

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BOOK CREATOR BERBANTU WEBSITE DIGITAL MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V SD

Herlina Hasanah*, Ratih Nor Aila, Nopriani Rahma Sari,
Imrohatun, Muhammad Syabrina
IAIN Palangka Raya

*Email: herlinahasanahsyarifah@gmail.com

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa lebih memahami topik keberagaman budaya di Indonesia, proyek ini bermaksud menggunakan program Book Creator bersama dengan platform situs web digital untuk membuat materi pengajaran. Metode yang diaplikasikan pada riset ialah *Research and Development* (R&D), yakni pendekatan sistematis yang dirancang untuk menciptakan produk atau inovasi baru. Hasil analisis dari angket menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis *Book Creator* yang berbantu website digital memperoleh skor rata-rata sebagai berikut: 95,99% dari ahli materi, 97,41% dari ahli desain, 92,11% dari guru, dan 89,27% dari respon siswa. Setelah diujicobakan. Hasil pretest siswa menunjukkan nilai rata-rata 47, sementara nilai rata-rata pada posttest meningkat menjadi 80, yang menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa sebesar 33. Bahan ajar berbasis teknologi yang memanfaatkan *Book Creator* dirancang untuk meningkatkan minat belajar siswa, mendorong partisipasi aktif mereka, dan memaksimalkan hasil pembelajaran. Selain itu, platform digital lainnya, seperti Canva, juga dapat mendukung proses pembelajaran. Canva ialah aplikasi desain daring yang memungkinkan pembuatan berbagai karya seperti poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, hingga sampul buku. Penggunaan *Book Creator* berbantu website digital dapat menjadi alternatif yang efektif dalam mendorong semangat belajar siswa, sehingga pemahaman mereka terhadap materi dapat meningkat secara signifikan

Kata Kunci: *Book Creator, Pendidikan Pancasila, Website Digital*

Abstract. This research aims to develop teaching materials based on the Book Creator application which is supported by the use of digital websites to increase students' understanding of cultural diversity in Indonesia. The method used in this research is Research and Development (R&D), which is a systematic approach designed to create new products or innovations. The analysis results from the questionnaire show that Book Creator-based teaching materials assisted by digital websites obtained the following average scores: 95.99% from material experts, 97.41% from design experts, 92.11% from teachers, and 89.27 % of student responses. After testing. The students' pretest results showed an average score of 47, while the average score on the posttest increased to 80, which shows an increase in student understanding by 33. Technology-based teaching materials that utilize Book Creator are designed to increase students' interest in learning, encourage their active participation, and maximize learning outcomes. Apart from that, other digital platforms, such as Canva, can also support the learning process. Canva is a bold design application that allows the creation of various works such as posters, graphics, brochures, presentations, logos, videos, and even book covers. Using Book Creator with the help of digital websites can be an effective alternative in encouraging students' enthusiasm for learning, so that their understanding of the material can increase significantly.

Keywords: *Book Creator, Pancasila Education, Digital Website*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki kontribusi khusus untuk memenuhi tuntutan yang terus berkembang. Pendidikan yang signifikan dalam kehidupan manusia, bermutu harus cukup fleksibel untuk

berubah mengikuti perkembangan zaman. (Suryaman & Suryanti, 2022). Secara umum, pendidikan ditujukan agar membekali generasi muda agar mampu menghadapi tantangan dan dinamika era global (Sugiantara et al., 2024). Keberhasilan pendidikan di sekolah sangat bergantung pada terpenuhinya berbagai kebutuhan, termasuk ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran (Devianti & Sari, 2020). Dalam prakteknya, tidak seluruh sekolah berhasil menyediakan bahan ajar yang memadai untuk mendukung proses pembelajaran (Widiastuti, 2019).

Materi pembelajaran adalah kumpulan bahan yang disusun dengan terencana dan terorganisir. Bahan ajar menjadi alat utama yang digunakan oleh pengajar kemudian pelajarselama kegiatan belajar berlangsung (Magdalena et al., 2020). Setiap proses pembelajaran membutuhkan bahan atau materi yang mampu mendukung jalannya pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila berfungsi sebagai fondasi penting dalam membentuk kepribadian bangsa yang berpedoman pada nilai-nilai luhur Pancasila.. Di tingkat MI/SD, mata pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai moral, kebangsaan, dan kepribadian kepada siswa sejak dini.

Kurangnya sumber daya yang dapat diakses secara bebas merupakan hambatan utama untuk mempelajari Pendidikan

Pancasila. Bahan ajar yang ada sering kali kurang interaktif dan kurang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik. Selain itu, meskipun banyak bahan ajar berbasis teknologi yang dapat diakses, tidak semua guru memiliki keterampilan atau sumber daya untuk memanfaatkannya secara maksimal (Aminatur Rosyidah, Elok Hidayat, 2024).

Situasi tersebut menuntut guru dan siswa untuk dapat memanfaatkan bahan ajar yang tersedia di sekolah, seperti buku pelajaran (Anggun et al., 2018). Namun, seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, pembelajaran yang bersifat konvensional sering kali tidak lagi efektif dalam menarik perhatian dan memfasilitasi pemahaman siswa, terutama di kalangan generasi digital yang sangat akrab dengan teknologi (Mustari, 2023). Masalah lainnya adalah minimnya pemanfaatan teknologi digital yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Banyak siswa yang masih mengandalkan buku cetak sebagai satu-satunya sumber pembelajaran, yang terkadang tidak mampu memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dan menyenangkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pengembangan bahan ajar yang dapat menggabungkan media cetak dan digital agar dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik, efektif,

dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Salah satu inovasi dalam bahan ajar berbasis teknologi adalah pemanfaatan aplikasi *Book Creator*. Dengan keterampilan teknologi yang semakin mumpuni, siswa dapat dengan mudah menggunakan *Book Creator* melalui perangkat pintar mereka. Aplikasi ini menawarkan fleksibilitas untuk mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Selain itu, fitur-fitur seperti animasi, video, dan konten multimedia lainnya menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif (Aminatur Rosyidah, Elok Hidayat, 2024). Proses pembelajaran yang bermakna mampu meningkatkan daya tarik, kesenangan, serta minat baca siswa, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Penggunaan aplikasi literasi digital seperti *Book Creator* dirancang untuk mendorong siswa agar lebih tertarik belajar, aktif berpartisipasi, dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka secara optimal (Wonosari, 2023).

Selain *book creator*, *website* digital juga mampu menunjang dalam proses pembelajaran, salah satunya canva. Canva adalah situs web yang memungkinkan siapa pun membuat gambar, logo, presentasi, poster, brosur, video, dan bahkan sampul buku mereka sendiri. Aplikasi ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk mendorong semangat belajar siswa (Masfufah et al., 2022). Dalam

konteks pendidikan, Canva membantu guru menghemat waktu dan mempermudah proses pembuatan media pembelajaran yang menarik, sekaligus mendukung penyampaian materi secara lebih jelas dan terstruktur (Hapsari and Zulherman 2021). Selain itu, Canva terbukti efektif dalam memudahkan guru merancang Reformulasikan kalimat tersebut kualitas proses belajar mengajar di kelas (Mahardika, Wiranda, and Pramita 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, riset bertujuan untuk mengembangkan inovasi bahan ajar berbasis teknologi yang dapat mendukung proses pembelajaran secara lebih efektif dan menarik. Riset akan berfokus pada pemanfaatan aplikasi digital seperti *Book Creator* berbantu *website digital* yang mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga akan mengeksplorasi bagaimana penggunaan media digital dapat membantu guru dalam menghadapi tantangan keterbatasan bahan ajar dan meningkatkan kualitas penyampaian materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V.

METODE PENELITIAN

Pada riset ini, metode Research & Development (R&D) digunakan, yang merupakan pendekatan sistematis yang bertujuan agar membuat barang atau inovasi baru. Metode R&D dipilih untuk

mengembangkan materi ajar interaktif, memanfaatkan aplikasi Book Creator sebagai fondasi utama pengembangannya. Dalam pengembangan materi ajar interaktif menggunakan Book Creator, pendekatan R&D meliputi tahapan analisis kebutuhan, formulasi tujuan pembelajaran, desain materi, kreasi konten, serta tahap uji coba dan evaluasi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menciptakan materi ajar yang responsif terhadap kebutuhan pendidikan, mengintegrasikan teknologi dengan efisien, dan menjamin kesesuaian materi (Nisa et al., 2024) The 4D development paradigm includes defining, designing, developing, and distributing as its four steps.

Wawancara, survei, dan observasi mendalam ialah beberapa metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini. Strategi ini memberikan kebebasan kepada kami untuk memilih metode yang paling tepat untuk penelitian ini. Meskipun demikian, kuesioner tetap menjadi metode utama dalam penelitian ini. Sugiyono (2017) menyatakan bahwa kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dengan meminta responden mengisi serangkaian pertanyaan tertulis atau komentar. (Ghozali 2017).

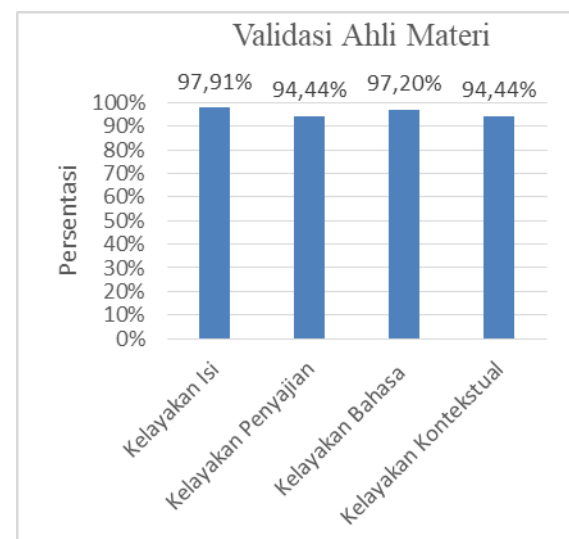
Siswa kelas V CMI Miftahul Huda 2 dapat menggunakan hasil penelitian—bahan ajar interaktif—dalam kegiatan kelas mereka karena valid dan praktis. Riset ini

dilaksanakan di MI Miftahul Huda 2 Kota Palangka Raya, khususnya pada kelas V C. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas V C MI Miftahul Huda 2 Palangka Raya, sementara objek penelitian adalah pengembangan bahan ajar berbasis website Book Creator pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Riset ini ditujukan agar menaikkan kualitas pembelajaran bagi peserta didik kelas tersebut.

HASIL PENELITIAN

1. Ahli Materi

Pertama-tama dilakukan validasi materi. Hasil dari validasi tersebut direfleksikan dalam diagram di bawah ini, yang menunjukkan penilaian ahli materi terhadap media pembelajaran book creator.



Gambar 1. Grafik Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi ditunjukkan pada gambar 2, bahwa pengembangan bahan ajar book creator berbantu website digital materi Pendidikan Pancasila tentang Keberagaman Budaya Indonesiaku kelas V

C di MI Miftahul Huda 2 Kota Palangka Raya sebesar 95,99% atau sangat layak.

Saran masukkan dari ahli digunakan peneliti untuk memperbaiki produk.



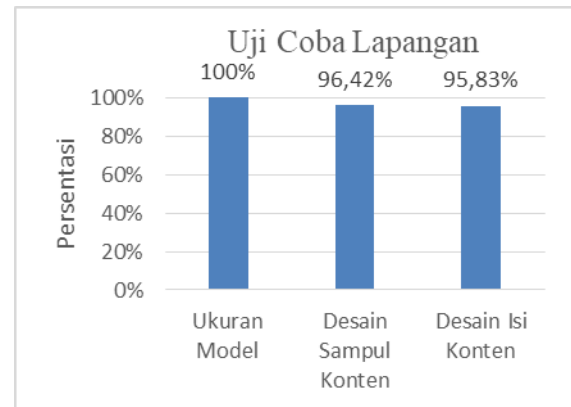
Gambar 1. Sebelum Revisi



Gambar 2. Setelah Revisi

2. Ahli Desain

Selanjutnya validasi dari ahli desain, pada diagram di bawah ini menggambarkan penilaian yang diberikan oleh ahli desain terhadap bahan ajar berbantu Book Creator.



Gambar 2. Grafik Penilaian Ahli Desain

Berdasarkan hasil validasi ahli desain pada grafik di atas, pengembangan bahan ajar digital berupa Book Kreator untuk materi Pendidikan Pancasila tentang Keragaman Budaya kelas V C di MI Miftahul Huda 2 kota Palangka Raya sebesar 96,83% atau sangat layak.

Saran masukkan dari ahli digunakan peneliti untuk memperbaiki produk.



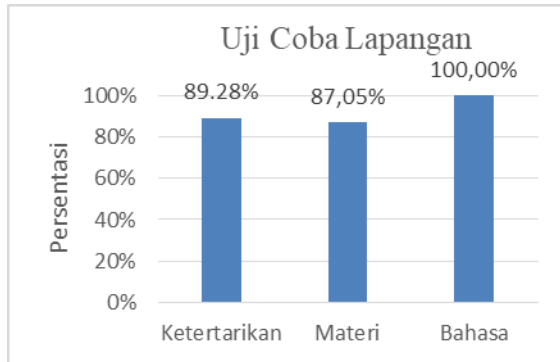
Gambar 3. Sebelum direvisi



Gambar 4. Setelah direvisi

3. Hasil Penilaian Guru

Guru sebagai praktisi memberikan penilaian pada bahan ajar yang dikembangkan seperti pada gambar. Dari Hasil uji lapangan ditampilkan dalam grafik di bawah ini.

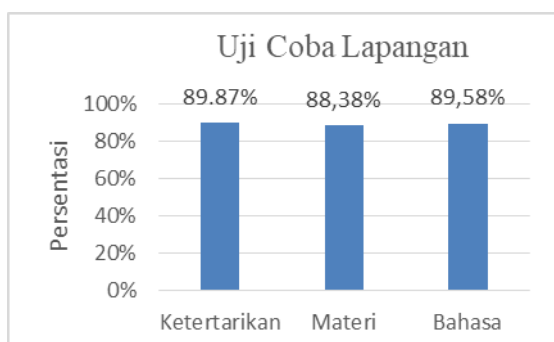


Gambar 3. Grafik Penilaian Guru

Berdasarkan grafik penilaian guru di atas, menunjukkan bahwa bahan ajar digital berupa Book Creator memperoleh kualifikasi “sangat layak” sebesar 92,26% dan dapat digunakan pada uji coba lapangan dan bahan ajar pembelajaran.

4. Hasil Respon Siswa

Angket yang diberikan kepada siswa kelas V C MI Miftahul Huda 2 sebanyak 25 siswa. Berdasarkan hasil uji coba lapangan ditampilkan dalam grafik dibawa ini.



Gambar 4. Grafik Penilaian Respon Siswa

Berdasarkan grafik di atas, bahwa bahan ajar digital berupa Book Creator memperoleh kualifikasi “sangat layak” sebesar 92,76%, yang menunjukkan bahwa siswa mendapatkan keuntungan yang signifikan dari bahan ajar digital Book Creator sebagai bahan ajar interaktif ini sepanjang proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

1. Analisis

Tahap awal pengembangan produk berfokus pada identifikasi kebutuhan materi pembelajaran serta karakteristik siswa secara menyeluruh. Proses ini melibatkan langkah-langkah sistematis untuk merancang bahan ajar yang mampu menjawab tantangan pembelajaran di era modern (Arifin et al., 2023)

Kelompok siswa yang menjadi fokus adalah kelas V MI Miftahul Huda 2 di Kota Palangka Raya, yang sebagian besar berusia antara 10 hingga 12 tahun. Usia ini menggambarkan karakteristik generasi alpha, yaitu generasi yang tumbuh dalam lingkungan digital. Mereka cenderung memiliki ketertarikan kuat pada teknologi dan lebih responsif terhadap pembelajaran berbasis media digital. Oleh karena itu, penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang mengintegrasikan teknologi guna meningkatkan keterlibatan siswa (Setiawan et al., 2022).

Peneliti juga mengeksplorasi lebih

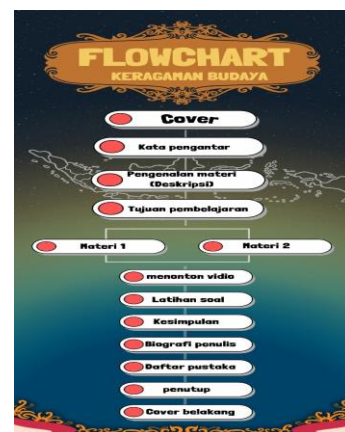
jauh kebutuhan siswa melalui pendekatan yang beragam, termasuk mengamati pola belajar mereka di kelas, menggali minat pribadi, serta mengevaluasi potensi keterampilan yang dapat dikembangkan (Syar & Sulistyowati, 2021). Analisis ini tidak hanya mencakup kebutuhan akademik tetapi juga memperhatikan aspek sosial dan emosional siswa (Fio Pranata, 2023).

Hasil dari tahap ini memberikan arah untuk menyusun bahan ajar yang tidak hanya relevan dengan kurikulum, tetapi juga mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Dengan pemahaman yang mendalam terhadap siswa sebagai individu, produk yang dihasilkan diharapkan mampu mendukung pengalaman belajar yang lebih personal dan efektif (Jazuli et al., 2018)

2. Desain

Pada tahap desain, peneliti merancang produk berupa bahan ajar berbasis website Book Creator. Tahap awal perancangan melibatkan pembuatan flowchart dan storyboard. Flowchart berfungsi untuk menguraikan secara detail alur produk yang dikembangkan menggunakan simbol-simbol khusus, sementara storyboard memberikan penjelasan yang lebih rinci mengenai setiap elemen dalam flowchart (Hirano, 2020).

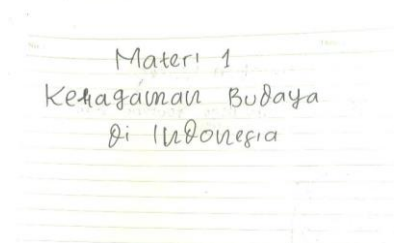
Pengembangan produk merupakan inti dari riset, di mana produk yang dihasilkan dikembangkan berdasarkan storyboard kemudian flowchart. Media yang dikembangkan dirancang dengan tampilan yang sederhana, sehingga mudah digunakan kemudian dioperasikan dengan baik (Rusyada et al., 2023).



Gambar 5. Flowchart



Gambar 6. Story board cover bahan ajar



Gambar 7. Story board materi tentang keragaman budaya di Indonesia.

3. Pengembangan

Tahap ini melibatkan pengembangan bahan ajar yang berdasarkan hasil analisis

dan perancangan sebelumnya. Tahap pengembangan bertujuan untuk merealisasikan desain yang telah dibuat sesuai dengan kaidah-kaidah pengembangan perangkat lunak (software). Untuk memastikan bahwa aplikasi dikembangkan sesuai dengan standar sistem pengembangan informasi perangkat lunak, penekanannya sekarang adalah pada pemilihan proses pengembangan sistem dan alat serta aplikasi tambahan. Sebelum beralih ke langkah berikutnya dari model ADDIE, langkah ini menciptakan strategi aplikasi yang memenuhi prinsip-prinsip sistem informasi. (Harjanta & Herlambang, 2018). Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif meliputi tampilan materi, kebahasaan, interaktivitas, serta manfaat yang dapat diberikan bagi pengguna media tersebut (Anafi et al., 2021).

Pada tahap pengembangan, bahan ajar berbasis Book Creator yang telah dirancang sebelumnya divalidasi oleh tiga ahli dalam bidangnya, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan melalui penyebaran angket serta evaluasi langsung terhadap Book Creator yang telah dikembangkan. Berdasarkan hasil validasi, saran, dan masukan dari para ahli, dilakukan revisi pada Book Creator untuk memperbaiki dan menyempurnakan aplikasi tersebut. Hasil revisi ini memastikan bahwa

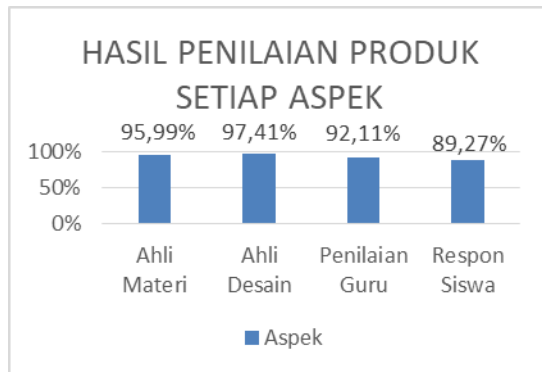
Book Creator yang dihasilkan memenuhi kriteria validitas yang ditentukan, dengan masukan dari dosen ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa seperti Ibu Saminten (ahli materi).

Berdasarkan temuan dari tahap penelitian dan desain sebelumnya, pengembangan materi instruksional kini dapat dimulai. Sasaran dari fase pengembangan adalah mewujudkan produk yang dirancang dengan benar sesuai dengan standar pengembangan perangkat lunak dan praktik terbaik. Selama fase ini, Anda akan memilih pendekatan untuk pengembangan sistem, beserta aplikasi dan alat yang akan digunakan untuk membangun sistem atau aplikasi. Fase ini berpuncak pada desain aplikasi yang memenuhi persyaratan untuk menciptakan sistem informasi perangkat lunak, yang kemudian dapat diterapkan pada fase ADDIE berikutnya.

4. Implementasi

Implementasi adalah tahap di mana rencana yang sudah dibentuk dengan tepat kemudian rinci diterapkan dalam praktik (Salabi, 2020). Tahap implementasi adalah penerapan bahan ajar pengembangan dan diuji oleh ahli media dan materi. Bahan ajar juga dicobakan pada siswa yang terdiri dari 25 siswa.

Tahap implementasi dapat dilihat pada grafik di bawah ini



Gambar 5. Grafik Penilaian Implementasi

Dapat disimpulkan, berdasarkan data yang disajikan bahwa bahan ajar tersebut memiliki tingkat kelayakan yang baik. Saran yang diberikan oleh para ahli yaitu memberikan keterangan dan penjelasan pada setiap gambar yang disajikan. Lebih memperluas penjelasan yang lebih intens. Setelah adanya saran tersebut, peneliti melakukan perbaikan sesuai saran dari ahli.

5. Evaluasi

Tahap akhir dari model ADDIE adalah evaluasi. Tahap evaluasi adalah tahap terakhir di mana perbaikan (revisi) dilakukan berdasarkan saran, komentar, dan masukan dari siswa, guru, serta ketiga validator (Kurnia et al., 2019). Evaluasi ini menjadi langkah terakhir dalam pelaksanaan penelitian, dengan tujuan untuk mengevaluasi Book Creator yang telah dikembangkan dan diimplementasikan. Proses ini melibatkan penilaian tingkat kepraktisan Book Creator berdasarkan uji praktikalitas terhadap respons guru dan siswa terhadap aplikasi tersebut.

1. Uji T Pretest dan Posttest

Uji T digunakan untuk menentukan seberapa signifikan peningkatan hasil belajar dengan bahan ajar. Selain itu, Uji T digunakan untuk menguji hipotesis yang dibuat oleh peneliti.

Tabel 1. Uji T Pretest Posttest

		Paired samples Test				t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper			
PR		14.6	2.92	-	-	-	24	.000
ET	3	401	803	39	2	11		
ES	3	3		.2	7.	.3		
T-	.			43	1	39		
PO	2			15	5			
ST	0				6			
ES	0				8			
T					5			

Nilai Signifikansi adalah 0.00, menurut hasil Uji T yang menunjukkan bahwa antara variabel awal dengan akhir mengalami perbedaan yang signifikan. Ini menunjukkan bahwa perbedaan pemberian perlakuan mempengaruhi masing-masing variabel.

2. Uji N-Gain

Tabel 2. Uji Ngain Pretest dan Postest

No	PRE TEST	POS TEST	NGAIN SKOR	Kriteria
1	60.00	80.00	.50	Sedang
2	30.00	60.00	.43	Sedang
3	60.00	100.00	1.00	tinggi
4	40.00	70.00	.50	Sedang
5	50.00	90.00	.80	Tinggi
6	30.00	70.00	.57	Sedang
7	60.00	70.00	.25	Rendah
8	40.00	60.00	.33	Sedang
9	50.00	60.00	.20	Rendah
10	60.00	80.00	.50	Sedang
11	60.00	80.00	.50	Sedang
12	30.00	90.00	.86	Tinggi
13	60.00	100.00	1.00	Tinggi
14	40.00	70.00	.50	Sedang
15	40.00	70.00	.50	Sedang
16	30.00	50.00	.29	Rendah
17	40.00	60.00	.33	Sedang
18	40.00	90.00	.83	Tinggi
19	40.00	100.00	1.00	Tinggi
20	50.00	100.00	1.00	Tinggi
21	50.00	90.00	.80	Tinggi
22	60.00	90.00	.75	Tinggi
23	50.00	100.00	1.00	Tinggi
24	50.00	100.00	1.00	Tinggi
25	50.00	70.00	.40	Sedang
Maks	60	100	1.00	
Min	30	50	.20	
Rata	47	80	0.63	

Tabel 3. Kategori Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

Saat mengevaluasi kemandirian sumber daya sumber terbuka dalam meningkatkan hasil pembelajaran, digunakan uji N-Gain. Baik hasil pra-uji maupun pasca-uji menunjukkan bahwa hasil pembelajaran telah meningkat. Berikut data

peningkatan hasil belajar siswa yang ditunjukkan pada Tabel.

SIMPULAN

Dalam penelitian pengembangan ini, bahan ajar digital berupa bahan pembelajaran interaktif materi keragaman budaya di mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan produk hasil pengembangannya. Observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data. Hasil angket dari ahli media, ahli materi, guru dan uji coba lapangan memperlihatkan bahwa media pembelajaran interaktif ini sangat sesuai, Menurut ahli materi 95,99%, menurut ahli desain 97,41%, penilaian guru sebesar 92,11%, hasil Uji Coba Lapangan 89,27%. Hasil Uji T 0,00 bahwa bahan ajar sangat signifikan dalam meningkatkan hasil belajar, dan Analisis N-gain diperoleh nilai 0,63 dengan kriteria sedang.

Penelitian menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengamatan dan wawancara guru berfungsi sebagai sumber data sepanjang tahap analisis. Analisis komponen termasuk tujuan belajar, indikator, kompetensi inti, dan kompetensi fundamental adalah proses analisis material. Storyboards dan flowcharts digunakan sepanjang tahap desain untuk mengatur penciptaan bahan pembelajaran interaktif. Diharapkan bahan

ajar book creator ini dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran. Tidak hanya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, tetapi diterapkan dalam mata pelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Arifin, I., Rauf, B. A., & Ahmad, A. (2023). Inovasi Melalui Desain: Model R&D Yang Diperbarui Dengan Metode Perancangan Desain Grafis Pada Konteks Pengembangan Buku Ajar Yang Kreatif. *Efektor*, 10(2), 196–206.
- Fio Pranata. (2023). *Persepsi siswa kelas xii ips man 02 lebong utara terhadap layanan bimbingan karir dengan pengambilan jurusan di perguruan tinggi*. 52.
- Ghozali 2016. (2017). *Desain Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. 32–42.
- Harjanta, A. T. J., & Herlambang, B. A. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE. *Jurnal Transformatika*, 16(1), 91. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.894>
- Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 47–65. <https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.22>
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.
- Rusyada, G. N., Switrayana, I. N., & Mahfuzi Ardiyati, S. (2023). Designing Interactive Multimedia Computer Graphics Using The 4D Method as Self-Directed Learning for Students. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2478–2488. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.514>
- Setiawan, R., Syahria, N., Andanty, F. D., & Nabhan, S. (2022). Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Bahasa Inggris Smk Kota Surabaya. *Jurnal Gramaswara*, 2(2), 49–62. <https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2022.002.02.05>
- Syar, N. I., & Sulistyowati, S. (2021). Analysis of Students' Need and Perception on Integrated Natural Science Worksheet based on Contextual Teaching and Learning. *Elementary : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 85–97. <https://doi.org/10.32332/ejipd.v7i1.3071>
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Arifin, I., Rauf, B. A., & Ahmad, A. (2023). Inovasi Melalui Desain: Model R&D Yang Diperbarui Dengan Metode Perancangan Desain Grafis Pada Konteks Pengembangan Buku Ajar Yang Kreatif. *Efektor*, 10(2), 196–206.
- Fio Pranata. (2023). *Persepsi siswa kelas xii ips man 02 lebong utara terhadap layanan bimbingan karir dengan*

pengambilan jurusan di perguruan tinggi. 52.

Ghozali 2016. (2017). *Desain Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*. 32–42.

Harjanta, A. T. J., & Herlambang, B. A. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE. *Jurnal Transformatika*, 16(1), 91.
<https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.894>

Jazuli, M., Azizah, L. F., & Meita, N. M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 47–65.
<https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.22>

Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516–525.

Rusyada, G. N., Switrayana, I. N., & Mahfuzi Ardiyati, S. (2023). Designing Interactive Multimedia Computer Graphics Using The 4D Method as Self-Directed Learning for Students. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2478–2488.
<https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.514>

Setiawan, R., Syahria, N., Andanty, F. D., & Nabhan, S. (2022). Pengembangan Modul Ajar Kurikulum Merdeka Mata Pelajaran Bahasa Inggris Smk Kota Surabaya. *Jurnal Gramaswara*, 2(2), 49–62.
<https://doi.org/10.21776/ub.gramaswara.2022.002.02.05>

Syar, N. I., & Sulistyowati, S. (2021). Analysis of Students' Need and Perception on Integrated Natural

Science Worksheet based on Contextual Teaching and Learning. *Elementary : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 85–97.
<https://doi.org/10.32332/ejipd.v7i1.3071>