Microsite s.id sebagai Media Inovatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila dengan Model ADDIE

Atna Tiningrum[1], Oktaviani Adhi Suciptaningsih[2], Riska Pristiani[3]
[1,2,3]Universitas Negeri Malang, Indonesia
E-mail: atna.tiningrum.2421038@students.um.ac.id

Article Info
Article History
Received: 2025-03-11
Revised: 2025-04-27
Published: 2025-05-02

Keywords:
Microsite s.id;
Digital Teaching Materials;
ADDIE Model.

Abstract
The cultivation of Pancasila values from an early age is an important foundation in shaping student character. However, the learning process of Pancasila Education at the elementary school level is often still conventional and less interesting for students. This study aims to develop innovative digital based Pancasila Education teaching materials by utilizing the s.id microsite platform through the ADDIE development model approach (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). This research uses the Research and Development (R&D) method with the stages of analyzing the needs of teachers and students, designing digital teaching materials, developing interactive material content, implementation through limited trials in class 2 SDN Pisangcandi 3, and evaluating the effectiveness and usability of teaching materials. The results showed that the use of the s.id microsite as a digital teaching material media was able to increase student interest in learning, make it easier for teachers to deliver material, and support the achievement of learning objectives. This innovation also allows for more flexible, contextual, and fun learning. Thus, the s.id microsite can be an alternative solution in developing digital teaching materials that are relevant to the Merdeka Curriculum and 21st century learning needs.

Artikel Info
Sejarah Artikel
Diterima: 2025-03-11
Direvisi: 2025-04-27
Dipublikasi: 2025-05-02

Kata kunci:
Microsite s.id;
Bahan Ajar Digital;
Model ADDIE.

Abstrak
Penanaman nilai-nilai Pancasila sejak dini merupakan fondasi penting dalam membentuk karakter siswa. Namun, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar seringkali masih bersifat konvensional dan kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Pendidikan Pancasila yang inovatif berbasis digital dengan memanfaatkan platform microsite s.id melalui pendekatan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan guru dan siswa, perancangan bahan ajar digital, pengembangan isi materi interaktif, implementasi melalui uji coba terbatas di kelas 2 SDN Pisangcandi 3, serta evaluasi efektivitas dan keterpakaian bahan ajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *microsite s.id* sebagai media bahan ajar digital mampu meningkatkan minat belajar siswa, mempermudah guru dalam menyampaikan materi, serta mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran. Inovasi ini juga memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel, kontekstual, dan menyenangkan. Dengan demikian, *microsite s.id* dapat menjadi alternatif solusi dalam pengembangan bahan ajar digital yang relevan dengan Kurikulum Merdeka dan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

I. PENDAHULUAN

Dalam menghadapi era 5.0, Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar memegang peranan penting dalam pembentukan karakter siswa sejak dini. Proses pembelajaran di era ini dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran tidak hanya berada di gedung sekolah, namun bisa lebih luas karena ditentukan oleh jaringan informasi (Lin dkk., 2017). Di Indonesia, implementasi pendidikan karakter masih menghadapi tantangan, terutama dalam ketersediaan bahan ajar yang sesuai dengan mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam pembelajaran. Tantangan dalam menerapkan pendidikan karakter termasuk pendekatan pengajaran yang bervariasi tanpa tolok ukur untuk keberhasilan dan pelatihan guru yang tidak memadai. Banyak pendidik berjuang untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter ke dalam subjek mereka dengan mengandalkan metode monoton yang menghambat komunikasi dan keterlibatan yang efektif (Waluyo et al., 2022). Implementasi pembelajaran Pancasila di kelas 2 SD masih mengalami berbagai tantangan. Seringkali materi disampaikan secara konvensional, kurang kontekstual, dan tidak memanfaatkan teknologi digital yang dekat dengan kehidupan anak-anak zaman sekarang.

Berdasarkan observasi awal di kelas 2 SDN Pisangcandi 3, pembelajaran Pancasila masih bersifat tekstual dan berpusat pada guru. Keterlibatan siswa di kelas masih cenderung rendah, media pembelajaran yang digunakan terbatas pada buku cetak atau lembar kerja sederhana. Siswa kelas 2 belum terbiasa melaksanakan pembelajaran yang berbasis digital. Hal ini menyebabkan kurangnya minat dan keterlibatan siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila secara mendalam sehingga kebermaknaan dalam belajar masih belum optimal.

Pembelajaran Pancasila pada siswa kelas 2 hendaknya dikemas secara menarik, interaktif, dan kontekstual agar nilai-nilai sila Pancasila dapat diinternalisasi dengan menyenangkan sehingga dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Penerapan nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas 2 SD, harus melibatkan metode pengajaran interaktif dan kontekstual seperti diskusi, simulasi, dan kegiatan sosial yang relevan. Pendekatan ini membantu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dengan cara yang menarik, sehingga memudahkan siswa untuk menerapkan nilai-nilai ini seperti toleransi, keadilan, dan persatuan dalam kehidupan sehari-hari mereka (Tamami et al., 2024). Peran pendidik sangat penting dalam menumbuhkan karakter yang kuat pada siswa. Teknologi digital seharusnya menjadi jembatan untuk mencapai pengalaman belajar yang bermakna. Pesatnya potensi teknologi informasi dan komunikasi dalam perkembangannya juga berdampak pada aspek pendidikan sehingga perlu adanya inovasi yang diterapkan pada media yang melibatkan guru (Alirahman et al., 2023).

Masalah utama yang dihadapi pada proses pembelajaran adalah keterbatasan media digital yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah (Muharam et al., 2021). Kurangnya inovasi guru dalam mengembangkan bahan ajar yang adaptif menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses belajar cenderung rendah. Pengembangan bahan ajar masih didominasi oleh format cetak. Padahal, akan lebih optimal jika guru mampu menciptakan bahan ajar yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi, sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Terlebih lagi, siswa saat ini telah terbiasa menggunakan gawai atau *smartphone*. Kondisi ini seharusnya menjadi peluang bagi guru untuk meningkatkan keterlibatan dan kualitas pembelajaran siswa. *Microsite s.id* hadir sebagai solusi inovatif yang memungkinkan guru membuat bahan ajar digital dalam satu halaman web interaktif yang mudah diakses oleh siswa. *Microsite s.id* ini dapat menampung berbagai elemen seperti video pembelajaran, kuis interaktif, lembar kerja, hingga permainan edukatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar Pendidikan Pancasila berbasis microsite s.id dengan menggunakan model pengembangan ADDIE serta mengkaji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa kelas 2 SDN Pisangcandi 3. Belum banyak penelitian yang mengkaji penggunaan platform *microsite s.id* secara khusus dalam pengembangan bahan ajar untuk mata pelajaran Pancasila di sekolah dasar. Kebanyakan penelitian masih terfokus pada media berbasis PowerPoint, video, atau modul PDF interaktif. Guru hendaknya memahami konteks pendidikan karakter dan penerapannya dalam bahan ajar. Kurangnya pemahaman ini menghambat kemampuan mereka untuk merancang dan mengintegrasikan pendidikan karakter secara efektif ke dalam materi pengajaran digital untuk siswa. (Syahfitri et al., 2023).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media digital interaktif dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar di sekolah dasar dengan meningkatkan rasa ingin tahu, minat dalam pelajaran, dan mendukung berbagai gaya belajar, seperti yang disorot dalam temuan studi tentang platform pembelajaran digital dan aplikasi pendidikan (Chusna et al., 2024). Pada dasarnya, guru memiliki peran yang sangat penting untuk menentukan keberhasilan kegiatan belajar (Nugroho & Hendrastomo, 2021). Sementara itu, studi oleh Yuliani & Sari (2023) menggarisbawahi pentingnya desain bahan ajar berbasis website untuk pembelajaran jarak jauh. Namun, keduanya belum secara eksplisit menggunakan *microsite s.id* sebagai platform utama. Pengembangan bahan ajar digital yang mudah dibuat, ringan diakses, dan menarik bagi siswa menjadi kebutuhan mendesak di era digital ini. *Microsite s.id* berpotensi menjadi solusi praktis bagi guru dalam menyajikan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Berdasarkan paparan di atas, peneliti melakukan penelitian pengembangan dengan judul *Microsite s.id* sebagai Media Inovatif dalam Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Pancasila dengan Model ADDIE.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Setiyawati et al., 2022). Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran Pendidikan Pancasila, termasuk hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran serta karakteristik siswa kelas 2 SDN Pisangcandi 3. Selanjutnya, pada tahap desain, peneliti merancang struktur dan isi bahan ajar digital berbasis *microsite s.id* yang memuat nilai-nilai Pancasila, dilengkapi dengan asesmen diagnostik, bacaan, video pembelajaran, lembar kerja siswa, dan kuis interaktif. Tahap pengembangan dilakukan dengan membuat konten bahan ajar sesuai desain yang telah disusun, kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi, tampilan, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa. Setelah itu, pada tahap implementasi, bahan ajar yang telah dikembangkan diuji coba secara terbatas di kelas 2 untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap penggunaan *microsite s.id* sebagai media pembelajaran. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas bahan ajar melalui analisis hasil belajar siswa dan observasi terhadap keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Pendekatan ini digunakan untuk memastikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya layak secara teori, tetapi juga efektif secara praktis dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Adapun bagan model ADDIE dapat dilihat pada gambar 1 di bawah ini.

Gambar 1. Model ADDIE

Model ini bersifat fleksibel dan dapat diterapkan dalam berbagai bentuk pengembangan produk, karena tahapan-tahapannya dianggap lebih efektif dan adaptif untuk kegiatan penelitian dan pengembangan bahan ajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam pelaksanaan penelitian ini, data dikumpulkan melalui beberapa teknik, yaitu kuesioner, wawancara, observasi, dan dokumentasi. Instrumen angket digunakan untuk memperoleh data terkait kelayakan media pembelajaran, yang kemudian diberikan kepada para ahli media, ahli desain, ahli isi/ materi, dan siswa sebagai subjek uji coba. Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa foto kegiatan pembelajaran saat berlangsung yang bertujuan untuk data analisis kebutuhan serta dokumentasi saat berlangsungnya uji coba produk. Data yang diperoleh kemudian dianalisis. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan semua pendapat, saran, dan tanggapan validator yang didapat dari lembar kritik dan saran. Data dari kuesioner dianalisis melalui perhitungan presentase skor item pada setiap jawaban dari setiap pertanyaan. Rumus perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Total skor responden}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun kriteria validasi yang digunakan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Penilaian Kelayakan Produk

Skala Nilai (%)	Tingkat Kelayakan/Kevalidan
85,01 – 100,00	Sangat valid, tidak perlu revisi
70,01 – 85,00	Valid, dapat digunakan tetapi perlu revisi kecil
50.01 – 70,00	Kurang valid, dapat digunakan
01,00 – 0,00	Tidak valid, tidak boleh dipergunakan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian pengembangan ini berupa produk bahan ajar berbasis web *microsite s.id* pada siswa kelas 2 SDN Pisangcandi 3 Kota Malang dengan materi sila dan makna Pancasila. Tujuan dari hasil penelitian dan pengembangan ini untuk membuktikan kelayakan dan keefektivan bahan ajar berbasis web microsite s.id dalam proses pembelajaran.

1. Analisis Kebutuhan

   Peneliti melakukan penelitian dengan cara menganalisa kebutuhan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan pengguna bahan ajar yang perlu dikembangkan. Hasil observasi dan wawancara yang telah

dilakukan peneliti terhadap siswa kelas 2 SDN Pisangcandi, Kota Malang adalah selama proses pembelajaran di kelas diperoleh hasil pembelajaran yang kurang maksimal. Hal ini dibuktikan dengan 75% siswa yaitu sebanyak 9 siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Hanya 25% yaitu sebanyak 3 siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP. Selain itu, bahan ajar berbentuk cetak yang disampaikan guru kurang maksimal dalam penggunaannya. Pembelajaran masih berpusat pada guru dan keterlibatan siswa masih rendah.

2. DeskripsiProduk

Produk yang dihasilkan berupa bahan ajar dengan menggunakan web microsite s.id yang dikembangkan dengan model ADDIE untuk digunakan siswa SDN Pisangcandi 3 Kota Malang. Siswa dapat menggunakan bahan ajar ini dengan mengklik link yang disediakan. Bahan ajar ini merupakan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 2 yang terdiri dari beberapa fitur antara lain: identitas penyusun, alamat sekolah, asesmen diagnostik, modul ajar, lagu ice breaking, video pembelajaran, bahan bacaan, lembar kegiatan siswa, proyek, soal evaluasi, pedoman penilaian, ice breaking menirukan gerakan, dan kesimpulan. Tampilan masing-masing kegiatan pembelajaran disajikan pada gambar 2 tentang tampilan awal, gambar 3 tentang tampilan penyusu dan alamt sekolah, sedangkan gambar 4 terkait isi dari bahan ajar *microsite* s.id berikut ini:

Gambar 2. Tampilan Awal

Gambar 3.Tampilan Penyusun dan Alamat sekolah

Gambar 4.Tampilan isi

Materi yang dipilih dalam bahan ajar berbasis web microsite s.id ini adalah materi yang sesuai dengan kurikulum merdeka. Bahan ajar berbasis web microsite s.id ini dapat diakses melalui *smartphone* dan laptop. Bahan ajar berbasis web *microsite s.id* sangatlah

praktis, mulai dari penyajiannya dan cara mengoperasikannya.

3. Hasil Uji Coba

Produk bahan ajar berbasis web *microsite s.id* yang telah dikembangkan oleh peneliti dalam penelitian pengembangan ini telah diuji oleh ahli dalam bidang kelayakan materi. Uji ahli materi meliputi aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, kebahasaan dan pengaruh penggunaan bahan ajar web microsite s.id dalam proses pembelajaran.

B. Pembahasan

1. Aspek Kelayakan Isi

Aspek kelayakan isi dalam penilaian mencakup beberapa indikator, antara lain kelengkapan dan ketepatan materi, ketelitian dalam penggunaan gambar, serta relevansi ilustrasi yang ditampilkan. Berdasarkan hasil penilaian terhadap komponen kelayakan isi, materi memperoleh skor sebesar 91%. Data tersebut menunjukkan bahwa materi dalam bahan ajar berbasis web melalui *microsite s.id* selaras dengan kebutuhan pembelajaran siswa, sehingga bahan ajar tersebut dikategorikan "Sangat Layak" untuk digunakan.

2. Aspek Kelayakan Penyajian

Penilaian terhadap komponen penyajian mencakup beberapa indikator, seperti konsistensi dalam penyajian materi, keterkaitan antara materi dan soal, serta kejelasan petunjuk penggunaan. Berdasarkan hasil uji dari ahli materi, diperoleh persentase kelayakan sebagai berikut: aspek isi sebesar 91%, aspek penyajian 95%, aspek kebahasaan 90%, dan aspek pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis web microsite s.id dalam pembelajaran mencapai 98%. Rata-rata keseluruhan nilai dari uji ahli materi adalah 94%, yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini tergolong dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan oleh siswa. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa catatan perbaikan yang perlu dilakukan sesuai dengan masukan dari validator.

3. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Guru

Adapun uji coba lapangan dilakukan kepada guru kelas 2, dengan penilaian terhadap bahan ajar berbasis web microsite s.id mencakup tiga aspek, yaitu tampilan, penyajian materi, dan manfaat. Berdasarkan hasil penilaian guru pada uji lapangan, aspek tampilan memperoleh rata-rata skor sebesar 91%. Hal ini menunjukkan bahwa dari segi visual, bahan ajar tersebut sangat menarik dan layak untuk dapat digunakan dalam pembelajaran.

4. Analisis Data Hasil Uji Coba Lapangan Terhadap Siswa

Uji coba lapangan terhadap siswa dilakukan dengan melibatkan 12 responden yang merupakan siswa kelas 2 SDN Pisangcandi 3, dengan fokus materi simbol dan makna Pancasila. Penilaian terhadap media pembelajaran berbasis web *microsite s.id* mencakup tiga aspek, yaitu tampilan, penyajian materi, dan manfaat. Tanggapan siswa terhadap bahan ajar ini menunjukkan bahwa: 1) media berbasis web *microsite s.id* untuk materi simbol dan makna Pancasila mudah diakses melalui perangkat seperti laptop maupun *handphone*, sehingga lebih praktis dibandingkan bahan ajar cetak; 2) tampilan visual dalam media ini menarik dan video yang ditampilkan sesuai dengan isi materi; 3) penggunaan bahan ajar membuat siswa merasa lebih tertarik dan tidak mudah bosan saat mengikuti pembelajaran kapan pun dan dimana pun. Selain itu, peneliti juga menganalisis hasil tes siswa dengan menggunakan buku cetak dan membandingkannya dengan hasil tes setelah menggunakan bahan ajar berbasis web *microsite s.id*. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan, dimana pembelajaran dengan media berbasis web ini memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pengetahuan dan hasil belajar siswa.

5. Hasil Uji Coba Penilaian Tes Pada Kelompok Besar

Hasil uji coba pada kelompok besar menunjukkan adanya perbedaan antara skor tes yang diperoleh siswa saat menggunakan buku cetak dengan skor tes setelah menggunakan bahan ajar berbasis

web *microsite s.id*. Dari 28 siswa, sebanyak 25 siswa atau 89% mengalami peningkatan hasil belajar, sedangkan 3 siswa atau 11% menunjukkan penurunan nilai. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan bahan ajar berbasis web *microsite s.id* berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

6. Revisi Produk

Perbaikan produk dilakukan berdasarkan masukan dari ahli desain, ahli media, dan ahli materi, serta hasil uji coba produk yang telah dilaksanakan bersama guru dan siswa. Tujuan revisi ini adalah untuk menyempurnakan produk agar lebih optimal dibandingkan versi sebelumnya. Peneliti merujuk pada berbagai saran dan komentar dari para ahli sebagai dasar dalam melakukan perbaikan. Adapun rincian revisi meliputi: a) Revisi dari ahli desain, yang memberikan penilaian kelayakan desain bahan ajar berbasis web *microsite s.id* dengan skor sebesar 95%. Nilai tersebut tergolong dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan dalam pembelajaran materi simbol dan makna Pancasila. Meskipun demikian, masih terdapat sejumlah catatan dari validator, khususnya mengenai pemilihan jenis huruf (font) yang disarankan lebih ramah anak agar sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar. Selain itu, ilustrasi visual dianggap menarik, namun disarankan untuk menambahkan ikon-ikon pendukung secara konsisten pada setiap halaman guna memperkuat navigasi dan estetika tampilan. Berdasarkan saran tersebut, peneliti telah melakukan perbaikan pada aspek tampilan dan navigasi agar media dapat digunakan secara lebih efektif oleh siswa kelas 2 SD. b) Revisi dari ahli media, di mana hasil penilaian menunjukkan bahwa aspek umum memperoleh skor 88%, kelayakan perangkat lunak 86%, dan komunikasi visual 87%. Nilai rata-rata sebesar 87% ini menempatkan media dalam kategori "Sangat Layak" untuk digunakan oleh siswa. Namun, sebagai-mana penilaian sebelumnya, masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki sesuai dengan saran yang diberikan oleh validator untuk lebih meningkatkan kualitas media pembelajaran tersebut.

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis web menggunakan platform *microsite s.id* dengan pendekatan model ADDIE terbukti sangat layak dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa kelas 2 SD terhadap materi Pendidikan Pancasila. Kelayakan bahan ajar dinilai sangat tinggi dari segi isi, penyajian, kebahasaan, serta manfaatnya dalam pembelajaran. Respon siswa dan guru menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap media ini karena tampilannya menarik, mudah diakses, serta mampu membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan. *Microsite s.id* terbukti menjadi solusi inovatif dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran konvensional serta meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis karakter di era digital.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar guru-guru di sekolah dasar, khususnya pada jenjang kelas rendah, mulai mengintegrasikan media digital berbasis web seperti *microsite s.id* dalam proses pembelajaran. Penggunaan *microsite s.id* terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila secara lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pelatihan dan pendampingan kepada guru terkait pengembangan dan pemanfaatan platform digital ini sangat penting untuk dilakukan secara berkelanjutan. Selain itu, pihak sekolah dan pemangku kebijakan pendidikan perlu mendukung pemanfaatan teknologi informasi dengan menyediakan infrastruktur dan fasilitas yang memadai guna menunjang pembelajaran digital. Pada masa mendatang, pengembangan bahan ajar serupa juga dapat diperluas pada mata pelajaran lain dengan tetap memperhatikan karakteristik siswa dan prinsip Kurikulum Merdeka agar tercipta pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan sesuai perkembangan zaman.

DAFTAR RUJUKAN

Chusna, N. L., Khasanah, U., & Najikhah, F. (2024). Interactive Digital Media for Learning in Primary Schools. Asian Pendidikan, 4, 72–78. https://doi.org/10.53797/aspen.v4i2.10.2024

Lin, MH, Chen, HC, & Liu, KS (2017). Kajian pengaruh pembelajaran digital terhadap motivasi belajar dan hasil belajar. Jurnal Eurasia Pendidikan Matematika, Sains dan Teknologi, 13(7), 3553–3564. https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.007 44a

Mirizon, M.S.S. dan S. (2005). Penggunaan Teknologi Komputer dalam Pengajaran Bahasa Inggris. Forum Kependidikan, 25 No.1.

Muharam, A., Mustikaati, W., Sanny, A., Yani, F., & Wiriyanti, K. (2021). The effect of using digital variety media on distance learning on increasing digital literacy. 1987(1), 012049. https://doi.org/10.1088/1742-6596/1987/1/012049

Nugroho, M. K. C., & Hendrastomo, G. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsite s.id pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X. Jurnal Pendidikan Sosiologi Dan Humaniora, 12(2). https://doi.org/10.26418/jpsh.v12i2.48934

Setiyawati, E. S., Abdul Muktadir, & Bambang Parmadie. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Buku Cerita Rakyat Bergambar Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas), 1(2), 108–120. https://doi.org/10.33369/kapedas.v1i2.23941

Syahfitri, J., Muntahanah, M., & Darmi, T. (2023). Sosialisasi Pembuatan Bahan Ajar Digital Berbasis Pendidikan Karakter Bagi Guru Di Daerah 3T. https://doi.org/10.33330/jurdimas.v6i3.2497

Tamami, A. A., Salsabila, N., Putri, R. N., Melin, R. F., Fauzan, R. T., Firdaus, S. A., & Furnamasari, Y. F. (2024). Implementasi Pembelajaran Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pendidikan Moral dan Etika Untuk Generasi Muda. Khatulistiwa, 4(2), 161–168. https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i2.3222

Waluyo, U., Witono, A. H., & Wilian, S. (2022). Lokakarya Pengintegrasian Konsep Pendidikan Karakter yang Berwawasan Kebhinekaan ke dalam Mata Pelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kecamatan Narmada. Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA, 5(4), 105–113. https://doi.org/10.29303/jpmpi.v5i4.2252