

**PENGEMBANGAN APLIKASI PANDAKU DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR PADA MATERI
PANCASILA DALAM KEHIDUPANKU**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disusun Oleh :

Ajeng Regita Ramadhanty

2106031

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SUMEDANG**

2025

**PENGEMBANGAN APLIKASI PANDAKU DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR PADA MATERI
PANCASILA DALAM KEHIDUPANKU**

Oleh
Ajeng Regita Ramadhanty
NIM 2106031

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

Ajeng Regita Ramadhanty
Universitas Pendidikan Indonesia
2025

© Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

AJENG REGITA RAMADHANTY

**PENGEMBANGAN APLIKASI PANDAKU DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR PADA MATERI
PANCASILA DALAM KEHIDUPANKU**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



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

Pembimbing II



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

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



Dr. Awi Nur Achi, M.Pd.
NIP. 197608222005022002

LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI SKRIPSI

AJENG REGITA RAMADHANTY

**PENGEMBANGAN APLIKASI PANDAKU DALAM MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR PADA MATERI
PANCASILA DALAM KEHIDUPANKU**

Disetujui dan disahkan oleh penguji:

Penguji I



Dr. Diah Gusrayani, M.Pd.
NIP. 197808222005022005

Penguji II



Drs. H. Dadan Djuanda, M.Pd.
NIP. 196311081988031001

Penguji III



Dr. H. Prana Dwija Iswara, M.Pd.
NIP. 197212262005011011

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGSD Kampus Sumedang



Dr. Ari Nur Aeli, M.Pd.
NIP. 197608222005022002

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ajeng Regita Ramadhanty

NIM : 2106031

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Karya : Pengembangan Aplikasi PANDAKU dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika dikemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Sumedang, 20 Juli 2025



Ajeng Regita Ramadhanty

NIM. 2106031

ABSTRAK

PENGEMBANGAN APLIKASI PANDAKU DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR PADA MATERI PANCASILA DALAM KEHIDUPANKU

Ajeng Regita Ramadhanty

2106031

Kurangnya media pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kebangsaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi PANDAKU sebagai media pembelajaran interaktif guna meningkatkan hasil belajar siswa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SDN Pangadegan, Kecamatan Rancakalong, Kabupaten Sumedang, dengan subjek siswa kelas V. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan bahwa aplikasi PANDAKU sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Implementasi aplikasi ini dalam proses pembelajaran memperlihatkan adanya perubahan positif pada hasil belajar siswa, yang ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan memahami materi dan keterlibatan aktif dalam kegiatan kelas. Tanggapan siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi terhadap penggunaan aplikasi karena dinilai menarik, mudah digunakan, serta membantu dalam memahami isi materi. Penggunaan aplikasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain itu, hasil uji *N-gain* menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi PANDAKU mampu meningkatkan hasil belajar siswa dengan kategori peningkatan sedang. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi PANDAKU cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pancasila. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan media pembelajaran digital interaktif sebagai solusi alternatif untuk mendukung pembelajaran PPKn yang lebih menarik dan bermakna.

Kata Kunci: PANDAKU, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Hasil Belajar, Media Digital.

ABSTRACT

DEVELOPMENT OF THE PANDAKU APPLICATION TO IMPROVE THE LEARNING OUTCOMES OF GRADE V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS ON THE MATERIAL PANCASILA IN MY LIFE

Ajeng Regita Ramadhanty

2106031

The lack of innovative learning media in Pancasila Education subjects has an impact on students' low understanding of national values. This study aims to develop the PANDAKU application as an interactive learning media to improve student learning outcomes. The method used in this study is the Research and Development method with the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The study was conducted at SDN Pangadegan, Rancakalong District, Sumedang Regency, with fifth-grade students as subjects. The validation results by material and media experts indicate that the PANDAKU application is very suitable for use in learning. The implementation of this application in the learning process shows positive changes in student learning outcomes, which are indicated by an increase in the ability to understand the material and active involvement in class activities. Student responses also show high enthusiasm for the use of the application because it is considered interesting, easy to use, and helps in understanding the content of the material. The use of the application provides a more enjoyable and meaningful learning experience compared to conventional learning. In addition, the results of the N-gain test show that the use of the PANDAKU application is able to improve student learning outcomes with a moderate increase category. It can be concluded that the PANDAKU application is quite effective in improving student learning outcomes in Pancasila. This study recommends the use of interactive digital learning media as an alternative solution to support more engaging and meaningful Civics learning.

Keywords: PANDAKU, Pancasila, Learning Outcomes, Digital Media.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan.....	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Secara Teoritis.....	6
1.4.2 Secara Praktis	6
1.5 Ruang Lingkup	7
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Media Pembelajaran	8
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	8
2.1.3 Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	9
2.2 Pengembangan Aplikasi Android.....	10
2.3 Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar	12
2.4 Materi Pancasila dalam Kehidupan.....	13
2.4.1 Sejarah Kelahiran Pancasila	13
2.4.2 Meneladani Sikap Para Tokoh Perumus Pancasila	16

2.4.3 Meneladani Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari.....	17
2.5 Hasil Belajar	22
2.6 Penelitian Relevan.....	23
2.7 Kerangka Berpikir	27
BAB III.....	29
METODE PENELITIAN	29
3.1 Metode dan Desain Penelitian.....	29
3.1.1 Metode Penelitian.....	29
3.1.2 Desain Penelitian.....	30
3.2 Prosedur Penelitian.....	32
3.2.1 Analisis (<i>Analyze</i>)	33
3.2.2 Desain (<i>Design</i>).....	34
3.2.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	35
3.2.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	35
3.2.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	35
3.3 Partisipan.....	35
3.4 Lokasi dan waktu penelitian.....	36
3.5 Variabel Penelitian	36
3.5.1 Variabel Bebas (<i>Independen</i>).....	36
3.5.2 Variabel Terikat (<i>Dependen</i>).....	37
3.6 Definisi operasional.....	37
3.6.1 Media Pembelajaran Digital.....	37
3.6.2 Hasil Belajar	38
3.7 Teknik Pengumpulan Data	38
3.7.1 Wawancara	38
3.7.2 Angket	39
3.7.3 Tes	39
3.8 Instrumen penelitian	40
3.8.1 Pedoman Wawancara	40
3.8.2 Lembar Angket Validasi Ahli Media	40
3.8.3 Validasi Angket Validasi Ahli Materi.....	41

3.8.4	Lembar Angket Tanggapan Siswa	41
3.8.5	Tes (<i>Pretest-Posttest</i>)	42
3.9	Analisis Data	42
3.9.1	Analisis Deskriptif Kuantitatif	42
3.9.2	Analisis Data Statistik Inferensial	44
BAB IV		48
TEMUAN DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Temuan.....	48
4.1.1	Pengembangan Aplikasi PANDAKU	49
4.2	Pembahasan.....	72
4.2.1	Analisis Penggunaan Media dalam Kegiatan Pembelajaran di SDN Pangadegan.....	72
4.2.2	Desain Aplikasi PANDAKU dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku.....	74
4.2.3	Pengembangan Aplikasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku	75
4.2.4	Implementasi Aplikasi PANDAKU Untuk Meningkatkan Hasil belajar Siswa Kelas V pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku.....	76
4.2.5	Evaluasi Aplikasi PANDAKU dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Materi Pancasila dalam Kehidupanku Setelah Menggunakan Aplikasi	77
BAB V		79
SIMPULAN DAN SARAN		79
5.1	Simpulan.....	79
5.2	Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA		81
LAMPIRAN-LAMPIRAN		86

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kisi-kisi Instrumen Pedoman Wawancara Guru.....	40
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Media	40
Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Angket Validasi Ahli Materi.....	41
Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Angket Tanggapan Siswa	41
Tabel 3.5 Skala Penilaian Validasi Ahli	43
Tabel 3.6 Standar Kelayakan Deskriptif	43
Tabel 3.7 Skala Penilaian Tanggapan Siswa.....	44
Tabel 3.8 Ketentuan Penilaian Tanggapan Siswa	44
Tabel 3.9 Kriteria <i>Gain</i> Ternormalisasi	46
Tabel 3.10 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan	47
Tabel 4.1 Capaian dan Tujuan Pembelajaran.....	51
Tabel 4.2 Identitas Media Aplikasi PANDAKU.....	57
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i>	58
Tabel 4.4 Pengembangan Aplikasi PANDAKU	63
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 4.6 Hasil Validasi Ahli Materi	68
Tabel 4.7 Hasil Uji Coba.....	69
Tabel 4.8 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	70
Tabel 4.9 Uji Wilcoxon.....	71
Tabel 4.10 Rata-rata Nilai <i>Pretest- Posttest</i>	71
Tabel 4.11 Hasil Uji <i>N-Gain</i>	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	27
Gambar 3.1 Skema ADDIE.....	31
Gambar 3.2 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	31
Gambar 4.1 Penyusunan Materi di <i>Microsoft Word</i> 2007	53
Gambar 4.2 Tampilan Halaman <i>Canva Pro</i>	54
Gambar 4.3 Tampilan <i>Capcut</i>	55
Gambar 4.4 Tampilan <i>Platform Youtube</i>	55
Gambar 4.5 Tampilan <i>Smart Apps Creator</i>	56
Gambar 4.6 Proses Merancang Aplikasi PANDAKU	57
Gambar 4.7 Penyusunan Naskah Video Pembelajaran	59
Gambar 4.8 Download Audio di <i>website</i>	59
Gambar 4.9 Aplikasi Perekam Suara	60
Gambar 4.10 Rekaman Suara.....	60
Gambar 4.11 Materi Kronologi Lahirnya Pancasila	61
Gambar 4. 12 Tampilan Template Video Pembelajaran.....	61
Gambar 4.13 Tampilan <i>Capcut</i> mengedit video kronologi lahirnya Pancasila	61
Gambar 4.14 Tampilan Mengintegrasikan video pada aplikasi.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Penelitian	87
Lampiran 2 Hasil Instrumen Penelitian.....	106
Lampiran 3 Hasil Uji Penelitian.....	126
Lampiran 4 Perangkat Pembelajaran	129
Lampiran 5 Dokumentasi.....	156
Lampiran 6 Administrasi dan Riwayat Hidup	159

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrochim, P. L., Khairunnisa, Y., Nurani, M., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Aplikasi BEAT (Belajar Asyik Tentang) Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3972–3981. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2749>
- Agusti, N. M., & Aslam, A. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3053>
- Amelia, V., & Arwin, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kinemaster Pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(2), 88. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v4i2.112274>
- 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>
- Andi Rustandi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasikom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>
- 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>
- Auliana, N., Prihatiningtyas, S., & Wulandari, K. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dengan Pendekatan Problem Based Learning Pada Materi Momentum & Impuls. *Universitas Negeri Malang Excellence in Learning Innovation*, 8, 376–383.
- Fernanda, N., Roosyanti, A., & Susanti, R. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Melalui Media Educaplay di Kelas IVB SDN Dukuh Kupang III Surabaya. *Journal of Science and Education Research*, 3(2), 58–63. <https://doi.org/10.62759/jsr.v3i2.131>
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1756>
- Fitriyani, Aeni, A. N., & Syahid, A. A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Aplikasi PANILA Untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Nilai Pancasila Siswa Kelas V. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(1), 150–163. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i1.4731>
- Hamdi, M. M. (2020). Evaluasi Kurikulum Pendidikan. *Intizam, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 66–75.
- Hamidah, A., & Nisa', C. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator (SAC) pada Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 14(01), 177–189. <https://doi.org/10.37850/cendekia.v14i01.273>

- Harahap, I. H. (2021). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis Pada Materi Sistem Eksresi. Isnaini Hasyim Harahap , Nirwana Anas , Melfa Aisyah Hutasuhut Sarel : isnainihasyimhrp@gmail.com. *SEJ (School Education Journal)*, 11(3), 4.
- Haryadi, R., & Kansaa, H. N. Al. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *AtTàlim : Jurnal Pendidikan*, 7(1), 68–73.
- 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.
- Hikmah, J. (2020). Paradigm. *Computer Graphics Forum*, 39(1), 672–673. <https://doi.org/10.1111/cgf.13898>
- Ihwan Mahmudi, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, & Amir Reza Kusuma. (2022). Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*, 2(9), 3507–3514. <https://doi.org/10.55927/mudima.v2i9.1132>
- Kusumawati, L. D., Sugito, Nf., & Mustadi, A. (2021). Kelayakan Multimedia Pembelajaran Interaktif Dalam Memotivasi Siswa Belajar Matematika. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 31. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v9n1.p31--51>
- Lathifah, A., & Prastowo, A. (2021). Analisis Upaya Pengembangan Karakteristik Siswa Dalam Tujuan Kurikulum 2013 Di Sd'Aisyiyah Kota Lubuklinggau. *Tazkirah*, 1(2), 1049–1071. <https://e-journal.iai-al-azhaar.ac.id/index.php/tazkiroh/article/view/461>
- M Daud, R. (2023). Penggunaan Media Power Point Interaktif Dalam Pembelajaran Di Sekolah Suatu Keniscayaan Di Era Digital. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 5(8), 149–200. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>
- Mahardika, I. (2023). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Sangat Penting Untuk Membantu Memperkuat Identitas Nasional Di Era Abad 21. *JURNAL KRAKATAU*, 1(1), 27–34.
- Mar'atusholihah, H., Priyanto, W., Damayani, A. T., Studi, P., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan. *Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Ular Tangga Berbagai Pekerjaan*, 7(3), 253–259.
- Milala, E. B., Siregar, M., Gaol, R. L., & Panjaitan, R. (2023). *Analisis Kritis Indonesia Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum*. 164–172.
- Muawanah, E. I., & Muhid, A. (2021). Strategi Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Pandemi Covid – 19 : Literature Review. *Jurnal Ilmiah Bimbingan Konseling Undiksha*, 12(1), 90–98. <https://doi.org/10.23887/jjbk.v12i1.31311>
- Muhamad Mujib, & Nilamsari Damayanti Fajrin. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Siviorbox Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Untuk Siswa Kelas V SDN 1 Sarangmeduro Kabupaten Rembang. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Ilmu Pendidikan*, 2(3), 162–177.

- <https://doi.org/10.58192/sidu.v2i3.1163>
- Mulya, Z. A., Putri, I. K. K., Chadjiyah, S., & Hariyanto, T. (2024). Strategi Inovatif Mengatasi Kesulitan Belajar Siswa SMP: Perspektif Kognitif Piaget. *Kharismatik : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(2), 108–119. <https://doi.org/10.70757/kharismatik.v2i2.94>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). *Faktor penyebab rendahnya hasil belajar siswa*. 659–663.
- Nasution, A. J., Ritonga, A. P., Sagala, D. I. S., & Hasanah, S. (2023). Metode Pembelajaran PKN SD Al-Wasliyah 11 Amplas. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 3(1), 140–150. <https://doi.org/10.47467/edui.v3i1.3155>
- Niesa, C., & Nasution, N. R. (2024). Perbandingan Sistem Operasi Android Kitkat dengan Android Lollipop. *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 7(1), 15–18. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v7i1.9576>
- Nurfadillah, S., Saputra, T., Farlidya, T., Wellya Pamungkas, S., Fadhlurahman Jamirullah, R., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Media Poster Pada Materi “Perubahan Wujud Zat Benda” Kelas V Di Sdn Sarakan Ii Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(1), 117–134. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–41.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5794–5800. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>
- Pangestu, A. K., Hidayati, F., & Mustika, E. (2024). Pengembangan Media Papan Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Materi Pancasila Di Kelas III SDN 39 Negerikaton. *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisipliner*, 8(6), 45–47.
- Pendidikan, A. J., Humaniora, S., Mei, N., Liana, E., Pgri, U., & Buana, A. (2025). *Penerapan Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran PPKn di MA Syekh Subakir Ngelegok lingkungan belajar kondusif , berbasis profil pelajar Pancasila (Fauzi et al ., 2023). dalam pembelajaran PPKn melalui pendekatan teori konstruktivisme . Kajian difokuskan pa. 3.*
- Pendidikan, J. P., & Mustafa, P. S. (2022). *Statistika Inferensial meliputi Uji Beda dalam Pendidikan Jasmani : Sebuah Tinjauan*. 28(2), 71–85. [https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2\(1\).4166](https://doi.org/10.30587/didaktika.v28i2(1).4166)
- Pengabdian, J., & Masyarakat, K. (2021). *Pekodimas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 1(2), 156–165.
- Pratiwi, R., Agustina, W., & Rahmadani, W. R. (2024). Pengembangan Media Bilik Pancasila Materi Nilai-Nilai Pancasila Pada Siswa Kelas Ii Di Upt Sdn 2 Bandungbaru. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Terpadu*, 8(6), 2118–2452.
- Purba, R., Taufik, M., & Jamaludin, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Liveworksheets Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ips. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(2), 336–348.

- <https://doi.org/10.23969/jp.v7i2.6800>
- Putri, A. Y., & Paksi, H. P. (2013). Pembangan Media Kantong Kanguru Materi Nilai-Nilai Pancasila untuk Siswa Sekolah Dasar. *JPGSD Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1), 1536–1545. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/54011>
- Ramdhani, E. P., Khoirunnisa, F., Studi, P., Kimia, P., Maritim, U., & Ali, R. (2020). Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation Pada Materi Ikatan. *Journal of Research and Technology*, 6(1), 162–167.
- RimahDani, D. E., Shaleh, S., & Nurlaeli, N. (2023). Variasi Metode Dan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 372. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1829>
- Rizky Asrul Ananda, Mufidatul Inas, & Agung Setyawan. (2022). Pentingnya Pendidikan Karakter pada anak Sekolah Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 83–88. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.836>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(2), 177–181. <https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(April), 120.
- Shopuro, D., & Sukasih, S. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Bermuatan Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(3), 571–581.
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Triana, P., Widowati, H., & Achyani, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Ipa Pada Materi Keseimbangan Lingkungan Dengan Mengintegrasikan Nilai-Nilai Keislaman Untuk Menumbuhkan Sikap Peduli Lingkungan. *BIOEDUKASI (Jurnal Pendidikan Biologi)*, 12(2), 163. <https://doi.org/10.24127/bioedukasi.v12i2.4442>
- Utama, R. P., Rengganis, I., & Murron, F. S. (2024). Pengembangan Media “ P ANDAPAN ” Berbasis Android untuk Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Fase B. 7(2), 223–234.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Watung, V. G. R., Tulenan, V., & Sugiarto, B. A. (2021). Aplikasi Pembelajaran

- Interaktif Instalasi Personal Computer Untuk Siswa Smk Kelas 10 Teknik Komputer Dan Jaringan. *Jurnal Teknik Informatika*, 16(4), 383–392.
- 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>
- Yogi Fernando, Popi Andriani, & Hidayani Syam. (2024). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2(3), 61–68. <https://doi.org/10.59246/alfihris.v2i3.843>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal PEMA*, 5(1), 80–89. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema>