

# Pengembangan Media Pembelajaran *Google Sites* Berbasis Aplikasi pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Kelas V Sekolah Dasar

Dipta Afrilia Putri<sup>1</sup>, Dede Margo Irianto<sup>2</sup>, Yayang Furi Furnamasari<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Pendidikan No.15, Cibiru Wetan, Bandung, Indonesia

e-mail: [diptaputri@upi.edu](mailto:diptaputri@upi.edu)<sup>1</sup>, [dedemargo@upi.edu](mailto:dedemargo@upi.edu)<sup>2</sup>, [furi2810@upi.edu](mailto:furi2810@upi.edu)<sup>3</sup>

## Abstrak

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi fokus utama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa menyebabkan pengalaman belajar yang kurang bermakna, yang pada gilirannya mengakibatkan pemahaman materi dan motivasi belajar yang rendah. Kondisi ini, terutama dalam konteks pembelajaran PPKn, mendorong dorongan untuk mengembangkan media pembelajaran digital, seperti *Google Sites* berbasis aplikasi, terutama pada materi hak dan kewajiban untuk siswa kelas V di sekolah dasar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi rancangan, kelayakan, dan respons pengguna terhadap produk. Metode pengembangan media (*Design & Development*) mengikuti model ADDIE melibatkan langkah-langkah analisis kebutuhan, desain, pengembangan, uji coba, serta evaluasi. Hasil validasi dari tiga validator, yakni validator ahli materi, validator ahli media, dan validator ahli bahasa, menunjukkan nilai persentase rata-rata masing-masing sebesar 78,9%, 98,8%, dan 90%. Interpretasi nilai tersebut mengkategorikan media pembelajaran sebagai layak, sangat layak, dan layak. Respon guru terhadap media mencapai 98,4%, dengan kategori sangat layak, sedangkan respon siswa memperoleh nilai persentase sebesar 97,9%, juga dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu, berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban kelas V sekolah dasar pantas digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi, Google Sites, Pembelajaran PPKn, Hak dan Kewajiban*

## Abstract

The use of technology-based learning media has become a primary focus in enhancing the quality of education in the digital era. Limited utilization of learning media that can increase students' interest has resulted in a less meaningful learning experience, subsequently leading to low understanding of the material and motivation. This situation, particularly in the

context of PPKn (Civic Education) learning, encourages the development of digital learning media, such as Google Sites based applications, especially for the topic of rights and obligations for fifth-grade students in elementary schools. The purpose of this research is to evaluate the design, feasibility, and user response to the product. The media development method (Design & Development) follows the ADDIE involving steps of needs analysis, design, development, testing, and evaluation. The validation results from three validators, namely material experts, media experts, and language experts, show average percentage values of 78.9%, 98.8%, and 90%, respectively. The interpretation of these values categorizes the learning media as feasible, very feasible, and feasible. Teacher response to the media reaches 98.4%, categorized as very feasible, while student response obtains a percentage value of 97.9%, also categorized as very feasible. Therefore, based on the obtained data, it can be concluded that the Google Sites-based application learning media on the subject of PPKn, specifically on the topic of rights and obligations for fifth-grade elementary school students, is suitable for use in learning activities.

**Keywords:** *Application-Based Learning Media, Google Sites, Civic Education Learning, Rights and Obligations*

## PENDAHULUAN

Setiap individu lahir dengan martabat, derajat, hak, dan kewajiban yang sama. Dalam kehidupan sebagai warga negara, hak dan tanggung jawab diatur oleh Undang-Undang Dasar 1945, terutama dalam pasal 27 hingga pasal 34. Warga negara memiliki hak yang dijamin oleh pemerintah dan kewajiban terhadap negara. Hak dan kewajiban saling terkait, dan kesadaran terhadap keduanya penting untuk memastikan tanggung jawab atas hak dan kewajiban. Banyak warga negara melanggar hak dan tidak mematuhi kewajiban, menyebabkan kerusakan bagi diri sendiri dan masyarakat. Pelanggaran hak bisa disebabkan oleh kelalaian atau ketidakpatuhan terhadap kewajiban, baik dari pemerintah maupun warga negara. Contoh pelanggaran hak termasuk penahanan tanpa dasar hukum yang jelas (Farahdiba et al., 2021). Dalam dunia pendidikan, pelanggaran hak juga terjadi di sekolah, merugikan siswa dan menciptakan lingkungan yang tidak aman (Ramadhani, 2021). Kesadaran terhadap hak dan kewajiban sebagai warga negara juga tercermin dalam membayar pajak, menjaga lingkungan, dan mentaati aturan lalu lintas (Prasetia et al., 2019; Setyawan & Idayati, 2023). Kurangnya kesadaran masyarakat tentang hak dan kewajiban dapat menimbulkan isu sosial, ekonomi, dan politik. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan pemahaman dan kesadaran masyarakat, terutama melalui pendidikan.

Sistem Pendidikan Nasional yang diatur dalam menurut Pasal 1 ayat 1 dari Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai tindakan yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar dan proses pembelajaran yang memungkinkan siswa secara aktif mengembangkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (Sarbaini et al., 2022). Pentingnya pemahaman serta kesadaran akan hak dan pentingnya menanamkan kewajiban sejak usia dini yakni untuk membentuk pemahaman dan wawasan warga negara atau generasi bangsa yang lebih unggul di masa depan (Hidayat et al., 2020). Dalam konteks ini, Hak dan Kewajiban merupakan salah satu materi yang

diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) untuk kelas V di sekolah dasar. PPKn memiliki peran penting di tingkat sekolah dasar dalam membentuk generasi muda yang berdisiplin, memiliki moral tinggi, dan mampu memberikan dampak positif bagi negara (Muthmainnah et al., 2021). Melalui penerapan nilai-nilai kewarganegaraan dan disiplin sejak usia dini, diharapkan anak-anak dapat menjadi contoh dan memberikan kontribusi positif pada masyarakat dan bangsa di masa mendatang. Oleh karena itu, pendidikan ini perlu diberikan dengan penuh keseriusan dan secara optimal di tingkat sekolah dasar.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar menjadi sarana penting untuk membentuk karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai budaya Indonesia. Hal tersebut berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 menyatakan bahwa PPKn dapat mendukung penanaman pendidikan karakter. PPKn di sekolah dasar diarahkan pada pembentukan karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai budaya Indonesia yang melibatkan aspek agama, sosial budaya, bahasa, dan suku bangsa, PPKn membantu siswa menjadi warga negara yang kompeten, cerdas, dan berintegritas sesuai dengan prinsip Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 (Ramadhani, 2021). PPKn berintegrasi atau terpadu ini sangat penting sebagai persiapan bagi siswa untuk menjadi individu yang lebih baik dalam konteks masyarakat (Diana Sari et al., 2019). Dengan maksud bahwa diharapkan siswa dapat menjadi warga negara yang memiliki pemahaman tentang hak dan kewajibannya. Namun, siswa sering menghadapi kesulitan memahami materi Hak dan Kewajiban karena konsepnya yang abstrak (Hamzah et al., 2022). Oleh karena itu, penting untuk menyampaikan materi tersebut dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan kontekstual agar siswa dapat lebih mudah memahaminya dan mengaitkannya dengan situasi kehidupan sehari-hari mereka.

Aspek penting dalam perancangan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai untuk menarik minat siswa. Ahmad Zaki (2020) juga mengatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran signifikan dalam mencapai kesuksesan proses belajar. Era Revolusi Industri 4.0 menuntut adopsi transformasi digital di pendidikan, terutama melalui pemanfaatan media pembelajaran digital (Purba et al., 2021). Dalam konteks ini, guru perlu berinovasi dengan menggunakan media pembelajaran digital untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Syamsuar & Reflianto, 2018). Ketergantungan pada buku sebagai satu-satunya sumber dalam proses pembelajaran dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang monoton dan kurang interaktif, merugikan minat dan antusiasme siswa (Pamungkas & Koeswanti, 2022; Sunami & Aslam, 2021). Hal ini juga didukung oleh (Harahap et al., 2021; Rambe et al., 2021) bahwa suasana pembelajaran yang kurang menarik dapat mempengaruhi pemahaman siswa. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran beragam menjadi penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang optimal (Dewi & Izzati, 2020; Ilmiani et al., 2020).

Media pembelajaran saat ini dapat diakses secara digital, dan pemanfaatan media pembelajaran *Google Sites* menjadi krusial dalam era digital. *Google Sites* dapat memperkaya pembelajaran dengan fitur interaktif, seperti teks, gambar, animasi, video, dan audio, sehingga lebih menarik bagi siswa. Media ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang suka bermain, senang bergerak, dan antusias terhadap hal-hal baru

(Hayati et al., 2021; Kartikasari & Rahmawati, 2018). Dengan begitu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada materi Hak dan Kewajiban di kelas V sekolah dasar. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta membantu pemahaman materi.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan dengan tujuan mengembangkan media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi sebagai solusi terhadap masalah di lapangan. Metode pengembangan yang digunakan adalah Desain & Pengembangan (D&D), fokus pada kategori Penelitian Pengembangan Produk. Model penelitian yang akan diterapkan adalah model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Penggunaan metode D&D bertujuan menciptakan produk inovatif yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan tantangan di lapangan (Setyosari dalam Rayanto, 2020). Proses pengembangan melibatkan perancangan, pengembangan, dan evaluasi produk melalui penilaian oleh ahli serta uji coba terbatas. Tujuan akhir dari penelitian D&D ini adalah mendukung pembuatan atau pengembangan produk dengan melibatkan tahap revisi dan langkah-langkah berikutnya berdasarkan hasil percobaan atau temuan di lapangan (Rayanto, 2020).

Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan metode analisis deskriptif yang mencakup data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas V di SDN Puspanegara 07, validasi oleh para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa), dan respons dari pengguna produk, yakni guru dan siswa. Analisis data dari hasil wawancara dilakukan secara kualitatif deskriptif, dengan hasil wawancara dianalisis dan disusun secara sistematis sesuai dengan panduan wawancara yang telah digunakan. Data dari hasil validasi oleh para ahli dan respon pengguna (guru) akan diolah menggunakan Skala Likert. Skor Skala Likert digunakan untuk mengukur persepsi, tanggapan, atau sikap seseorang (Sukardi, 2019), dengan rentang skor 1-4 dan kategori tertentu.

**Tabel 1. Penskoran Skala Likert**

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Kurang	1
Kurang	2
Baik	3
Sangat Baik	4

Untuk respon pengguna (siswa) akan diolah menggunakan skala Guttman dengan jawaban "Ya" atau "Tidak". Skala Guttman memiliki penskoran dengan kategori sebagai berikut (Prantawijaya et al., 2019).

**Tabel 2. Penskoran Skala Guttman**

Skor	Keterangan
1	Ya
0	Tidak

Selanjutnya, analisis data pada hasil validasi dari para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa) serta respon pengguna (guru dan siswa) diolah melalui perhitungan persentase rata-rata dari setiap angketnya dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

- Ps = Persentase  
S = Jumlah skor yang didapat  
N = Jumlah skor maksimum

Setelah dihitung, lalu diubah ke dalam bentuk data deskriptif kualitatif dengan kriteria menurut Arikunto (dalam Khusna, 2021) kategori “Sangat Layak”, “Layak”, “Cukup Layak”, “Kurang Layak”, dan “Tidak Layak” sebagai berikut.

**Tabel 3. Kriteria Tingkat Validasi Produk**

No.	Kriteria Validasi	Kategori
1.	Angka 81% - 100%	Sangat Layak
2.	Angka 61% - 80%	Layak
3.	Angka 41% - 60%	Cukup Layak
4.	Angka 21% - 40%	Kurang Layak
5.	Angka 0% - 20%	Tidak Layak

Sumber: Arikunto (Khusna, 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan produk media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi pada mata pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban kelas V diperoleh melalui proses pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 langkah sebagai berikut:

Pada tahap *analysis* (analisis) mencakup analisis kebutuhan media, karakteristik siswa, dan materi pembelajaran. Analisis ini bertujuan untuk mengumpulkan data guna mengidentifikasi masalah dalam pembelajaran PPKn materi hak dan kewajiban serta menilai kebutuhan media pembelajaran dari pengguna, yaitu guru dan siswa. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan satu guru kelas dan empat siswa kelas V di SDN Puspanegara 07.

Tahap *design* (desain) merupakan tahapan kedua. Dalam tahap ini, peneliti membuat desain media pembelajaran *Google Sites* dengan menentukan konsep *background*, membuat *storyboard* sebagai panduan visual, dan merancang tata letak serta isi materi. Prosesnya melibatkan pemilihan warna dan desain yang mendukung tema pembelajaran. Konsep tata letak disesuaikan dengan setiap halaman, seperti menu utama, petunjuk, absensi, ayo berdiskusi, penguatan materi, evaluasi, games, dan profil pengembang.

Gambar pendukung dipilih atau dirancang untuk meningkatkan daya tarik visual. *Storyboard* menjadi panduan utama dalam mengembangkan konsep ini. Selanjutnya, rancangan yang telah dirancang akan diproses dan dimuat ke dalam media *Google Sites*. Berikut hasil produk media *Google Sites* disajikan pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Menu Utama



Gambar 2. Menu Petunjuk



Gambar 3. Menu Absensi



Gambar 2. Menu Diskusi



Gambar 5. Menu Penguatan Materi



Gambar 6. Menu Evaluasi



Gambar 7. Menu Games



Gambar 8. Menu Profil Pengembang

Tahap *development* (pengembangan) merupakan tahapan ketiga. Pada tahap pengembangan, rancangan aplikasi media pembelajaran *Google Sites* diwujudkan dengan menggunakan *AppsGeyser*. Tahapan melibatkan pembukaan *AppsGeyser*, pemilihan jenis

aplikasi ("Business Website"), pengisian informasi seperti link website, tema, nama aplikasi ("Hak dan Kewajiban Kelas V"), dan penambahan logo. Setelah proses selesai, aplikasi dapat diunduh dan diakses melalui smartphone dengan memindai QR code yang disediakan. Tahap ini memastikan aksesibilitas yang optimal bagi pengguna.

Setelah tahap pengembangan produk selesai, langkah selanjutnya melibatkan uji validasi oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Evaluasi dilakukan menggunakan lembar instrumen validasi berupa angket dengan skala penilaian yang diberikan bersama dengan produk media yang telah dikembangkan kepada para validator. Hasil dari validasi oleh ketiga ahli disajikan dalam Tabel 4, Tabel 5, dan Tabel 6 di bawah ini:

**Tabel 4. Hasil Uji Validitas Ahli Materi**

Aspek	Skor Ideal	Perolehan Skor	Persentase
Kualitas Isi	64	53	82,8%
Kualitas Instruksional	16	12	75%
<b>Rata-rata</b>			<b>78,9%</b>

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, terdapat dua aspek yang dinilai, yaitu kualitas isi dan instruksional. Aspek kualitas isi mendapatkan skor persentase 82,8% sementara aspek kualitas instruksional mendapatkan skor persentase 75%. Dengan rata-rata persentase uji validasi oleh ahli materi sebesar 78,9%, produk tersebut dapat diklasifikasikan sebagai "Layak" berdasarkan kriteria yang ditetapkan.

**Tabel 5. Hasil Uji Validitas Ahli Media**

Aspek	Skor Ideal	Perolehan Skor	Persentase
Kualitas Isi	16	16	100%
Kualitas Teknis	36	36	100%
Kualitas Tampilan	28	27	96,4%
<b>Rata-rata</b>			<b>98,8%</b>

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, terdapat tiga aspek yang dinilai, yaitu kualitas isi, teknis, dan tampilan. Aspek kualitas isi mendapatkan skor persentase 100% sementara aspek kualitas teknis mendapatkan skor persentase 100% dan aspek kualitas tampilan mendapatkan skor persentase 96,4%. Dengan rata-rata persentase uji validasi oleh ahli media sebesar 98,8%, produk tersebut dapat diklasifikasikan sebagai "Sangat Layak" berdasarkan kriteria yang ditetapkan.

**Tabel 6. Hasil Uji Validitas Ahli Bahasa**

Aspek	Skor Ideal	Perolehan Skor	Persentase
Kelayakan Bahasa	40	36	90%
<b>Rata-rata</b>			<b>90%</b>

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli bahasa, aspek yang dinilai yakni kelayakan bahas dengan skor persentase yang diperoleh sebesar 90%. Dengan begitu produk tersebut

dapat diklasifikasikan sebagai "Sangat Layak" berdasarkan kriteria yang ditetapkan. Kesimpulan dari hasil validasi oleh para ahli menyatakan bahwa media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi ini sangat layak diuji coba dengan beberapa revisi atau perbaikan. Komentar dan saran yang diberikan oleh para validator akan diimplementasikan dengan melakukan perbaikan atau revisi pada media tersebut.

Tahap *implementation* (implementasi) yakni tahap uji coba produk kepada siswa dan guru kelas V. Responden, yaitu siswa dan guru, akan diminta untuk mengisi angket guna mengevaluasi respon mereka terhadap produk dan menilai kualitas produk yang telah dikembangkan melalui *Google Sites* berbasis aplikasi. Hasil penilaian dari tanggapan dari siswa dan guru dapat dilihat pada Tabel 7 dan Tabel 8 berikut:

**Tabel 7. Hasil Penilaian Media *Google Sites* Berbasis Aplikasi oleh Siswa**

Aspek	Skor Ideal	Perolehan Skor	Persentase
Kualitas Isi	120	117	97,5%
Kualitas Teknis	120	118	98,3%
<b>Rata-rata</b>			<b>97,9%</b>

Berdasarkan hasil respon guru pada media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi ini memiliki dua aspek yang dinilai, yaitu kualitas isi dan teknis. Aspek kualitas isi mendapatkan skor persentase 97,5% sementara aspek kualitas teknis mendapatkan skor persentase 98,3%. Dengan rata-rata persentase respon guru sebesar 97,9%, produk tersebut dapat diklasifikasikan sebagai "Sangat Layak" berdasarkan kriteria yang ditetapkan.

**Tabel 8. Hasil Penilaian Media *Google Sites* Berbasis Aplikasi oleh Guru**

Aspek	Skor Ideal	Perolehan Skor	Persentase
Kualitas Isi	28	28	100%
Kualitas Teknis	32	31	96,8%
<b>Rata-rata</b>			<b>98,4%</b>

Berdasarkan hasil respon siswa pada media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi ini memiliki dua aspek yang dinilai, yaitu kualitas isi dan teknis. Aspek kualitas isi mendapatkan skor persentase 100% sementara aspek kualitas teknis mendapatkan skor persentase 96,8%. Dengan rata-rata persentase respon guru sebesar 98,4%, produk tersebut dapat diklasifikasikan sebagai "Sangat Layak" berdasarkan kriteria yang ditetapkan.

Tahap *evaluation* (evaluasi) memiliki tujuan utama yakni memperoleh hasil akhir produk setelah diuji secara empiris dengan identifikasi kekurangan dan kendala selama pengembangan. Sumber data untuk evaluasi ini berasal dari analisis kebutuhan, validasi ahli, dan tanggapan pengguna selama pengembangan dan pengujian. Tahap ini menentukan kualitas akhir dan keefektifan media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi sebelum implementasi lebih lanjut.

Media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi memberikan manfaat yang signifikan bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Pertama, bagi guru, penggunaan media ini memungkinkan mereka untuk secara efektif menyajikan materi pembelajaran

dengan beragam fitur interaktif, seperti video animasi, LKPD, penguatan materi, dan kuis, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa (Candra Dewi & Negara, 2021). Guru juga dapat mengakses data respon siswa melalui Google Form, yang memberikan wawasan yang berguna untuk mengevaluasi efektivitas pembelajaran dan membuat penyesuaian sesuai kebutuhan (Utami, 2023).

Kedua, bagi siswa, media pembelajaran ini memfasilitasi akses langsung terhadap materi pembelajaran, mendukung pembelajaran mandiri, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih personal (Utami, 2023). Fitur-fitur seperti video animasi, LKPD, games, dan kuis (Quizizz) memberikan variasi dalam pembelajaran dan memperkuat pemahaman siswa terhadap konsep yang diajarkan (Candra Dewi & Negara, 2021). Selain itu, penggunaan smartphone pribadi siswa juga memfasilitasi integrasi teknologi dalam pembelajaran, yang sesuai dengan tren dan kebutuhan siswa dalam pembelajaran modern (Utami, 2023).

Dengan demikian, media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi tidak hanya meningkatkan efektivitas pembelajaran, tetapi juga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara efektif.

## SIMPULAN

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Google Sites* berbasis aplikasi pada mata pelajaran PPKn, khususnya hak dan kewajiban kelas V, mengikuti model prosedur tahapan ADDIE. Proses rancangan melibatkan analisis kebutuhan, karakteristik siswa, dan kurikulum. Uji validasi kelayakan melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, dengan hasil yang mencapai tingkat kelayakan sangat layak. Respon positif dari guru (98,4%) dan siswa (97,9%) mengindikasikan ketertarikan, antusiasme, dan peningkatan pemahaman materi. Dengan demikian, media ini efektif untuk mendukung pembelajaran PPKn di sekolah dasar, menciptakan pengalaman belajar holistik dan menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>
- Dewi, M. D., & Izzati, N. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif Berbasis RME Materi Aljabar Kelas VII SMP. *Delta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 8(2), 217. <https://doi.org/10.31941/delta.v8i2.1039>
- Diana Sari, N. L. S., Sudana, D. N., & Parmiti, D. P. (2019). Pengaruh Vct Berbantuan Media Sederhana Terhadap Hasil Belajar Pkn. *Journal of Education Technology*, 3(2), 49. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i2.21701>
- Farahdiba, S. Z., Sai'dah, N. N., Salsabila, D., & Nuraini, S. (2021). Tinjauan Pelanggaran

- Hak Dan Peningkaran Kewajiban Warga Negara Berdasarkan Uud 1945. *Jurnal Kewarganegaraan*, 5(2), 837–845. <https://doi.org/10.31316/jk.v5i2.2044>
- Hamzah, M. R., Mujiwati, Y., Khamdi, I. M., Usman, M. I., & Abidin, M. Z. (2022). Proyek Profil Pelajar Pancasila sebagai Penguatan Pendidikan Karakter pada Peserta Didik. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(04), 553–559. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i04.309>
- Harahap, T. D., Husein, R., & Suroyo, S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching And Learning Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Berpikir Kritis. *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 3(3), 972–978. <https://doi.org/10.34007/jehss.v3i3.462>
- Hidayat, H., Mulyani, H., Nurhasanah, S. D., Khairunnisa, W., & Sholihah, Z. (2020). Peranan Teknologi Dan Media Pembelajaran Bagi Siswa Sekolah Dasar Di Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 8(2), 57–65. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>
- Ilmiani, A. M., Ahmadi, A., Rahman, N. F., & Rahmah, Y. (2020). Multimedia Interaktif untuk Mengatasi Problematika Pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Ta'rib: Jurnal Ilmiah Program Studi Pendidikan Bahasa Arab IAIN Palangka Raya*, 8(1), 17–32. <https://doi.org/10.23971/altarib.v8i1.1902>
- Kartikasari, A., & Rahmawati, I. (2018). Pengembangan Media Game Moou Train Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Perkalian Untuk Siswa Kelas III SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 36–46.
- Muthmainnah, A., Nisa, N., Ashifa, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Media Powtoon selama Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5159–5168. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1595>
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346–354. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Prasetia, H., Muhari, & Waspodo, T. S. (2019). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Pemahaman Siswa. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 5(2).
- Purba, H. S., Drajad, M., & Mahardika, A. I. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web pada Materi Fungsi Kuadrat dengan Metode Drill and Practice. *EDU-MAT: Jurnal Pendidikan Matematika*, 9(2), 131. <https://doi.org/10.20527/edumat.v9i2.11785>
- Ramadhani, D. (2021). Pelanggaran Hak Asasi Manusia Dalam Kegiatan Sekolah. *Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 1(10), 383–390. <https://doi.org/10.56393/decive.v1i10.526>
- Rambe, A. M., Sumadi, T., & Meilani, R. S. M. (2021). Peranan Storytelling dalam Pengembangan Kemampuan Berbicara pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 2134–2145. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1121>
- Sarbaini, W., Bukit, S., & Khasanah, S. N. (2022). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital di SDN 101835 Bingkawan Kecamatan Sibolangit. 1(Hasbullah 2009), 1–11. <https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index>

- Setyawan, G. B., & Idayati, F. (2023). Pengaruh Pengetahuan, Kesadaran dan Sanksi Pajak Terhadap Kepatuhan Wajib Pajak Di Samsat Surabaya Timur. *Jurnal Ilmu Dan Riset* ....  
<http://jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id/index.php/jira/article/view/5188%0Ahttp://jurnalmahasiswa.stiesia.ac.id/index.php/jira/article/download/5188/5207>
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>
- Syamsuar, & Reflianto. (2018). Pendidikan dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2), 1–13.
- Utami, R. P. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Google Sites Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 2(2), 394–401.  
<https://doi.org/10.55681/sentri.v2i2.400>