS</i> bagian Tata Cara	62
Gambar 4.19 Hasil bagian Tata Cara.....	63
Gambar 4.20 <i>HTML</i> dan <i>CSS</i> bagian Video Pembelajaran	63
Gambar 4.21 Hasil bagian Video Pembelajaran.....	63
Gambar 4.22 <i>HTML</i> dan <i>CSS</i> bagian <i>Chapter 1</i>	64
Gambar 4.23 Hasil bagian <i>Chapter 1</i>	64
Gambar 4.24 <i>HTML</i> dan <i>CSS</i> bagian <i>Chapter 2</i>	65
Gambar 4.25 Hasil bagian <i>Chapter 2</i>	65
Gambar 4.26 <i>HTML</i> dan <i>CSS</i> bagian <i>Chapter 3</i>	66
Gambar 4.27 Hasil bagian <i>Chapter 3</i>	67
Gambar 4.28 <i>HTML</i> dan <i>CSS</i> bagian <i>Chapter 4</i>	68
Gambar 4.29 Hasil Bagian <i>Chapter 4</i>	69

Gambar 4.30 <i>HTML</i> dan <i>CSS</i> Bagian Skor Akhir	69
Gambar 4.31 Hasil Bagian Skor Akhir	70

DAFTAR LAMPIRAN

A1. Surat Penetapan Dosen Pembimbing	97
A2. Surat Izin Penelitian	101
A3. Kartu Bimbingan Skripsi.....	102
B1. Instrumen Penelitian.....	107
B2. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i>	121
B3. Surat Keterangan <i>Expert Judgement</i>	123
B4. Hasil Angket Penilaian oleh Validator Media.....	125
B5. Hasil Angket Penilaian oleh Validator Materi	128
B6. Hasil Angket Respons Guru	131
B7. Hasil Angket Respons Siswa	133
B8. Hasil Wawancara Guru Kelas IV SDN 145 Binongjati.....	153
B9. Hasil Wawancara Siswa Kelas IV SDN 145 Binongjati	156
B10. Modul Ajar.....	158
B11. Lembar Kerja Perta Didik.....	172
C1. Tampilan <i>Website ED-CIVIQ</i> Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	177
C2. Dokumentasi Implementasi di SDN 145 Binongjati	180

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, R. (2016). *Easy & simple web programming (belajar pemrograman website secara efektif dan efisien)*. Elex Media Komputindo.
- Amir, T. (2009). *Inovasi pendidikan melalui problem based learning*. Kencana.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Aswat, H., Kasih, M., Ode, L., Ayda, B., & Buton, U. M. (2022). Eksistensi peranan penguatan pendidikan karakter terhadap bentuk perilaku bullying di lingkungan sekolah dasar. *Jurnal BASICEDU*, 6(5), 9105–9117.
- Bachtiar, M. Y. (2016). *Pendidik dan tenaga kependidikan*. Publikasi Pendidikan.
- Bates, A. W. (1995). *Technology, open learning and distance education*. Routledge.
- Chabib, M., Djatmika, E. T., & Kuswandi, D. (2017). Efektivitas pengembangan media permainan ular tangga sebagai sarana belajar tematik SD. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(7), 910-918.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (4th ed.). SAGE Publications.
- Darmawan, D. (2011). *Teknologi pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Davis, R. C. (2015). Git and GitHub for librarians. *Behavioral & Social Sciences Librarian*, 34(3), 158-164.
- Dewi, D. A., & Kartini, D., (2021). Implentasi pancasila dalam pendidikan sekolah dasar. *EduPsyCouns Journal*, 3(1), 2716-4446.
- Dewi, D. A., & Putri, S. F. (2021). Peran dan tantangan pendidikan kewarganegaraan dalam mengembangkan karakter siswa di era globalisasi. *HARMONY. Jurnal pendidikan IPS dan PKN*. 6(1).
- Dewi, D. A., Salsabilah, A. S., & Furnamasari, Y. F. (2021). Peran guru dalam mewujudkan pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan Tambusai*. 5(3), 7158-7163.
- Elgamar. (2020). *Buku ajar konsep dasar pemrograman website dengan PHP (N. Pangesti, Ed.)*. CV Multimedia Edukasi.
- Ernawati, I. (2017). Uji kelayakan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran administrasi server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204-210.
- Femalia, D. H., & Ahmad, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Kvisoft Flipbook Maker terhadap keliling dan luas persegi, persegi panjang, dan segitiga serta hubungan pangkat dua dengan akar pangkat dua di kelas IV sekolah dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 4(1).
- Garini, A. W., & dkk. (2020). Penggunaan media berupa digital pada masa pandemi di sekolah dasar. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4).
- Gultom, U., & Murpratomo, J. (2018). Sistem pelayanan jemaat berbasis web. *Journal Jisamar*, 2(1), 8700.
- Harapit, S. (2018). Peranan problem based learning (PBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah dan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 912-917.
- Harminingtyas, R. (2014). Analisis layanan website sebagai media promosi, media transaksi, dan media informasi dan pengaruhnya terhadap brand image perusahaan pada Hotel Ciputra di Kota Semarang. *Jurnal STIE Semarang*, 6(3), 2252-7826.

- Hayati, F., Neviyarni, N., & Irdamurni, I. (2021). Karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar: Sebuah kajian literatur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1809-1815.
- Herzon, H. H., Utomo, D. H., & Malang, G. U. N. (2018). Pengaruh problem based learning (PBL) terhadap keterampilan berpikir kritis. 42-46.
- Jubilee. (2017). *Otodidak pemrograman JavaScript*. PT Elex Media Komputindo.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2013). *Media pembelajaran manual dan digital*. Ghalia Indonesia.
- Lailia, N. (2019). Pengembangan permainan Question Card sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan berpikir kritis siswa. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 16(2), 61-66.
- Lathifah, A., & Prastowo, A. (2020). Analisis pembelajaran daring model website dan M-Learning melalui YouTube pada mata pelajaran PAI kelas 2 SD/MI. *Jurnal Limas PGMI*, 1(1), 69-78.
- Leonard, A., Currie, S., Alley, J., Andersson, M., Avenant, P., Fellows, B., & Wilhelmsen, C. (2017). Source control. In *The Biml Book* (pp. 391-412). Apress, Berkeley, CA.
- Mahfudah, S., Susatyo, A., & Widyaningrum, A. (2019). Keefektifan model problem based learning terhadap kemampuan berpikir kritis tema panas dan perpindahannya. *Thinking Skills and Creativity Journal*, 2(1), 1-11.
- Mahnum, N. (2012). Media pembelajaran. *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 1-12.
- Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. An-Nisa': *Jurnal Kajian Perempuan dan Keislaman*, 13(1), 116-152.
- Mulyadi, D. U., & dkk. (2016). Pengembangan media Flash Flipbook untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa dalam pembelajaran IPA di SMP. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 4(4), 296-301.
- Munadi, Y. (2012). *Media pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press.
- Mustakim. (2020). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi Covid-19 pada mata pelajaran matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila. In *Solok*: CV Mitra Cendekia Media.
- Nurkholis. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal Kependidikan*, 1(1).
- Nursyamsiana, F., Hidayat, O. S., & Edwita, E. (2023). Pengembangan E-LKPD berbasis problem based learning untuk pembelajaran PPKN di kelas IV sekolah dasar. *Educational Technology Journal*, 3(1), 1-7.
- Nuryati, N., & Darsinah, D. (2021). Implementasi teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(2), 153-162.
- Permata Sari, A. (2020). Rancang bangun sistem informasi pengelolaan talent film berbasis aplikasi web. *Jurnal Informatika Terpadu*, 6(1), 29-37. <https://journal.nurulfikri.ac.id/index.php/JIT>
- Pratiwi, M. C. (2017). Pengembangan media pembelajaran augmented reality pocket book (ARPOOK) pada materi bangun ruang sisi datar.
- Pratiwi, Y., Hakim, L., & Surmilasari, N. (2023). Keberagaman hak dan kewajiban siswa dalam membentuk karakter. *Journal on Education*, 5(3), 7304-7318.

- Prihantini. (2021). *Strategi pembelajaran SD*. Bumi Aksara.
- Priyanto, D. (2009). Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis komputer. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 14(1), 92-110.
- R. Azuma. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators and Virtual Environments*, 6(4), 355-385.
- Rahayu, A. S. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rakhmayanti, F., Abidin, Y., Aljamaliah, S. N. M., & Dewi, D. A. (2022). Strategi pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan Educandy di kelas V SD. *Naturalistic: Jurnal kajian penelitian dan pendidikan dan pembelajaran*, 6(2). 1230-1242.
- Rangkuti, F. (2006). *Analisis SWOT teknik membedah kasus bisnis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Retnawati, H. (2015). Perbandingan akurasi penggunaan skala Likert dan pilihan ganda untuk mengukur self-regulated learning. *Jurnal Kependidikan*, 45(2).
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2007). *Design and development research methods, strategies, and issues*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.
- Rochmawati, I. (2019). Analisis user interface situs web iwearup.com. *Jurnal Online Desain Komunikasi Visual*, 7(2), 31-44. www.iwearup.com.
- Rusman, Kurniawan, D., & Riyana, C. (2015). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Rusmayana, T. (2021). Model pembelajaran ADDIE integrasi PEDATI di SMK PGRI Karisma Bangsa sebagai pengganti praktek kerja lapangan dimasa pandemi Covid-19. In R. Hartono (Ed.), *Nucl. Phys. (Vol. 13, Issue 1)*. WIDINA BHAKTI PERSADA BANDUNG.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, H., & Rahardjito. (2010). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan desain sistem pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sentosa, R. B. (2018). Membangun web konten manajemen sistem secara dinamis dengan bahasa pemrograman PHP framework CodeIgniter dengan database MariaDB. *INTECOMS: Journal of Information Technology and Computer Science*, 1(2), 212–223. <https://doi.org/10.31539/intecom.v1i2.295>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya memahami karakteristik siswa sekolah dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17.
- Septikasari, R., & Frandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 8(2), 107–117.
- Sri Lestari, E., dkk. (2022). Pengembangan media pembelajaran Pkn berbasis video pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(1).
- Suprijono, A. (2013). *Cooperative learning: Teori & aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Surjono, H. D. (2017). *Multimedia pembelajaran interaktif: Konsep dan pengembangan*. UNY Press.
- Sibero, A. (2013). *Web programming power pack*. Mediakom.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2).

- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (n.d.). Pengembangan bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan ADDIE model.
- Winandar, M. L., & Dewi, D. A. (2021). Peran mata pelajaran PKN dalam membangun karakter anak sekolah dasar pada kehidupan sosial. *Jurnal on Education*, 3(3).
- Wiratama, I. A. P., & Abadi, I. B. G. S. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis problem based learning pada mata pelajaran IPA kelas IV SD Negeri 2 Selumbung Kabupaten Karangasem. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1358–1365.
- Zumbo, B. D. (2007). Validity and validation in social, behavioral, and health sciences. *Social Indicators Research*, 81(2), 285-301.