

834/S/PGSD-KCBR/PK.03.08/11/Agustus/2025

**PENGEMBANGAN MEDIA “BENUSA” BERBASIS WEBSITE PADA
LITERASI BUDAYA DAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH
DASAR**

(Penelitian Desain dan Pengembangan pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila
di Kelas V SD)



SKRIPSI

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

Oleh

Nikie Ailsa Permatasari

2008298

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
KAMPUS UPI DI DAERAH CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
BANDUNG
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA “BENUSA” BERBASIS WEBSITE PADA
LITERASI BUDAYA DAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH
DASAR**

(Penelitian Desain dan Pengembangan pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila
di Kelas V SD)

Oleh

Nikie Ailsa Permatasari

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

© Nikie Ailsa Permatasari 2025

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2025

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 PENGESAHAN SKRIPSI

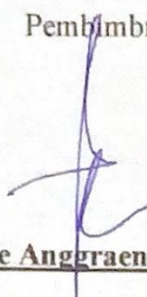
NIKIE AILSA PERMATASARI

2008298

**PENGEMBANGAN MEDIA “BENUSA” BERBASIS WEBSITE PADA
LITERASI BUDAYA DAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH
DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh:

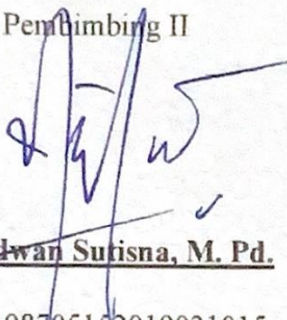
Pembimbing I



Dr. Dinie Anggraeni Dewi, M. Pd.

NIP. 920200419920118201

Pembimbing II



M. Ridwan Sutisna, M. Pd.

NIP. 198705152019031015

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 PGSD

Kampus UPI di Cibiru



Dr. Tita Mulyati, M. Pd.

NIP. 198111082008012015

PENGEMBANGAN MEDIA “BENUSA” BERBASIS WEBSITE PADA LITERASI BUDAYA DAN KEWARGANEGARAAN DI SEKOLAH DASAR

Nikie Ailsa Permatasari

2008298

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh tantangan untuk menghadapi perubahan zaman yang semakin berkembang, hal tersebut berpotensi menyebabkan literasi budaya dan kewarganegaraan peserta didik sekolah dasar menurun karena kurangnya variasi media pembelajaran sehingga guru kesulitan menyampaikan materi terkait literasi budaya dan kewarganegaraan dengan cara yang lebih menarik perhatian dan membangkitkan semangat peserta didik. Penelitian pengembangan ini memiliki tujuan untuk (1) menghasilkan rancangan media BENUSA berbasis website, (2) mendeskripsikan pengembangan dan kelayakan media berdasarkan penilaian para ahli, dan (3) mendeskripsikan respon pengguna pada media yang dikembangkan. Partisipan untuk penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendekatan dalam penelitian ini adalah *Design and Development (D&D)* yang mengadaptasi prosedur penelitian dengan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) pada setiap tahapan pengembangannya. Produk yang dihasilkan adalah media BENUSA berbasis website. Hasil dari validasi para ahli yang telah dilakukan menunjukkan bahwa media BENUSA ‘sangat layak’ untuk digunakan sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif dan menarik. Respon pengguna yaitu guru dan peserta didik pada media BENUSA sangat positif, antusias, mengapresiasi, dan mendukung. Media BENUSA berbasis website sangat layak untuk menjadi variasi media pembelajaran alternatif yang menarik, inovatif, serta efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik dan memberikan pengalaman dalam pembelajaran yang berkaitan dengan literasi budaya dan kewarganegaraan dalam Pendidikan Pancasila yang menyenangkan dan aktif.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Belajar Nusantara, Pendidikan Pancasila, Literasi Budaya dan Kewarganegaraan, ADDIE.

DEVELOPMENT OF THE WEBSITE-BASED MEDIA “BENUSA” FOR CULTURAL AND CIVIC LITERACY IN ELEMENTARY SCHOOLS

Nikie Ailsa Permatasari

2008298

ABSTRACT

This research was motivated by the challenge of facing increasingly rapid changes in the modern world, which has the potential to cause a decline in the cultural and civic literacy of elementary school students due to a lack of variety in learning media, making it difficult for teachers to deliver material related to cultural and civic literacy in a way that is more interesting and motivating for students. This development research aims to (1) produce a website-based BENUSA media design, (2) describe the development and feasibility of the media based on expert assessments, and (3) describe user responses to the developed media. The participants for this study were teachers and fifth-grade elementary school students. The approach used in this study was Design and Development (D&D), which adapted the research procedures to the ADDIE model (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) at each stage of development. The product produced is a website-based BENUSA media. The results of expert validation show that BENUSA media is ‘highly feasible’ for use as an effective and interesting alternative learning media. User responses from teachers and students toward the BENUSA media have been very positive, enthusiastic, appreciative, and supportive. The BENUSA web-based media is highly suitable as an alternative learning medium that is engaging, innovative, and effective in enhancing students' interest in learning and providing experiences in education related to cultural literacy and citizenship within the context of Pancasila Education in a fun and active manner.

Keywords: Learning Media, Learning Nusantara, Pancasila Education, Cultural and Civic Literacy, ADDIE.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO HIDUP	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.5 Struktur Organisasi Penulisan	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Media Pembelajaran.....	9
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.1.2 Tujuan dan Peran Media Pembelajaran.....	11
2.1.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	12
2.1.4 Manfaat Media Pembelajaran	13
2.1.5 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran.....	15
2.1.6 Evaluasi Media Pembelajaran	19
2.1.7 Klasifikasi Media Pembelajaran	21
2.2 Multimedia Interaktif	23
2.2.1 Pengertian Multimedia Interaktif.....	23
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan Multimedia Interaktif	25
2.2.3 Tahapan Cara Penggunaan Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran	26

2.2.4	Contoh dan Strategi Penerapan Multimedia Interaktif.....	29
2.3	Media Pembelajaran Berbasis Website.....	31
2.4	Literasi Budaya dan Kewarganegaraan.....	34
2.2.5	Sasaran dan Strategi Literasi Budaya dan Kewarganegaraan di Masyarakat.....	36
2.2.6	Sasaran dan Strategi Literasi Budaya dan Kewarganegaraan di Keluarga	38
2.2.7	Sasaran dan Strategi Literasi Budaya dan Kewarganegaraan di Sekolah	40
2.5	Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar.....	42
2.6	Penelitian Relevan.....	44
2.7	Kerangka Berpikir.....	46
BAB III METODE PENELITIAN		48
3.1	Metode dan Desain Penelitian.....	48
3.2	Prosedur Penelitian.....	49
3.3	Partisipan dan Tempat Penelitian.....	53
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.5	Instrumen Penelitian.....	54
3.6	Teknik Analisis Data.....	74
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN		78
4.1	Temuan.....	78
4.1.1	Rancangan Media BENUSA Pada Literasi Budaya dan Kewarganegaraan.....	78
4.1.2	Pengembangan Media BENUSA Pada Literasi Budaya dan Kewarganegaraan.....	88
4.1.3	Respon Pengguna Terhadap Media BENUSA Pada Literasi Budaya dan Kewarganegaraan	117
4.2	Pembahasan.....	123
4.2.1	Rancangan Media BENUSA Berbasis Website Pada Literasi Budaya dan Kewarganegaraan	123
4.2.2	Pengembangan Media BENUSA Berbasis Website Pada Literasi Budaya dan Kewarganegaraan	126
4.2.3	Respon Pengguna Media BENUSA Berbasis Website Pada Literasi Budaya dan Kewarganegaraan.....	128

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	132
5.1 Simpulan	132
5.2 Implikasi.....	133
5.3 Rekomendasi	134
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN.....	144

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	46
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian ADDIE	50
Gambar 4. 1 Prototipe Media/Tampilan Awal Media.....	87
Gambar 4. 2 Halaman Utama Canva Setelah Log In	89
Gambar 4. 3 Halaman Untuk Memilih Ukuran Desain Pada Canva.....	89
Gambar 4. 4 Halaman Kosong Desain Canva.....	90
Gambar 4. 5 Unduh Desain Canva.....	90
Gambar 4. 6 Palet dan Kode Warna Desain Media BENUSA	91
Gambar 4. 7 Halaman Awal Gamilab	92
Gambar 4. 8 Halaman Log In.....	92
Gambar 4. 9 Halaman Beranda Gamilab Setelah Log In.....	93
Gambar 4. 10 Tahapan Pertama Membuat Game	93
Gambar 4. 11 Tahapan Memilih Game.....	94
Gambar 4. 12 Mengedit Pertanyaan.....	94
Gambar 4. 13 Menambahkan pertanyaan dan jawaban	95
Gambar 4. 14 Publish game dan copy link	95
Gambar 4. 15 Halaman Awal Wayground.....	96
Gambar 4. 16 Halaman Log In atau Sign Up.....	96
Gambar 4. 17 Halaman Beranda Wayground	97
Gambar 4. 18 Halaman Untuk Memilih kuis	97
Gambar 4. 19 Memilih jenis kuis	98
Gambar 4. 20 Menambahkan dan menyimpan pertanyaan	98
Gambar 4. 21 Halaman Edit Keseluruhan Kuis	99
Gambar 4. 22 Halaman Pengaturan Kuis	99
Gambar 4. 23 Halaman Host.....	100
Gambar 4. 24 Halaman Awal Padlet.....	100
Gambar 4. 25 Halaman beranda padlet	101
Gambar 4. 26 Memilih jenis padlet.....	101
Gambar 4. 27 Halaman edit padlet.....	102
Gambar 4. 28 Menyalin link padlet.....	102

Gambar 4. 29 Halaman utama google sites.....	103
Gambar 4. 30 Halaman kosong website.....	103
Gambar 4. 31 Mengedit Sampul Website	104
Gambar 4. 32 Jenis huruf pada website	104
Gambar 4. 33 Palet warna pada website	105
Gambar 4. 34 Memasukkan dan mengatur aset desain serta navigasi ke dalam website.....	105
Gambar 4. 35 Menyematkan link pada gambar	106
Gambar 4. 36 Publikasi website.....	106
Gambar 4. 37 Membuat Shortlink dan QR Code Media.....	107
Gambar 4. 38 Link dan QR Code Media BENUSA	107

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Wawancara	55
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Angket Kebutuhan dan Kemampuan Awal.....	58
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Materi	62
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Media	64
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	67
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Respon Guru	69
Tabel 3. 7 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	72
Tabel 3. 8 Skor Skala Likert	75
Tabel 3. 9 Interpretasi Persentase Skor	76
Tabel 3. 10 Skor Skala Likert	76
Tabel 3. 11 Interpretasi Persentase Skor	77
Tabel 3. 12 Analisis SWOT Pada Media BENUSA	77
Tabel 4. 1 Validator Ahli Uji Kelayakan Media BENUSA	108
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Uji Kelayakan Ahli Materi.....	109
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Uji Kelayakan Ahli Media	111
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Uji Kelayakan Ahli Bahasa	112
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Hasil Validasi Uji Kelayakan Para Ahli	114
Tabel 4. 6 Perbaikan Media Berdasarkan Pada Hasil Uji Kelayakan Para Ahli.	115
Tabel 4. 7 Hasil Angket Respon Pengguna Oleh Guru.....	118
Tabel 4. 8 Hasil Angket Respon Pengguna Oleh Peserta Didik	120
Tabel 4. 9 Analisis SWOT	121

DAFTAR PUSTAKA

- Ainulmila, L. I., & Oktiningrum, W. (2021). Pengembangan media interaktif powerpoint untuk meningkatkan literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogik Pendidikan Dasar*, 8(2), 67–79. <https://doi.org/10.17509/jppd.v8i2.39441>
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar guna mempertahankan ideologi Pancasila di era globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546. <https://doi.org/10.31316/jk.v6i1.2772>
- Alfurqan, Trinova, Z., Tamrin, M., & Khairat, A. (2020). Membangun sebuah pengajaran filosofi personal: Konsep dari pengembangan dan pendidikan dasar. *Jurnal Tarbiyah al-Awlad*, 10(2), 213–222. <https://www.ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/view/2579>
- Alzana, A. W., & Harmawati, Y. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan multikultural. *Citizenship: Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51–57. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v9i1.2370>
- Angko, N., & Mustaji. (2017). Pengembangan bahan ajar dengan model ADDIE untuk mata pelajaran Matematika Kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1–15. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n1.p1--15>
- Asnawir, M., & Usman, M. B. (2002). *Media pembelajaran* (1 ed.). Ciputat Pers.
- Barokati, N., & Annas, F. (2013). Pengembangan pembelajaran berbasis blended learning pada mata kuliah pemrograman komputer. *SISFO*, 4(5), 352–359. <https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2013.09.006>
- Cahyani, N., Hutagalung, E. N. H., & Harahap, S. H. (2024). Berpikir kritis melalui membaca: Pentingnya literasi dalam era digital. *Indonesian*

- Journal of Education and Development Research*, 2(1), 417–422.
<https://rayyanjurnal.com/index.php/IJEDR/article/view/1795>
- Daniyati, A., Saputri, I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep dasar media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.993>
- Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Tambunan, H., Sylvia, D., Adnyana, I. M. D. M., Prasetyo, B., Vianitati, P., & Gerbang, A. A. (2021). *Metode penelitian pendekatan kuantitatif*. CV Media Sains Indonesia.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran*. CV. Kaaffah Learning Center.
- Fadhallah, R. A. (2020). Wawancara. *UNJ Press*.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, A. N., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fitri, A., Sudarman, & Abu, I. (2023). Pengaruh model experiential learning berbantuan media pembelajaran Youtube terhadap hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 3 Balikpapan. *Educational Studies: Conference Series*, 3(2), 261–272. <https://jurnal.fkip.unmul.ac.id/index.php/escs/article/view/3185/1510>
- Hadiansyah, F., Djumala, R., Gani, S., Hikmat, A., Nento, M. N., Hanifah, N., Miftahussururi, & Akbari, Q. S. (2017). *Materi pendukung literasi budaya dan kewargaan*. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. <https://repositori.kemendikdasmen.go.id/11638/1/cover-materi-pendukung-literasi-budaya-dan-kewargaan-gabung.pdf>
- Hamid, A. M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, J., & Simarmata, J. (2020). *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.

- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan media interaktif berbasis ebook di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Hendra, Afriyadi, H., Tanwir, Hayati, N., Supardi, Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media pembelajaran berbasis digital*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hermawan, N., Dewi, D. A., & Ardiansyah, M. I. (2024). Budaya di era digital: Pengaruhnya terhadap masyarakat Indonesia. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.60126/maras.v2i1.110>
- Husaeni, F. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Google Sites materi Pancasila sebagai dasar negara pada peserta didik sekolah dasar [Skripsi, Universitas Negeri Jakarta]. Dalam *Jurnal Kewarganegaraan* (Vol. 5, Nomor 1). <http://repository.unj.ac.id/id/eprint/39683>
- Jasrudin, P. Z., & Wajdi, F. (2020). Membangun karakter peserta didik melalui penguatan kompetensi PKN dan penerapan alternatif pendekatan pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 42–52. <https://doi.org/10.20527/kewarganegaraan.v10i2.8629>
- Jannah, R. (2009). *Media pembelajaran*. Antasari Press.
- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Ulan, N., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 18–32. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.954>
- Karo-Karo, I. R. S., & Rohani. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, 7(1), 91–96. <https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Kemendikbud. (2022). *Pendidikan Pancasila SD-SMA*. Merdeka Mengajar. <https://guru.kemdikbud.go.id/kurikulum/referensi-penerapan/capaian-pembelajaran/mata-pelajaran/fase/?level=SD->

SMA&subject=Pendidikan%20Pancasila&phase=C&label=Pendidikan
%20Pancasila

Khadijah. (2016). *Pengembangan kognitif anak usia dini*. Perdana Publishing.

Komariah, N. (2016). Pemanfaatan blog sebagai media pembelajaran berbasis ICT. *Al-Afkar: Manajemen pendidikan Islam*, 5(1), 79–105.
<http://ejournal.fiaiunisi.ac.id/index.php/al-afkar/article/download/111/107>

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat* (1 ed.). Kencana.

Mahmudi, H., & Nasrullah, N. (2022). Literasi budaya dan kewargaan pada era revolusi industri 4.0 sebagai upaya dalam memperkuat moderasi beragama di Indonesia. *Tatar Pasundan: Jurnal Diklat Keagamaan*, 16(1), 36–50. <https://doi.org/10.38075/tp.v16i1.234>

Maimun, Sanusi, Rusli, Y., & Muthia, H. (2020). Internalisasi nilai-nilai karakter kebangsaan melalui literasi budaya dan kewarganegaraan di sekolah menengah atas (SMA) kota Banda Aceh. *CIVICUS: Pendidikan-Penelitian-Pengabdian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(1), 8–15. <https://doi.org/10.31764/civicus.v8i1.1789>

Marinda, L. (2020). Teori perkembangan kognitif Jean Piaget dan problematikanya pada anak usia sekolah dasar. *An-Nisa: Jurnal Kajian Perempuan & Keislaman*, 13(1), 116–137.
<https://doi.org/10.35719/annisa.v13i1.26>

Martati, B., Mirnawati, L. B., & Firmannandya, A. (2023). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. *PROCEEDING UMSURABAYA*.
<https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/19721/6727>

Miftah, M. (2013). Fungsi, dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi*

- Pendidikan*, 1(2), 95–105. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n2.p95--105>
- Muniroh, S. M., Khasanah, N., & Irsyad, M. (2020). Pengembangan literasi budaya dan kewargaan anak usia dini di Sanggar Allegro Desa Podo Kec. Kedungwuni Kab. Pekalongan. *Lentera Anak*, 1(1), 83–91. <https://doi.org/10.34001/jla.v1i01.1571>
- Nengsih, Y. K., Nurrizalia, M., Waty, E. R. K., & Shomedran. (2022). *Buku ajar media dan sumber belajar pendidikan luar sekolah*. Bening Media Publishing.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media pembelajaran: Pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Padmini, N. M. W., Widiana, I. W., & Ni Wayan Rati, N. W. (2022). Mini web Linktree berbasis kearifan lokal Bali untuk meningkatkan literasi budaya siswa. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 5(1), 39–49. <https://doi.org/10.23887/jpmu.v5i1.49632>
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., & Iskandar, A. (2020). *Pengembangan media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Permendikbud. (2013). Sistem pendidikan nasional. *Permendikbud*, 20. <https://doi.org/10.16309/J.Cnki.Issn.10071776.2003.03.004>
- Permendikbudristek. (2022). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia nomor 56 tahun 2022*.
- Permendikbudristek. (2024). *Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2024*.
- Pratiwi, A., & Asyarotin, E. N. K. (2019). Implementasi literasi budaya dan kewargaan sebagai solusi disinformasi pada generasi millennial di

- Indonesia. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan*, 7(1), 65–80.
<https://doi.org/10.24198/jkip.v7i1.20066>
- Pratomo, A., & Irawan, A. (2015). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web menggunakan metode Hannafin dan Peck. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 1(1), 14–28.
<https://ejurnal.poliban.ac.id/index.php/Positif/article/view/204/470>
- Pratomo, Nadziroh, & Chairiyah. (2022). Pengembangan aplikasi Google Sites sebagai penguatan literasi pembelajaran Tematik siswa Kelas IV SDN 3 Karanganyar. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(1), 1–14. <https://doi.org/10.31932/jpk.v7i1.1627>
- Putra, I. K. G. D., & Darma, K. G. (2009). Pendidikan berbasis teknologi informasi. *Makalah ini disampaikan pada Rakorda Disdikpora Bali–10 Maret*.
- Putri, F. D. C., & Nurhasanah, N. (2023). Implementasi Literasi Budaya dan Kewargaan sebagai Upaya dalam Mengembangkan Berkebhinekaan Global di Sekolah Dasar. *JIMPS: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8(3), 2167–2173. <https://doi.org/10.24815/jimps.v8i3.25267>
- Rasmani, U. E. E., Wahyuningsih, S., Nurjanah, N. E., Jumiatmoko, J., Widiastuti, Y. K. W., & Agustina, P. (2023). Multimedia pembelajaran interaktif untuk guru PAUD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 10–16. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3480>
- Richey, R. C., & Klein, J. D. (2014). *Design and development research: Methods, strategies, and issues*. Routledge.
- Riyana, C. (2012). *Media pembelajaran*. KEMENAG RI.
- Rizqi, A. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1), 98–107.
<https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Rochaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2024). *Pengembangan media pembelajaran*. ITERA Press.

- Rohmadi, S. (2022, Agustus 8). *Metode experiential learning untuk implementasi Kurikulum Merdeka (IKM) yang berkualitas*. Berita Magelang.
- Rosalia, N., Rahmi, P. M., & Mukaromah. (2023). Produksi media pembelajaran dalam penerapan profil pelajar Pancasila dengan pendekatan komunikasi partisipatif. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 173–184. <https://doi.org/10.33021/exp.v6i2.4455>
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian desain dan pengembangan kependidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2012). *Pembelajaran berbasis TIK*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ryanto, A., Djuwita, P., & Muktadir, A. (2023). Pengembangan multimedia interaktif berbasis aplikasi Google Sites pada materi indahny keberagaman di negeriku dalam pembelajaran PPKn Kelas IV sebagai penguatan literasi budaya dan kewargaan. *Jurnal KAPEDAS*, 2(2), 229–240. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/kapedas/index>
- Safitri, S., & Ramadan, Z. H. (2022). Implementasi literasi budaya dan kewargaan di sekolah dasar. *Mimbar Ilmu*, 27(1), 109–116. <https://doi.org/10.23887/mi.v27i1.45034>
- Sanaky, H. A. (2009). *Media pembelajaran*. Safiria Insania Press.
- Septian, D., Cari, & Sarwanto. (2017). Pengembangan multimedia interaktif berbasis learning cycle pada materi alat optik menggunakan flash dalam pembelajaran IPA SMP Kelas VIII. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 6(1), 45–60. <https://jurnal.uns.ac.id/inkuiri/article/view/17264/13816>
- Setyawati, A. P., & Aulia, S. S. (2023). Strategi literasi budaya dan kewargaan melalui peningkatan variasi sumber belajar di desa budaya Bangunjiwo. *Jurnal Kewarganegaraan*, 20(2), 234–248. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2.49790>
- Simarmata, J., & Mujiarto. (2018). *Multimedia pembelajaran*. Alfabeta.

- Sugiyono, P. D. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Supriyanto, E. (2009). *Inovasi pendidikan: Isu-isu baru pembelajaran, manajemen, dan sistem pendidikan di Indonesia*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Tunardi. (2018). Memaknai peran perpustakaan dan pustakawan dalam menumbuhkembangkan budaya literasi. *Media Pustakawan*, 25(3), 68–79. <https://doi.org/10.37014/medpus.v25i3.221>
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Watri, M. P., Gimin, D., & Suarman, P. D. (2023). *Desain dan pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android*. Taman Karya.
- Wiratama, N. S. (2023). Manfaat personal website sebagai media pembelajaran sejarah. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 7(2), 33–39. <https://doi.org/10.31764/historis.v7i2.17131>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 05(02), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yudin, J. (2019). Pengintegrasian literasi budaya dan kewargaan dalam teks hikayat pada buku teks bahasa Indonesia. *Konferensi Nasional Bahasa dan Sastra V*, 5(1), 149–156. <https://core.ac.uk/download/pdf/289793645.pdf>
- Yusuf, R., & Putra, I. (2019). Pelaksanaan literasi kewarganegaraan di sekolah menengah atas kota Banda Aceh. *Prosiding Seminar Nasional “Reaktualisasi Konsep Kewarganegaraan Indonesia,” 1*, 143–150. <https://digilib.unimed.ac.id/id/eprint/37507>
- Yusuf, R., Sanusi, Razali, Maimun, Putra, I., & Fajri, I. (2020). Tinjauan literasi budaya dan kewargaan siswa SMA Se-Kota Banda Aceh. *Jurnal*

Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha, 8(2), 91–99.
<https://doi.org/10.23887/jpku.v8i2.24762>

Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81–96.
<https://www.academia.edu/download/109451330/1173.pdf>