

Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengenal Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas V SDN Sumokali Candi

Ashfa Diniyyah Assabilah¹, Arie Widya Murni^{1*}

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo, Indonesia.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media interaktif JERA pada mata pelajaran PPKn di materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari - hari. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan model pengembangan ADDIE. Teknik pengumpulan data yang digunakan penelitian ini yaitu observasi dan wawancara. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Sumokali Candi, Sidoarjo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media interaktif JERA dilihat dari penilaian ahli materi yang mendapatkan persentase 81,8% atau termasuk dalam kategori golongan sangat valid. Penilaian ahli media mendapatkan persentase 80,5% atau termasuk golongan valid. Penilaian oleh guru kelas mendapatkan persentase sebesar 75% atau tergolong dalam kategori layak. Penilaian oleh peserta didik mendapatkan persentase sebesar 82% atau termasuk dalam kategori sangat layak.

Kata kunci

ADDIE; JERA; Media pembelajaran interaktif; Pendidikan; Pendidikan kewarganegaraan

Abstract

This study aims to develop JERA interactive media on Civics subjects in the material on practicing Pancasila values in everyday life. This type of research is development research with the ADDIE development model. Data collection techniques used in this study are observation and interviews. The subjects of this study were fifth grade students at Sumokali Candi Elementary School, Sidoarjo. The results of the study show that the development of JERA interactive media is seen from the assessment of material experts who get a percentage of 81.8%, a very valid category. The media expert's assessment gets a percentage of 80.5%, a valid category. Assessment by the class teacher gets a percentage of 75%, the proper category. Assessment by students gets a percentage of 82%, a very decent category.

Keywords

ADDIE; Civic education; Education; Interactive learning media; JERA

Korespondensi
Arie Widya Murni
ariewidya.pgsd@unusida.ac.id

Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia (Fikriyah *et al.*, 2022). Pendidikan sebagai sebuah proses pengembangan sumber daya manusia agar memperoleh kemampuan sosial dan perkembangan individu yang optimal, karena dengan manusia yang berpendidikan tentu akan memajukan suatu negara. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlakukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Pemerintah Pusat, 2003). Berdasarkan definisi di atas, peneliti menyimpulkan 3 (tiga) pokok pikiran yang terkandung di dalamnya, yaitu (1) usaha sadar dan terencana; (2) menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik aktif mengembangkan potensinya; (3) harus memiliki kekuatan agama dan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, membawa pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan kepada generasi muda sebagai usaha dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya (Kurniawan, 2017). Pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia yang terprogram untuk membentuk dan mengembangkan karakter yang baik dan mengembangkan kemampuan atau bakat yang harus dimiliki seseorang untuk mencapai suatu tujuan (Trahati, 2015). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha menyiapkan dan membekali generasi muda ilmu pengetahuan, pengalaman, dan kemampuan, dalam memecahkan masalah untuk mencapai tujuan. Semakin lama pendidikan mengalami perubahan yang terus berkembang sangat pesat, pada pendidikan abad 21 merupakan abad keterbukaan atau globalisasi, artinya kehidupan manusia di abad ini sedang mengalami perubahan mendasar yang berbeda dengan cara hidup pada abad sebelumnya. Abad 21 ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi, di mana banyak pekerjaan yang digantikan oleh mesin maupun komputer.

Memasuki abad 21 ini, kemajuan teknologi telah memasuki berbagai bidang kehidupan termasuk pendidikan. Pembelajaran di abad 21 harus mampu mempersiapkan generasi penerus bangsa Indonesia untuk menyambut integrasi TIK ke dalam kehidupan bermasyarakat (Syahputra, 2018; Anam *et al.*, 2021). Sejumlah tantangan dan peluang harus dihadapi oleh guru dan peserta didik agar dapat bertahan hidup di abad pengetahuan ini. Pada dunia Pendidikan keberadaan guru bagi suatu bangsa amatlah penting, karena guru menjadi peran utama dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Guru merupakan komponen yang sangat berpengaruh terhadap proses dan hasil pendidikan yang berkualitas. Guru berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran dengan bertindak sebagai demonstran, pengelola kelas, mediator dan fasilitator, evaluator, dan lain-lain (Ulfadilah, Darmiyanti and Munafiah, 2023). Pendidikan di sekolah tidak terlepas dari proses pembelajaran dan interaksi antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Saat ini perkembangan digital sudah demikian maju, guru bukan satu-satunya sumber informasi untuk belajar, oleh karena itu guru harus mampu menjadi fasilitator dan motivator peserta didik dalam menemukan dan memanfaatkan sumber daya belajar dengan bantuan teknologi digital. Hal ini dapat menginspirasi peserta didik agar lebih giat belajar dan menemukan sumber informasi melalui teknologi yang berkembang.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu fisik maupun non fisik yang sengaja di gunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Pemilihan media yang tepat dan sesuai sasaran pengguna menjadi dasar dan pertimbangan bagi para guru (Asitah and Ismafriti, 2021; Miftah, 2023). Sedangkan menurut *Association for Educational Communications and Technology* (AECT), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim ke penerima untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat, serta kemauan peserta didik (Sukiman, 2012). Media pembelajaran tidak terbatas pada apa yang digunakan pengajar di dalam kelas, tetapi pada prinsipnya meliputi segala sesuatu yang ada di lingkungan peserta didik dimana mereka berinteraksi dan membantu proses belajar mengajar.

Media pembelajaran yang diambil oleh peneliti diwujudkan dalam bentuk aplikasi yang mudah di akses melalui Smartphone. Adanya aplikasi ini belajar menggunakan media pembelajaran seperti di smartphone akan lebih menyenangkan dan membuat peserta didik lebih semangat. Pengembangan media pembelajaran interaktif telah banyak dipelajari oleh peneliti. Beberapa penelitian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif diantaranya Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “*Digital Activity Work Book*” Menggunakan Google Slides Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Pecahan Kelas V SD (Syafitri and Kiftia, 2021), Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Pengenalan Hewan dan Tumbuhan” Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Metode Gamefikasi untuk Siswa Kelas II di Sekolah Dasar (Studi Kasus : SDN 2 Batur) (Shebastian, Putrama and Suyasa, 2020) dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Pembelajaran Klasifikasi Materi dan Perubahannya Kelas VII SMP dengan Metode Demonstrasi (Sejati, Purba and Mahardika, 2021). Oleh karena itu, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3. Articulate Storyline 3 adalah salah satu aplikasi berbasis android yang mudah penggunaannya dan sangat membantu *designer* pembelajaran dari tingkat pemula hingga expert yang dilengkapi dengan fitur-fitur seperti *timeline*, *movie*, *trigger*, *picture*, *character*, yang menarik dibandingkan *software* lainnya. Articulate Storyline 3 aplikasi yang memiliki keahlian dalam membuat presentasi terkait dengan kemampuan teknis dan kemampuan seni sehingga menjadikan kedua kemampuan kolaborasi yang menarik minat belajar peserta didik (Pratama, 2019).

Sekolah Dasar Negeri Sumokali Candi yang berlokasi di Kabupaten Sidoarjo merupakan salah satu sekolah yang mengenalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari kepada peserta didik. Seperti contoh peserta didik selalu berdoa sebelum pembelajaran dimulai. Pada hal ini guru harus menjadi contoh atau teladan yang baik dengan menunjukkan contoh perilaku yang diharapkan, ditiru, dan dilaksanakan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pembuatan aplikasi pembelajaran ini, di fokuskan pada materi pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, di mana menyebutkan contoh penerapannya dari lima sila pancasila. Oleh karena itu tujuan peneliti membuat media pembelajaran interaktif ini untuk membangkitkan motivasi belajar peserta didik dan proses pembelajaran pada mata pelajaran PPKn menjadi lebih menarik.

Berdasarkan observasi awal peneliti yang dilakukan di SDN Sumokali Candi pada hari Rabu 3 November 2021, peneliti menemukan beberapa faktor yaitu guru ketika proses pembelajaran berlangsung khususnya mata pelajaran PPKn materi ini hanya menggunakan media buku saja, sehingga peserta didik merasa bosan, tidak mendengarkan ketika guru menjelaskan dan kurang mengerti terhadap yang disampaikan oleh guru. Maka dari itu, dari permasalahan tersebut peneliti berinovasi untuk mengembangkan media pembelajaran dengan mengoptimalkan smartphone. Judul penelitian ini yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengenal Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari Kelas V SDN Sumokali Candi”.

Metode

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE karena model ini disusun secara terprogram dalam upaya pemecahan masalah belajar yang berkaitan dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pesera didik. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu analisis data validasi. Analisis data validasi merupakan kegiatan untuk mengetahui kevalidan media JERA (Jemuran Gembira) materi pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan menggunakan Skala Likert dan Skala Gutment. Penelitian ini menggunakan sumber data dari peserta didik kelas V di SDN Sumokali Candi. Penelitian Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif JERA pada Mata Pelajaran PPKn Materi Mengenal Pengamalan Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-Hari Kelas V SDN Sumokali Candi ini telah dilaksanakan di SDN Sumokali Candi Sidoarjo, Indonesia pada bulan Januari sampai dengan bulan Agustus tahun 2022.

Hasil dan Pembahasan

A. Tahapan Pengembangan

1. Proses Pengembangan Media Jera

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah pengembangan media interaktif JERA (Jemuran Gembira) dengan materi mengenal pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian dan pengembangan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, antara lain: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

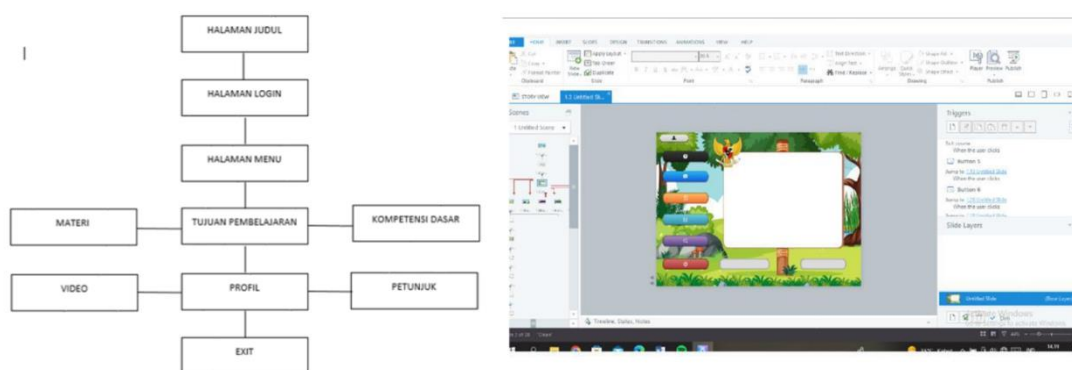
a. *Analysis* (Analisis)

Pada kegiatan analisis tahap awal dilakukan di kelas 5 SDN Sumokali Candi pada tanggal 3 November 2021. Analisis dilakukan untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk bahan pengembangan media pembelajaran interaktif berdasarkan permasalahan yang ada pada kondisi lapangan. Selain itu analisis dilakukan untuk mencari suatu permasalahan yang di dapat dari kelas V SDN Sumokali Candi dan mencari solusi yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi. Ada 2 analisis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu analisis kurikulum dan analisis kebutuhan peserta didik.

b. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan merupakan tindak lanjut dari tahap analisis sebagaimana tampak pada Gambar 1. Yaitu rancangan (*design*) pembuatan media pembelajaran didasarkan pada tahap yang dilakukan sebelumnya. Pada proses perancangan (*design*) media pembelajaran membutuhkan beberapa tahap. Pembentukan media dilakukan setelah menentukan cakupan materi. Setelah diperoleh maka peneliti akan menyusun desain produk yang akan dibuat. Produk yang dihasilkan adalah berupa media pembelajaran interaktif JERA (Jemuran Gembira). Pada media pembelajaran interaktif JERA ini mempunyai kemampuan untuk memperkuat kesan yang ingin disampaikan dalam suatu materi sehingga peserta didik lebih mudah di ingat dan dipelajari. Berikut ini adalah rancangan pembuatan media pembelajaran interaktif JERA:

- 1) Membuat dan mencari background dengan bebantu aplikasi canva
- 2) Mendownload backsound dan efek atau suara latar untuk memberi dukungan visual dalam media
- 3) Mencari gif atau ilustrasi gambar bergerak agar media tersebut menarik dengan adanya animasi
- 4) Perancangan desain pada media berbasis interaktif JERA digital dengan menggunakan aplikasi *Articulate Storyline 3*



Gambar 1. Perancangan Media Interaktif JERA

c. *Develop* (Pengembangan)

- 1) Pada tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya:
 - a) Materi yang disajikan dalam pengembangan media interaktif JERA ini adalah pembelajaran PPKn materi mengenal nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
 - b) Komponen: teks, Image, Video lagu dengan judul Garuda Pancasila diambil atau di download dari aplikasi YouTube.

2) Validasi Kelayakan Produk

Pada langkah ini produk mulai dikembangkan sesuai dengan desain yang telah ditentukan pada tahap sebelumnya sehingga menghasilkan produk yang nyata, yaitu media JERA. Selain melakukan tahap pembuatan produk, pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh validator yakni validator ahli media dan validator ahli materi untuk mengetahui kelayakan produk.

a) Validasi Ahli Materi

Validator materi adalah Bapak Amiril, S.Pd., M.Pd. Validasi media pembelajaran oleh ahli materi bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi sebagai dasar dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Validasi media pembelajaran oleh ahli materi dilihat dari aspek isi materi dan strategi pembelajaran. Validasi materi dilakukan dengan cara melihat hasil media pembelajaran untuk dinilai serta memberikan lembar validasi materi. Lembar validasi materi untuk ahli materi terdiri dari 11 pertanyaan terkait dengan materi dan penyajiannya dalam media pembelajaran.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor jawaban validasi}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{36}{44} \times 100$$

$$P = 81,8 \%$$

Hasil penilaian materi memperoleh skor 81,8%. Kritik dan saran terhadap perbaikan media JERA yang diberikan validator adalah disarankan untuk menggunakan kalimat efektif. Dengan demikian media pembelajaran interaktif JERA materi mengenal pengamalan pancasila dalam kehidupan sehari-hari tergolong kategori "Sangat Valid".

b) Validasi Ahli Media

Validasi ahli media pembelajaran dilakukan oleh ahli yang memiliki kompetensi dalam bidang ahli media pembelajaran, oleh Kepala Sekolah MI Tarbiyatul Akhlaq Krembangan Taman Sidoarjo yaitu Bapak Agus Bukhori Muslim, S.H.I yang memiliki kemampuan di bidang media terkait penyajian media JERA yang dikembangkan. Validasi media dilakukan untuk memberikan nilai terhadap media yang dikembangkan sebelum diterapkan di sekolah.

$$P = \frac{\text{Jumlah skor jawaban validasi}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

$$P = \frac{29}{36} \times 100$$

$$P = 80,5 \%$$

Hasil penilaian media memperoleh skor 80,5%. Kritik dan saran terhadap perbaikan media JERA yang diberikan validator adalah disarankan untuk penyempurnaan pada menu quiz di tambahkan audio dan di beri tombol back. Dengan demikian media pembelajaran interaktif JERA materi mengenal pengamalan pancasila dalam kehidupan sehari-hari ini kelayakannya tergolong dalam kategori "Valid".

d. *Implementation* (Penerapan)

Pada tahap penerapan ini yaitu melaksanakan tindakan sesuai di RPP yang telah dibuat oleh peneliti. Tindakan yang dilakukan sesuai dengan kondisi masalah di kelas 5 SDN Sumokai Candi.

2. Respon Peserta Didik dan Guru Terhadap Media Interaktif Jera *Analysis* (Analisis)

a. Angket Respon peserta Didik

Uji coba media dilakukan terhadap 10 peserta didik di kelas V SDN Sumokali Candi. Instrumen untuk peserta didik berisi 10 pertanyaan yang harus diisi dengan salah satu pilihan jawaban berupa tentang nilai "Ya" atau "Tidak" dengan perolehan jika "Ya" akan mendapat nilai 1 dan jika "Tidak" mendapat nilai 0. Uji coba dilakukan dengan cara memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengoprasikan media pembelajaran. Peneliti memberikan angket respon peserta didik yang nantinya akan diisi oleh guru

pendamping sesuai dengan pengamatannya selama proses pembelajaran PPKn materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Adanya angket respon peserta didik dapat diketahui sebanyak 10 peserta didik tidak semuanya jawaban sama. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik kelas V SDN Sumokali Candi. Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka respon peserta didik mencapai 82%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria kelayakan, maka skor tersebut tergolong dalam kriteria "Sangat Layak" digunakan karena memudahkan peserta didik memahami materi, memberi semangat belajar, bahasa mudah bagi peserta didik, dan menarik untuk dipelajari peserta didik.

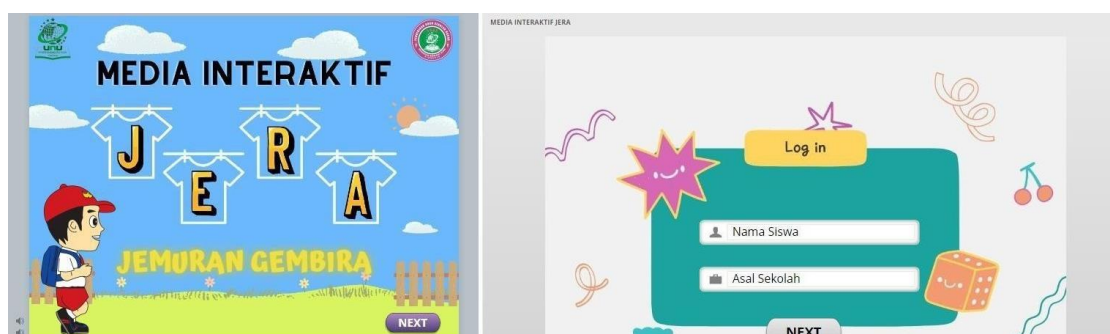
b. Angket Respon Guru

Hasil pengembangan media pembelajaran juga dinilai oleh guru mata pelajaran. Di sekolah tempat di uji coba. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan media pembelajaran untuk dilihat, diamati dan menyerahkan angket tanggapan guru. Angket tanggapan guru dapat dikategorikan menjadi beberapa aspek. Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka respon guru mencapai 75%. Jika dibandingkan dengan tabel kriteria penilaian, maka skor tersebut tergolong dalam kriteria "Layak" atau layak digunakan karena memudahkan peserta didik memahami materi, memberikan semangat belajar, bahasa mudah bagi peserta didik, dan menarik untuk dipelajari peserta didik.

B. Hasil Pengembangan

Penelitian ini berupa pengembangan media interaktif JERA dalam pembelajaran PPKn materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sebagaimana tampak pada Gambar 2, Gambar 3 dan Gambar 4. Dalam proses penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 4 tahap yaitu: *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi). Model perancangan pembelajaran dapat digunakan untuk pembelajaran online dan offline. Peneliti mengembangkan media interaktif JERA dalam pembelajaran PPKn materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif JERA ini digunakan untuk peserta didik sekolah dasar kelas V mata pelajaran PPKn materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
2. Media pembelajaran interaktif JERA dapat digunakan melalui gadget atau laptop (komputer).
3. Media pembelajaran interaktif JERA memuat menu yang berisi seperti Kompetensi Dasar, Tujuan Pembelajaran, materi, quiz, video, dan profil.
4. Aplikasi yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif JERA adalah Articulate Storyline 3.
5. Warna yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif JERA adalah warna yang cerah dan menarik.



Gambar 2. Tampilan Awal Media dan Tampilan Login



Gambar 3. Tampilan Kompetensi Dasar dan Tampilan Materi



Gambar 4. Tampilan Video dan Tampilan Quiz

Limitasi

Ruang lingkup penelitian ini terbatas pada tingkat sekolah yaitu SDN Sumokali di kecamatan Candi Kabupaten Sidoarjo, Jawa Timur.

Kesimpulan

Produk yang dikembangkan untuk peserta didik kelas V SDN Sumokali Candi telah memenuhi komponen sebagai bahan ajar yang baik digunakan. Hal ini dikarenakan bahan ajar sesuai dengan KI- KD, sesuai dengan keadaan peserta didik, bahasa yang digunakan mudah, dan juga memiliki kesesuaian warna, gambar dengan materi. Pengembangan media pembelajaran Interaktif JERA menghasilkan produk bahan ajar. Produk dikembangkan melalui validasi ahli materi dan validasi ahli media, respon guru, serta respon peserta didik. Penelitian pengembangan ini menggunakan salah satu model pengembangan ADDIE yang dimulai dari Analysis, Design, Development, Implementation. Pengembangan media interaktif JERA dapat dilihat dari penilaian ahli materi dan ahli media. Penilaian ahli materi mendapatkan persentase 81,8% atau termasuk dalam kategori golongan “Sangat valid”. Penilaian ahli media mendapatkan persentase 80,5% atau termasuk golongan “Valid”. Respon guru dan respon peserta didik juga menjadi bagian dari penelitian. penilaian oleh guru kelas mendapatkan persentase sebesar 75% atau tergolong dalam kategori “Layak “. Penilaian oleh peserta didik mendapatkan persentase sebesar 82% atau termasuk dalam kategori “Sangat Layak “.

Konflik Kepentingan

Tidak ada potensi konflik kepentingan yang relevan dengan artikel ilmiah penelitian ini.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Nahdlatul Ulama Sidoarjo atas dukungan pelaksanaan penelitian.

Daftar Pustaka

- Anam, F. *et al.* (2021) 'Open Access Publication Status of Educational Technology with The Bibliometrics Approach', *Ilkogretim Online - Elementary Education Online*, 20(3), pp. 501–509.
- Asitah, N. and Ismafitri, R. (2021) *Product Based Learning*. Sidoarjo: UNUSIDA Press.
- Fikriyah, S. *et al.* (2022) 'Peran Orang Tua Terhadap Pembentukan Karakter Anak dalam Menyikapi Bullying', *Jurnal Tahsinia*, 3(1), pp. 11–19.
- Kurniawan, S. (2017) *Pendidikan Karakter Konsepsi dan Implementasi Secara terpadu di Lingkungan Keluarga, Sekolah, Perguruan Tinggi dan Masyarakat*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Miftah, M. (2023) 'Studi Kelayakan Pengembangan Layanan Media Pembelajaran Berbasis TIK Terintegrasi untuk PAUD', *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), pp. 104–118. Available at: <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2527>.
- Pemerintah Pusat (2003) *Undang-Undang (UU) tentang Sistem Pendidikan Nasional, JDIH BPK RI*. Available at: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003> (Accessed: 1 September 2022).
- Pratama, R.A. (2019) 'Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan', *Jurnal Dimensi*, 7(1). Available at: <https://doi.org/10.33373/dms.v7i1.1631>.
- Sejati, W.S., Purba, H.S. and Mahardika, A.I. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Pada Pembelajaran Klasifikasi Materi dan Perubahannya Kelas VII SMP dengan Metode Demonstrasi', *Computer Science Education Journal*, 1(2).
- Shebastian, I.G.R., Putrama, I.M. and Suyasa, P.W.A. (2020) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif "Pengenalan Hewan dan Tumbuhan" Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan Metode Gamefikasi untuk Siswa Kelas II di Sekolah Dasar (Studi Kasus: SDN 2 Batur)', *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 9(1). Available at: <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/karmapati.v9i1.23270>.
- Sukiman (2012) *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: PT. Pustaka Insan Madani.
- Syafitri, R.M. and Kiftia, S.M. (2021) 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif "Digital Activity Work Book" Menggunakan Google Slides Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Operasi Pecahan Kelas V SD', *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Syahputra, E. (2018) 'Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia', in *Seminar Nasional Sains, Teknologi, Humaniora dan Pendidikan*. Medan.
- Trahati, M.R. (2015) 'Implementasi Pendidikan Karakter Peduli Lingkungan di Sekolah Dasar Negeri Tritih Wetan 05 Jeruklegi Cilacap', *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(4).
- Ulfadilah, I., Darmiyanti, A. and Munafiah, N. (2023) 'Pengembangan Kompetensi Profesionalisme Guru dalam Peningkatan Mutu Pendidikan dan Pembelajaran', *JEA (Jurnal Edukasi AUD)*, 8(2), p. 169. Available at: <https://doi.org/10.18592/jea.v8i2.7735>.