

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HAKKI UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IV PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar sarjana
pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Amelia Destyani Pratiwi

2102347

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DAERAH SUMEDANG
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HAKKI UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IV PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Oleh
Amelia Destyani Pratiwi

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh
gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Amelia Destyani Pratiwi
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difotokopi, atau cara lainnya.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

AMELIA DESTYANI PRATIWI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HAKKI UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IV PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Kusman Rukmana, M.Pd.

NIP 198112212008011009

Pembimbing II



Dr. H. Enjang Yusup Ali, S.Si., M.Kom.

NIP 197704012001121001

Mengetahui:

Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang



Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.

NIP 198205132008121002

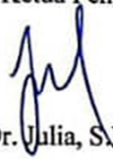
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

AMELIA DESTYANI PRATIWI

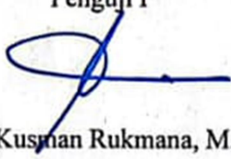
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HAKKI UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IV PADA
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

disetujui dan disahkan oleh:

Ketua Penguji


Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP. 198205132008121002

Penguji I


Dr. Kusman Rukmana, M.Pd.
NIP. 198112212008011009

Penguji II


Dr. Aah Ahmad Syahid, M.Pd.
NIP. 920171219870621101

Penguji III


Sidqia Nurhidayah, M.Pd.
NIP. 920230219950921201

Mengetahui:

Ketua Program Studi PGSD UPI Kampus Sumedang


Prof. Dr. Julia, S.Pd., M.Pd.
NIP 198205132008121002

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HAKKI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA KELAS IV PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA

Amelia Destyani Pratiwi
2102347

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran HAKKI sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas IV mengenai materi hak dan kewajiban. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Desain yang digunakan adalah quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini terdiri dari siswa kelas IV A dan IV B di salah satu sekolah dasar di Kabupaten Sumedang, dengan masing-masing kelas berjumlah 30 siswa. Kelas IV A sebagai kelas eksperimen yang menggunakan media HAKKI, sedangkan kelas IV B sebagai kelas kontrol yang menggunakan media konvensional. Metode pengumpulan data dilakukan melalui teknik wawancara, serta penggunaan soal tes (pretest-posttest) untuk kedua kelas, dan angket respon siswa. Peningkatan pemahaman siswa yang di uji menggunakan uji *N-Gain* mendapatkan nilai rata rata 0,73 dengan kategori “Tinggi” untuk kelas eksperimen dan 0,25 dengan kategori “Rendah” untuk kelas kontrol. Tingkat perbedaan pemahaman menggunakan uji *independent sample t-test* mendapat nilai sebesar $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara hasil belajar siswa kelas eksperimen dengan siswa kelas kontrol. Selain itu, siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media pembelajaran HAKKI. Temuan ini mengindikasikan bahwa media HAKKI dapat menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Media Pembelajaran HAKKI, Model ADDIE, Pendidikan Pancasila, Quasi Eksperimen

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF HAKKI LEARNING MEDIA TO IMPROVE UNDERSTANDING OF GRADE IV STUDENTS IN PANCASILA EDUCATION LEARNING

Amelia Destyani Pratiwi
2102347

This study aims to develop HAKKI learning media as a learning tool that can improve fourth-grade students' understanding of rights and obligations. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The design used is a quasi-experimental study with a quantitative approach. The subjects of this study consisted of students in grades IV A and IV B at an elementary school in Sumedang Regency, with 30 students in each class. Grade IV A served as the experimental class using HAKKI media, while grade IV B served as the control class using conventional media. Data collection methods were conducted through interviews, pretest-posttest for both classes, and student response questionnaires. The improvement in students' understanding, tested using the N-Gain test, obtained an average score of 0.73, categorized as "High" for the experimental class and 0.25, categorized as "Low" for the control class. The difference in understanding using the independent sample t-test obtained a value of $0.001 < 0.05$, thus it can be concluded that there is an average difference between the learning outcomes of students in the experimental class and those in the control class. Furthermore, students responded positively to the use of HAKKI learning media. This finding indicates that HAKKI media can be an effective solution in improving student understanding in Pancasila Education learning.

Keywords: *Learning Media, HAKKI Learning Media, ADDIE Model, Pancasila Education, Quasi Experiment*

DAFTAR ISI

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	ii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah Penelitian	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Media Pembelajaran	10
2.1.1 Definisi Media Pembelajaran.....	10
2.1.2 Tujuan Media Pembelajaran	11
2.1.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	12
2.1.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran.....	15
2.2 Media Pembelajaran HAKKI	17
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran HAKKI.....	17
2.2.2 Kelebihan Media Pembelajaran HAKKI	20
2.2.3 Kekurangan Media Pembelajaran HAKKI	20
2.3 Pemahaman Siswa di Sekolah Dasar.....	20
2.3.1 Hakikat Pemahaman	20
2.3.2 Tingkatan Pemahaman.....	21
2.3.3 Pengukuran Pemahaman.....	22
2.4 Landasan Teori Belajar	23

2.4.1 Teori Konstruktivisme	23
2.4.2 Teori Kognitif	24
2.5 Pembelajaran Pendidikan Pancasila	25
2.5.1 Hakikat Pembelajaran Pendidikan Pancasila	25
2.5.2 Tujuan Pembelajaran Pendidikan Pancasila	26
2.5.3 Prinsip Pembelajaran Pendidikan Pancasila	27
2.6 Penelitian Terdahulu.....	29
2.7 Kerangka Berpikir	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	69
3.1 Metode dan Desain Penelitian	69
3.2 Pendekatan Penelitian.....	44
3.3 Prosedur Penelitian	44
3.3.1 Identifikasi Masalah.....	44
3.3.2 Pengembangan Desain Pembelajaran	44
3.3.3 Validasi Ahli	45
3.3.4 Pelaksanaan Eksperimen.....	45
3.3.5 Pengumpulan dan analisis data	45
3.3.6 Kesimpulan	46
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	46
3.5 Variabel Penelitian	47
3.6 Tempat dan Waktu Penelitian	47
3.7 Metode Pengumpulan Data	47
3.8 Instrumen Penelitian.....	48
3.9 Pengujian Instrumen.....	58
3.9.1 Uji Validitas.....	58
3.9.2 Uji Reliabilitas	59
3.9.3 Uji Kesukaran	60
3.9.4 Uji Coba.....	61
3.10 Pengolahan dan Analisis Data	62
3.11 Jadwal Kegiatan	68
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	69

4.1 Hasil.....	69
4.1.1 Proses Pengembangan Media dengan Model ADDIE.....	69
4.1.2 Efektifitas Media Pembelajaran HAKKI.....	111
4.2 Pembahasan	114
4.2.1 Pengembangan Media Pembelajaran HAKKI	114
4.2.2 Efektivitas Media Pembelajaran HAKKI	122
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	129
5.1 Simpulan.....	129
5.2 Saran	130
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	140
RIWAYAT HIDUP PENULIS	226

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	29
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Wawancara Guru	49
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Media	50
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Ahli Materi	51
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Validasi Soal	52
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	53
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Respon Siswa	55
Tabel 3.7 Kisi-kisi Tes (<i>Pretest – Posttest</i>)	56
Tabel 3.8 Interpretasi Reliabilitas	59
Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas Soal	59
Tabel 3.10 Tingkat Kesukaran Soal	60
Tabel 3.11 Hasil Uji Kesukaran Soal	60
Tabel 3.12 Hasil Uji Validasi Soal	61
Tabel 3.13 Skor Skala Likert Lembar Validasi	63
Tabel 3.14 Kriteria Kelayakan	63
Tabel 3.15 Hasil Uji Normalitas	64
Tabel 3.16 Hasil Uji Homogenitas	66
Tabel 3.17 Klasifikasi Tingkat <i>N-Gain</i>	67
Tabel 3.18 Klasifikasi nilai <i>N-Gain</i> dalam bentuk persentase	68
Tabel 3.19 Jadwal Kegiatan	68
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Media HAKKI	74
Tabel 4.2 Hasil Pengembangan Media HAKKI	96
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli	101
Tabel 4.4 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	105
Tabel 4.5 Hasil Angket Respon Siswa Uji Coba Kelompok Besar	107
Tabel 4.6 Hasil <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen dan Kontrol	110
Tabel 4.7 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	111
Tabel 4.8 Hasil Uji <i>Independent Sample Test</i>	112
Tabel 4.9 Nilai Rata-rata Posttest	112

Tabel 4.10 Hasil Angket Respon Siswa.....	113
---	-----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir.....	40
Gambar 3.1 Desain eksperimen dengan kelompok kontrol	41
Gambar gam 3.2 Model Pengembangan ADDIE.....	43
Gambar 4.1 <i>Flowcart</i> Media HAKKI	73
Gambar 4.2 Download <i>Smart Apps Creator</i> for PC	78
Gambar 4.3 Download <i>Smar Apps Creator</i> for PC	78
Gambar 4.4 Proses Install SAC.....	79
Gambar 4.5 Install SAC	79
Gambar 4.6 Install SAC	80
Gambar 4.7 SAC Terinstall.....	80
Gambar 4.8 Download VSC	81
Gambar 4.9 Download VSC	81
Gambar 4.10 Download VSC	82
Gambar 4.11 Install VSC	82
Gambar 4.12 VSC Terdownload.....	83
Gambar 4.13 VSC Terinstall.....	83
Gambar 4.14 Desain Tampilan Awal Media HAKKI.....	84
Gambar 4.15 Desain Tampilan Menu	84
Gambar 4.16 Proses Pembuatan Video dan Lagu.....	85
Gambar 4.17 Desain Game 1	85
Gambar 4.18 Desain Game 2	86
Gambar 4.19 Proses Pembuatan Game 3	86
Gambar 4.20 Proses Pembuatan Game 3	87
Gambar 4.21 Proses Pembuatan Game 3	88
Gambar 4.22 Proses Pembuatan Game 3	88
Gambar 4.23 Proses Pembuatan Game 3	89
Gambar 4.24 Output Game 3	89
Gambar 4.25 Output Game 3	90
Gambar 4.26 Proses Pembuatan Game 4	90

Gambar 4.27 Proses Pembuatan Game 4	91
Gambar 4.28 Proses Pembuatan Game 4	91
Gambar 4.29 Proses Pembuatan Game 4	92
Gambar 4.30 Output Game 4	92
Gambar 4.31 Proses Interaktif Media Melalui SAC	93
Gambar 4.32 Proses Interaktif Menu Media Melalui SAC.....	93
Gambar 4.33 Proses Interaktif Menu Materi Media Melalui SAC	94
Gambar 4.34 Proses Interaktif Fitur Video	94
Gambar 4.35 Proses Interaktif Menu Games	95

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Wawancara	140
Lampiran 2 Instrumen Validasi Ahli Media	141
Lampiran 3 Instrumen Validasi Ahli Materi	144
Lampiran 4 Instrumen Validasi Soal.....	147
Lampiran 5 Instrumen Angket Respon Guru	150
Lampiran 6 Instrumen Angket Respon Peserta Didik.....	152
Lampiran 7 Instrumen Lembar <i>Pretest-Posttest</i>	154
Lampiran 8 Hasil Wawancara Guru.....	158
Lampiran 9 Hasil Validasi Ahli Media	159
Lampiran 10 Hasil Validasi Ahli Materi.....	165
Lampiran 11 Hasil Validasi Ahli Soal	168
Lampiran 12 Hasil Angket Respon Guru.....	171
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Peserta Didik	173
Lampiran 14 Hasil Pretest dan Posstest	175
Lampiran 15 Contoh Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen.....	177
Lampiran 16 Contoh Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas Eksperimen	181
Lampiran 17 Contoh Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik Kelas Kontrol	185
Lampiran 18 Contoh Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik Kelas Kontrol	189
Lampiran 19 Modul Ajar Kelas Eksperimen	193
Lampiran 20 Modul Ajar Kelas Kontrol.....	199
Lampiran 21 Lembar Kerja Peserta Didik	205
Lampiran 22 SK Pembimbing Skripsi	208
Lampiran 23 Surat Izin Penelitian.....	211
Lampiran 24 Surat Balasan Penelitian	212
Lampiran 25 Hasil Uji SPSS.....	213
Lampiran 26 Lembar Monitoring Pembimbing I.....	220
Lampiran 27 Lembar Monitoring Pembimbing II	221
Lampiran 28 Dokumentasi.....	222

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (2022). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 2476–2482. <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3800>
- Adila, Y., Nisa, S., & Suriani, A. (2024). Peran Media Interaktif Dalam Pembelajaran Ppkn Terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTPP)*, 01(04), 761–767. <https://jurnal.kopusindo.com/index.php/jtpp/index>
- Ahmad, M., & Wilkins, S. (2024). Purposive sampling in qualitative research: a framework for the entire journey. *Quality and Quantity*, 1–19. <https://doi.org/10.1007/s11135-024-02022-5>
- Alamin, Z., Bima, U. M., Missouri, R., Bima, U. M., & Nugraha, D. (2024). *Metodologi Penelitian: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Campuran* (Issue May). <https://doi.org/10.5281/zenodo.15270640>
- Ali, E. Y., & Juanda, N. A. (2025). Pengaruh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran terhadap Kualitas Pengajaran dan Hasil Belajar. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 25–33. <https://doi.org/10.46843/jmp.v4i1.354>
- Amitha, A. (2022). Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif. In *Jurnal Ilmu Sosial*, 10(2), 55-67 (Vol. 21, Issue 58). <https://www.unhcr.org/publications/manuals/4d9352319/unhcr-protection-training-manual-european-border-entry-officials-2-legal.html?query=excom> 1989
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Anindya, A. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MICROSOFT POWER POINT PADA PEMBELAJARAN IPA KELAS V SD*. 4, 1–11.
- Apriyanur Rohim, & Indah Setyo Wardhani. (2024). Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 3(4), 91–101. <https://doi.org/10.58192/sidu.v3i4.2721>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Awaliyah, I. N., & T, A. Y. (2025). *Inovasi Pembelajaran Matematika : Video Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Motivasi Belajar Siswa Mathematics Learning Innovation : Interactive Learning Videos to Increase Student Learning Activity and Motivation*. 1–18.
- Azim Utomo, W., Refiane, F., Nugroho, A. A., & Maryati, M. (2023). Pemahaman Hak dan Kewajiban Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 826–830.

- <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4822>
- Azizah, N. (2025). *Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Pemahaman Konsep Dasar Aljabar*. 9, 6637–6643.
- Azizah Siti Lathifah, Khoirunisa Hardaningtyas, Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. <https://doi.org/10.54259/diajar.v3i1.2233>
- Banowati, E. N., & Rondli, W. S. (2024). *Analisis Implementasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila dalam Upaya Meningkatkan Karakter Siswa Kelas V di SD 3 Tenggeles*. 5(2), 339–344.
- Berlianti, D. F., Abid, A. Al, & Ruby, A. C. (2024). Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 1861–1864.
- Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 261–272. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p261-272>
- Dhevina Anggraini Fatekah, Husna Laylatul Faizah, Inis Aflahul Firda, E. S. R. (2024). *PERAN MEDIA INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN PANCasila PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR*. 8(12).
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fadloli, M., Kusumo, E., & Kasmui. (2019). Pengembangan model pembelajaran blended learning berbasis edmodo untuk pembelajaran kimia yang efektif. *Chemistry in Education*, 8(1), 1–6. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/cemined>
- Fajar, A., & Martini, A. (2024). *Hakikat, ruang lingkup dan fungsi pendidikan kewarganegaraan *1,2. 3*, 79–84.
- Faujiah, N., Septiani. A.N, Putri, T., & Setiawan, U. (2022). Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media Pembelajaran. *Jurnal Telekomunikasi, Kendala Dan Listrik*, 3(2), 81–87.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Fitriani, A., Harahap, M. J., Fajri, Y., Negeri, I., & Utara, S. (2023). Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29–40.
- Fitriyah, I., Wiyokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan media pembelajaran Prezi dengan model ADDIE simulasi dan komunikasi digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 84–97. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i1.42221>
- Fitriyah, K., & Mutammiroh, U. (2025). *Media Pembelajaran Interactive White Board Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Arab Mahasiswa*.

- 5(1), 70–84.
- Furoidah, A. (2020). Media Pembelajaran Dan Peran Pentingnya Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Fusha : Arabic Language Education Journal*, 2(2), 63–77. <https://doi.org/10.36835/alfusha.v2i2.358>
- Haifarashin, R., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pemahaman Siswa Tentang Kewajiban dan Hak Warga Negara. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 7261–7265.
- Haq, I. A., Enjang Yusup Ali, & Atep Sujana. (2024). Pengembangan Video Animasi SIDARAH (Sistem Peredaran Darah Manusia) untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Peserta Didik SD. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1499–1514. <https://doi.org/10.58230/27454312.704>
- Harefa, M., Harefa, J. E., Harefa, A., & Harefa, H. O. N. (2023). Kajian Analisis Pendekatan Teori Konstruktivisme dalam Proses Belajar Mengajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 289–297. <https://www.educativo.marospub.com/index.php/journal/article/view/150>
- Harianja, M. R., Yusup, M., Siahaan, S. M., Sriwijaya, U., & Kunci, K. (2024). Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi. 13. <https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168>
- Hasan, S. H., & Larumbia, L. (2021). Kelayakan Media Pembelajaran Praktikum Fisika Teknik Menggunakan Video Tutorial. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 5(2), 271–277. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v5i2.4139>
- Hasminur, H., Zulhaini, Z., Arief Rachman Hadi, & Mangatur Sinaga. (2022). Keefektifan Penggunaan Storyboard Dalam Pembuatan Film Pendek sebagai Implementasi Pembelajaran Teks Anekdote. *Geram*, 10(2), 52–63. [https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10\(2\).11219](https://doi.org/10.25299/geram.2022.vol10(2).11219)
- Herlina Rusdi, Rifadhilla Ervianti, Adrias Adrias, A. P. Z. (2025). PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. 10.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *Jurnal UIN*, 1(1), 28–37.
- Ikrom, F. D., Ningtias, D., Yusup, M., Guru, P., Dasar, S., Pendidikan, I., Primagraha, U., Serang, K., Visual, M., & Dharmawangsa, U. (2025). STUDI LITERATUR : PENGARUH PENGGUNAAN. 19, 425–442.
- Ishak, A. N. (2020). PENGARUH PEMANFAATAN MEDIA AUDIO PEMBELAJARAN TEMATIK BERMUATAN PPKN “CERMIN 4 SAHABAT” TERHADAP HASIL BELAJAR PPKN UNTUK ANAK TUNANETRA KELAS VIII DI MTS LB/A YAKETUNIS YOGYAKARTA. *Student.Uny.Ac.Id*, 11(1), 1–14. http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Judijanto, L., Muhammadijah, M., Utami, R. N., Suhirman, L., Laka, L., Boari, Y.,

- Lembang, S. T., Wattimena, F. Y., Astriawati, N., Laksono, R. D., M.H., M., & Yunus, M. (2024). Metodologi Research and Development (Teori dan Penerapan Metodologi RnD). In *PT. Sonpedia Publishing Indonesia* (Issue June).
https://www.researchgate.net/publication/381290945_METODOLOGI_RESEARCH_AND_DEVELOPMENT_Teori_dan_Penerapan_Metodologi_RnD
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Julita, & Dheni Purnasari, P. (2022). Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Era Digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227–239. <https://doi.org/10.46229/elia.v2i2.460>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Kartini, K. S., & Putra, I. N. T. A. (2020). Respon Siswa Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 12. <https://doi.org/10.23887/jpk.v4i1.24981>
- Kayza, S., Angger, K., Nurhalimah, S., Antoni, H., Pakuan, U., & Bogor, K. (2025). *Civilia: BERNASIONALISME DI LINGKUNGAN PENDIDIKAN TINGGI DAN DI Civilia: 3*, 557–567.
- Khaerunnisa, Via; Yusup Ali, Enjang; Ismail, A. (2024). *PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA KELAS IV PADA MATERI BAGIAN-BAGIAN TUMBUHAN* Via Khaerunnisa Universitas Pendidikan Indonesia Enjang Yusup Ali Universitas Pendidikan Indonesia Ali Ismail Universitas Pendidikan Indonesia. 8(4), 1498–1512. <https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4073>
- Khozin, I. (2024). *AL-AFKAR: Journal for Islamic Studies Analisis Taksonomi Bloom Revisi Kognitif dalam Dokumen RPP PAI di Sekolah Dasar Sinarmekar Kabupaten Sukabumi*. 7(4), 699–710. <https://doi.org/10.31943/afkarjournal.v7i4.1127>. Analysis
- Kusuma, A. M., & Mahardi, P. (2021). Analisis Deskriptif Terhadap Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Berbasis Software Aplikasi Lectora Inspire. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan (JKPTB)*, 07, 1–11.
- Laa, S. K., Manafe, Y. Y., & Ray, F. F. G. (2020). Desain Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator Pada Materi Peta Minda Dalam Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Spektro*, 6(1), 39–45.
- Linggi, Adrianty Tana Pappang; Hulukati, Evi; Mohidin, Abdul Djabar; Abdullah, A. W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Materi Eksponen Kelas X. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1198–1205.
- Luh, N., Dewi, G., & Mataram, P. K. (2024). *Teori Belajar Kognitif Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran*. 1(83), 18–27.

- Lusiana, I. S., Susongko, P., & Nafiati, D. A. (n.d.). *Desain Instrumen Tes Capaian Pembelajaran Matematika Dengan Uji Validitas Pearson Correlation*. 5(4), 5666–5675.
- Magdalena, I., Fajriyati Islami, N., Rasid, E. A., & Diasty, N. T. (2020). Tiga Ranah Taksonomi Bloom Dalam Pendidikan. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 132–139. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Matili, D. (2022). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Melalui Metode Simulasi Di Kelas IV SDN No.84 Kota Tengah. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 249. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.249-256.2022>
- Maulida, P. E., & Zulherman. (2024). *PENGEMBANGAN E-BOOK BERBANTUAN FLIP PDF PROFESSIONAL MATERI HARMONI DALAM EKOSISTEM*. 10(2), 900–909.
- Mauliddiyah, N. L. (2021). *Efektivitas Media Audio Podcast Sebagai Gaya Belajar Auditorik Di SD Islam Kreatif*. November, 6.
- Mi, D. I., Sa, M., Karangsono, A., Hanifah, K., Zuhri, M. R. H., Ni, U., Afif, M. L., & Azhari, A. (2025). *EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA KELAS*. 5(1), 155–160.
- Monica. (2020). Analisis Kebutuhan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Seminar Nasional Terapan Riset Inovatif (SENTRINOV) Ke-6*, 6(1), 902–909.
- Muhajirin, Risnita, & Asrulla. (2024). *PENDEKATAN PENELITIAN KUANTITATIF DAN KUALITATIF SERTA TAHAPAN PENELITIAN*. *Journal Genta Mulia*, 15(1), 82–92.
- Mulfajril, R., Hadiyanto, H., & Sofyan, H. (2023). Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tematik Dikdas*, 8(1), 40–55. <https://doi.org/10.22437/jptd.v8i1.25196>
- Nason, N., Nurhasanah, N., Suranda, N., & Khadafi, M. (2024). Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(4), 14043–14057.
- Nelliraharti, N., & Murnia Suri. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Di Masa Pandemi Covid 19. *Metik Jurnal*, 5(2), 77–82. <https://doi.org/10.47002/metik.v5i2.297>
- Nurdewi, N. (2022). Implementasi Personal Branding Smart Asn Perwujudan Bangsa Melayani Di Provinsi Maluku Utara. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 1(2), 297–303. <https://doi.org/10.55681/sentri.v1i2.235>
- Pancasila, I. N., Nurjanah, A., & Fitriyanti, F. (2024). *Optimalisasi Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dalam*. 8, 15255–15260.
- Panudju, A. T., Nugraha, A. W., & Purba, F. (2024). *Metodologi penelitian* (Issue February).

- Parawangsa, E., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Hakikat Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar (SD). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 8050–8054.
- Primasari, Berliana Esti; Wenda, Dhian Dwi Nur; Nurmilawati, M. (2025). *PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS SETS TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERUBAHAN BENTUK ENERGI KELAS 4 SD*. 10, 211–219.
- Pujiono, P., & Hikmah, A. N. (2019). Analisis Karakteristik Siswa Melalui KuesionerAngket Cinta Damai di kelas VII SMP 02 Muaro Jambi. *Publikasi Pendidikan*, 9(2), 157. <https://doi.org/10.26858/publikan.v9i2.9002>
- Putri, A. D., Ahman, A., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1978–1987. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>
- Putri, D. R., Azis, A. D., & Rizqi, M. N. (2023). Analisis Rasio Keuangan Dan Financial Distress Sebelum Dan Sesudah Covid-19 Subsector Food and Beverage. *Jurnal Maneksi*, 12(3), 564–572. <https://doi.org/10.31959/jm.v12i3.1727>
- Radiusman, R. (2020). Studi Literasi: Pemahaman Konsep Anak Pada Pembelajaran Matematika. *FIBONACCI: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.24853/fbc.6.1.1-8>
- Rahmawati, N. (2020). Peningkatan pemahaman konsep hak dan kewajiban menggunakan model make a match pada siswa kelas IV sekolah dasar. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia): Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(1), 52. <https://doi.org/10.20961/jpiuns.v6i1.40518>
- Rizal, A. N., & Wulandari, S. S. (2020). Pengembangan Instrumen Penilaian Higher Order Thinking Skills (HOTS) Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas dan Keprotokola di SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(2), 194–204. <https://doi.org/10.26740/jpap.v8n2.p194-204>
- Rustamana, A., Ade Mulyati, S., & Prasetya, T. (2023). Pengembangan dan Pemanfaatan Media Cetak : Tampilan Storyboard. *Sindoro : Cendikia Pendidikan*, 1(6), 90–102.
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Sari, M., Elvira, D. N., Aprilia, N., Dwi R, S. F., & Aurelita M, N. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Warta Dharmawangsa*, 18(1), 205–218. <https://doi.org/10.46576/wdw.v18i1.4266>
- Sari, W., Nugraha, R. G., Ali, E. Y., & Indonesia, U. P. (2025). *Jurnal Cakrawala Pendas DEVELOPMENT OF BEJAMI (BELAJAR EKONOMI) LEARNING MEDIA BASED ON ANDROID APPLICATIONS AS AN INNOVATION IN SOCIAL STUDIES LEARNING IN GRADE V OF ELEMENTARY*. 11(1), 65–76.
- Sartika, F., Desriwita, E., & Ritonga, M. (2020). Pemanfaatan media

- pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar PAI di sekolah dan madrasah. *Humanika*, 20(2), 115–128.
<https://doi.org/10.21831/hum.v20i2.32598>
- Sespen, A. P. (2025). *Pengembangan Media Interaktif Wordwall pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Elemen NKRI Sekolah Dasar*. 10(1), 534–538.
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2).
<https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Setyawan Dodiet Aditya. (2021). Buku Petunjuk Praktikum-Uji Normalitas dan Homogenitas Data dengan SPSS. In *PENERBIT TAHTA MEDIA (Grup Penerbitan CV TAHTA MEDIA GROUP)* (Issue July).
<https://www.researchgate.net/publication/350480720>
- Shifa, L., Nadhifah, I., Al-hasan, F. T., & Anbiya, B. F. (2025). *PERAN TEORI KOGNITIVISME DALAM MENINGKATKAN PROSES*. 5(1).
- Simanjuntak, Betti, E., & Yolanda Panjaitan, N. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4517–4532.
- Sintia, I., Pasarella, M. D., & Nohe, D. A. (2022). Perbandingan Tingkat Konsistensi Uji Distribusi Normalitas Pada Kasus Tingkat Pengangguran di Jawa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika, Statistika, Dan Aplikasinya*, 2(2), 322–333.
- Siswa, B. K., Heswari, S., Fiskha, S., Patri, D., Muradi, J., & Sungai, K. (2022). 2) 1,2. 2(8).
- Sulistyaningsih, M., Sartipa, D., Sukini, S., Julina, S., Angga, L. S., Pane, S., Belajar, M., & Belajar, H. (2024). *MEDIA BERBASIS TEKNOLOGI: APAKAH EFEKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MAHASISWA PADA PERGURUAN*. 7, 17085–17089.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan*, 1(1), 29–34.
<https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jpmtt/article/view/340>
- Sunaryati, T., Putri, A., Zakiyah, A., Isnaeni, B., Sari, K., Guru, P., Dasar, S., & Bangsa, U. P. (2024). *Penggunaan Tenik Pre Test dan Post Test terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Evaluasi Pembelajaran di Sekolah Dasar*. 8, 33020–33024.
- Taufik, T., & Wardatul jannah, S. (2024). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Istima'. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 2(1), 31–39. <https://doi.org/10.55352/edu.v2i1.934>
- Ummah, M. S. (2019a). ANALISIS KESUKARAN SOAL, DAYA PEMBEDA DAN FUNGSI DISTRAKTOR. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
<http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484>

_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Ummah, M. S. (2019b). Buku Ajar Konsep Dasar Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484>

_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI

Utami, A. D., Suriyah, P., & Mayasari, N. (2020). *Level Pemahaman Konsep Komposisi Fungsi Berdasar Taksonomi Solo*.

UTami, A. M. T. (2022). *Ragam Media Pembelajaran*. 9(2), 356–363.

Volume, D., & Bahasa, J. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android untuk Pengajaran Fi ' il di Kelas 10 Madrasah Aliyah*. 8(1).

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>