

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI SWAY PADA MATERI GOTONG ROYONG DI KELAS IV SEKOLAH DASAR

Maulian Fadli¹, Atri Walidi², Mansurdin³, Yesi Anita⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Padang

¹maulianfadli123@gmail.com

ABSTRACT

This research is a development research that aims to produce a product in the form of Sway application-based learning media on the material of mutual cooperation in grade IV Elementary School. The development model used is *ADDIE*, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research was conducted at SDN 10 Bandar Buat with research subjects of 27 grade IV students. The results of the material validation obtained a percentage of 100% which is included in the valid category. Language validation showed a very high level of feasibility with a percentage of 92.85%. Media validation was carried out by media experts to ensure suitability to the needs of students obtained 91% which is also included in the valid category. In addition, the results of the practicality test from the teacher's response at SDN 10 Bandar Buat obtained 95.83% while the response from students reached 93.20%. The results of the practicality test from the teacher's response at SDN 14 Koto Lalang obtained 91.67% while the response from students reached 90.06%. Then the results of the effectiveness test of SDN 10 Bandar Buat obtained a high category with a total of 0.72191 and the results of the effectiveness test at SDN 14 Koto Lalang obtained the same category with a high category of 0.74175824. Based on the findings above, it can be concluded that the developed learning media is very suitable for use as a learning media based on the Sway application for mutual cooperation material for grade IV Elementary Schools.

Keywords: Learning Media, ADDIE Model, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis aplikasi Sway pada materi gotong royong di kelas IV Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE*, yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 10 Bandar Buat dengan subjek penelitian sebanyak 27 orang peserta didik kelas IV. Hasil validasi materi memperoleh persentase sebesar 100% yang termasuk dalam katagori valid. Validasi bahasa menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat tinggi dengan persentase sebesar 92,85%. Validasi media dilakukan oleh ahli media untuk memastikan kesesuaian terhadap kebutuhan peserta didik memperoleh sebesar 91% yang juga termasuk dalam katagori valid. Selain itu, hasil uji praktikalitas dari respon guru di SDN 10 Bandar Buat memperoleh sebesar 95,83% sedangkan respon dari peserta didik mencapai 93,20%. Hasil uji praktikalitas dari respon guru SDN 14 Koto Lalang memperoleh sebesar 91,67% sedangkan respon dari peserta didik mencapai 90,06%. Kemudian hasil uji efektivitas SDN 10 Bandar Buat memperoleh katagori tinggi dengan jumlah 0,72191 serta hasil uji efektivitas pada SDN 14 Koto Lalang memperoleh katagori yang sama dengan katagori tinggi sebesar 0,74175824. Berdasarkan temuan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis aplikasi Sway materi gotong royong kelas IV Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, Model *ADDIE*, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

UU N0 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa "Pendidikan Nasional memiliki fungsi dan tujuan untuk mengembangkan dan membentuk watak serta karakter sesuai peradaban bangsa yang

bermartabat dengan tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, serta mengembangkan potensi peserta didik agar kelak memiliki bekal untuk menjadi manusia beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, cakap dan tanggap, dan menjadi

warga negara yang kritis, demokratis serta bertanggung jawab” (Lestari & Kurnia, 2022).

Pendidikan merupakan Pondasi pembentukan karakter dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Dalam era digital ini, teknologi memiliki peran sentral dalam mendukung proses pembelajaran. Perkembangan pendidikan disertai oleh kemajuan teknologi yang semakin pesat menyebabkan semakin bertambahnya keahlian dalam pengetahuan untuk memanfaatkan teknologi yang ada (Okdiansyah et al., 2021). Era digital yang ditandai dengan kehadiran berbagai inovasi teknologi, telah mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja, dan mengakses informasi. Oleh sebab itu seharusnya perkembangan teknologi yang besar ini dapat dimanfaatkan oleh guru sebaik mungkin untuk menunjang proses pembelajaran di sekolah dasar (Savitri et al., 2020).

Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan saat ini, terutama dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang berkembang pesat. Kemajuan ini memungkinkan informasi menyebar dengan cepat dan merata ke berbagai wilayah serta kalangan masyarakat.

Perkembangan ini menjadi faktor penentu dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Dunia pendidikan perlu terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk meningkatkan standar pendidikan (Budiman, 2017).

Pendidikan dan teknologi informasi mendorong satuan pendidikan untuk mempertimbangkan ulang cara menyempurnakan sistem pendidikan guna meningkatkan kualitas pendidikan, salah satunya melalui pengembangan kurikulum. Kurikulum, sebagai alat dinamis dalam proses belajar mengajar, harus secara teratur diperbarui dan dievaluasi sesuai dengan perkembangan yang terjadi di Masyarakat (Pangestu et al., 2021). Pengembangan kurikulum merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan guna meningkatkan kualitas Pendidikan (Marlina, 2022).

Kurikulum Merdeka dikembangkan sebagai kerangka kurikulum yang lebih fleksibel, sambil tetap berfokus pada materi yang esensial dan pengembangan kompetensi peserta didik pada tahapannya masing-masing. Tujuannya adalah agar peserta didik

dapat belajar lebih mendalam, bermakna, dan menyenangkan, tanpa terburu-buru. Dalam konsep Kurikulum Merdeka, guru memiliki keleluasaan untuk menciptakan alat-alat pembelajaran dan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta didik.

Kurikulum Merdeka Belajar saat ini dirancang untuk mengatasi tantangan pendidikan di era revolusi industri 4.0. Dalam implementasinya, kurikulum ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, kreativitas dan inovasi, serta keahlian dalam berkomunikasi dan berkolaborasi bagi setiap peserta didik (Daga, 2021).

Agar peserta didik dapat belajar secara menyeluruh, mendalam, dan bermakna, guru tidak terbatas pada pendekatan pembelajaran yang kaku atau standar tunggal (Anita et al., 2023). Fase atau tingkat perkembangan dalam Kurikulum Merdeka mengacu pada capaian pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik, disesuaikan dengan karakteristik, potensi, serta kebutuhan mereka. Terdapat tiga fase dalam Kurikulum Merdeka, yaitu Fase A setara dengan kelas I dan II SD, Fase

B untuk kelas III dan IV SD, serta Fase C untuk kelas V dan VI SD.

Berdasarkan hasil *observasi* yang dilakukan di kelas IV, IV SD Negeri 10 Bandar Buat pada tanggal 10 November 2025 bahwa telah dilakukan *observasi* pada tahap wawancara guru memberikan tanggapan terkait kurikulum yang digunakan berupa kurikulum merdeka tetapi belum maksimal dari segi modul ajar karena ada pembaharuan terkait modul ajar yang digunakan yaitu modul ajar *deeplearning* sehingga pemahaman guru tersebut belum maksimal dikarenakan faktor keikutsertaan dalam pembekalan atau pelatihan terkait modul ajar *deeplearning* itu belum pernah. Guru memiliki kendala dalam proses pembelajaran berlangsung seperti menghadapi siswa yang lamban untuk mengerti terkait materi yang diajarkan serta pembaharuan buku pendidikan pancasila yang belum maksimal. Kemudian dari segi penggunaan media pembelajaran interaktif guru jarang menggunakan dikarenakan kesibukan, kebingungan dalam membuat media interaktif serta pengetahuan guru terhadap media pembelajaran sangat minim tetapi untuk sarana prasarana sekolah seperti

wifi, proyektor dan laptop lumayan lengkap.

Pada kelas IV SD Negeri 14 Koto Lalang pada tanggal 12 November 2025 telah dilakukan *observasi* pada tahap wawancara guru memberikan tanggapan terkait kurikulum yang digunakan berupa kurikulum merdeka tetapi belum maksimal dari segi modul ajar karena ada pembaharuan terkait modul ajar yang digunakan yaitu modul ajar *deeplearning* sehingga pemahaman guru tersebut belum maksimal dikarenakan faktor keikutsertaan dalam pembekalan atau pelatihan terkait modul ajar *deeplearning* itu belum pernah. Selanjutnya guru memiliki kendala dari faktor siswa dimana siswa yang susah dalam memahami materi pembelajaran serta menjaga konsentrasi siswa yang cepat tertarik dan juga cepat bosan hal tersebut menjadikan proses pembelajaran terganggu. Kemudian dari segi penggunaan media pembelajaran interaktif guru lebih sering menggunakan buku, sebagian media sosial dan *google* tetapi untuk sarana prasarana sekolah sangat lengkap.

Pada kelas IV SD Negeri 12 Padang Besi pada tanggal 13 November 2025 telah dilakukan

observasi pada tahap wawancara guru memberikan tanggapan terkait kurikulum yang digunakan berupa kurikulum merdeka tetapi belum maksimal dari segi modul ajar karena ada pembaharuan terkait modul ajar yang digunakan yaitu modul ajar *deeplearning* dan saat ini guru tersebut proses mengikuti diklat selama 3 bulan untuk mendalami modul ajar yang terbaru. Guru memiliki kendala dari faktor siswa karena siswa yang cenderung malas membaca, tidak ada pengulangan pembelajaran saat dirumah, tidak ada dampingan keluarga. Segi penggunaan media pembelajaran interaktif guru lebih sering menggunakan media konkrit tetapi tidak selalu menggunakan media pembelajaran untuk sarana prasarana sekolah sangat lengkap serta guru sangat mendukung akan pengembangan media pembelajaran interaktif.

Telah dilakukan *observasi* pada 3 sekolah maka terlihat bahwa dalam proses pembelajaran guru hanya memberikan penjelasan materi kepada siswa dengan menggunakan media berupa buku pegangan peserta didik, buku pegangan guru, referensi *google* berupa video saja. Akibatnya,

siswa tidak dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuannya secara optimal dalam situasi dan kondisi pembelajaran yang bersifat monoton dan kurang adanya variasi dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru kelas IV menyatakan bahwa pola pembelajaran yang digunakan masih konvensional yang mana tidak menggunakan pembelajaran secara *student center* sepenuhnya. Hal tersebut disebabkan karena kesibukan guru yang tidak memiliki cukup waktu untuk membuat media pembelajaran interaktif.

B. Metode Penelitian

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan Model Pengembangan *ADDIE*. Menurut (Cahyadi, 2019) model *ADDIE* dikembangkan oleh Dick and Carry untuk merancang sistem pembelajaran. Model ini terdiri dari lima langkah atau fase pengembangan, yaitu analisis, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer, yang diperoleh secara langsung oleh penulis di lapangan.

Data pertama berasal dari hasil wawancara dan angket validasi media pembelajaran menggunakan aplikasi Sway yang dilakukan oleh validator atau ahli. Validator dipilih dari kalangan dosen yang memiliki keahlian di bidangnya. Data kedua adalah data praktikalitas, yang diperoleh dari angket respon guru dan angket respon peserta didik untuk menilai tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran menggunakan aplikasi Sway.

Analisis data dilakukan untuk mengkaji validitas produk yang sedang dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti menggunakan pendapat dari para ahli atau validator. Instrumen validator berupa kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data yang valid mengenai media pembelajaran berbasis Sway yang sedang dikembangkan.

Hasil dari lembar validasi media akan dianalisis menggunakan rumus dari Arikunto dalam (Pratama, 2019).

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

Nilai akhir yang didapatkan dari para ahli akan dikonversi ke dalam

katagori persentase dan tingkat kevalidan berikut ini

Table 1. Kriteria Kevalidan

Presentase	Kriteria	Keterangan
75,01% - 100,00%	Valid	Layak/Tidak Perlu Revisi
50,01% - 75,00%	Cukup Valid	Cukup Layak/Revisi Kecil
25,01% - 50,00%	Kurang Valid	Kurang Layak/Revisi Besar
0,00% - 25,00%	Tidak Valid	Tidak Layak/Revisi Total

Table diatas digunakan sebagai referensi untuk menghitung persentase validasi berdasarkan data yang dikumpulkan dari ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

Nilai akhir dari perhitungan data pada angket respon guru dan peserta didik dapat dianalisis dengan menggunakan rumus dari Arikunto (Pratama, 2019) sebagai berikut yaitu

$$P = \frac{\sum X}{N} \times 100$$

Kategori praktikalitas media pembelajaran berdasarkan

perhitungan nilai akhir dapat dilihat dari tabel berikut :

Table 2. Kriteria Kepraktisan

Presentase	Kriteria	Keterangan
75,01% - 100,00%	Praktis	Layak/Tidak Perlu Revisi
50,01% - 75,00%	Cukup Praktis	Cukup Layak/Revisi Kecil
25,01% - 50,00%	Kurang Praktis	Kurang Layak/Revisi Besar
0,00% - 25,00%	Tidak Praktis	Tidak Layak/Revisi Total

Uji efektivitas dilakukan dengan mengukur hasil belajar peserta didik melalui tes evaluasi berupa *pretest* dan *posttest*. Menurut Anita et al. (2022) , ketuntasan hasil belajar peserta didik dapat diukur dengan menggunakan ketuntasan individual, yang diperoleh melalui rumus berikut:

$$g = \frac{\text{skor posttest} - \text{skor pretes}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretes}}$$

kategori peningkatan hasil belajar peserta didik dapat dilihat

berdasarkan nilai *N-Gain* yang disajikan pada tabel berikut:

Table 3. Katagori Keefektivan

Batasan	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 < g < 0,7$	Cukup
$g < 0,3$	Rendah

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahap Anlisis

a. Analisis kebutuhan

Dalam rangka melakukan analisis ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara di tiga sekolah, yaitu SD Negeri 10 Bandar Buat, SD Negeri 12 Padang Besi dan SD Negeri 14 Koto Lalang. Secara rinci, hasil analisis kebutuhan yang ditemukan oleh peneliti Adalah sebagai berikut: (1) Guru membutuhkan media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan inovasi dalam proses pembelajaran, (2) Guru memerlukan media yang kreatif guna menarik perhatian peserta didik dan mendorong keterlibatan mereka dalam aktivitas pembelajaran, (3) Guru

membutuhkan media pembelajaran dengan penyajian yang menarik untuk memfasilitasi penyampaian materi kepada peserta didik secara lebih efektif.

b. Analisis kurikulum

Peneliti menerapkan Kurikulum Merdeka dalam pengembangan media interaktif ini. Tujuan dari analisis kurikulum adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam mengenai cara merancang media pembelajaran yang sejalan dengan prinsip-prinsip dan tujuan Kurikulum Merdeka. Analisis ini membantu memastikan bahwa media yang dikembangkan tidak hanya relevan dengan konten pembelajaran tetapi juga mendukung pencapaian kompetensi dan kemandirian peserta didik sesuai dengan pendekatan Kurikulum Merdeka.

c. Analisis karakteristik peserta didik

hasil analisis karakteristik peserta didik, peneliti menemukan hal-hal berikut: (1) Peserta didik memerlukan media

yang memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, karena mereka menunjukkan respons yang positif terhadap penggunaan teknologi dalam proses belajar. (2) Peserta didik membutuhkan media yang menarik guna meningkatkan motivasi belajar. Media yang menarik terbukti mampu mempertahankan minat dan konsentrasi peserta didik selama pembelajaran. (3) Peserta didik memerlukan media pembelajaran yang dapat mendukung proses belajar mereka, menunjukkan pentingnya media yang relevan dan mendukung pembelajaran di kelas.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway sehingga menghasilkan media yang sesuai dengan perkembangan teknologi serta dapat membantu dan memudahkan dalam penyajian materi pembelajaran.



Gambar 1 Tampilan awal media Sway

3. Tahap pengembangan

Pada tahap pengembangan, media pembelajaran berbasis aplikasi Sway akan divalidasi oleh beberapa ahli atau validator sesuai keahlian mereka yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media.

a. Validasi Ahli Materi

Uji validitas aspek materi dilakukan oleh dosen yang memiliki keahlian dalam bidang materi yang relevan dengan konten media pembelajaran menghasilkan tingkat kevalidan yang sangat tinggi. Hasil validasi menunjukkan kategori "valid" dengan skor 100%.

b. Validasi ahli Bahasa

Uji validitas aspek bahasa dilakukan oleh dosen yang memiliki keahlian dalam bidang bahasa. Proses validasi dilakukan dengan

memberikan lembar validasi kepada dosen untuk menilai aspek bahasa yang terdapat dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan hasil validasi menunjukkan kategori "valid" dengan skor 92,85%.

c. Validasi ahli media

Uji validitas aspek media dilakukan oleh dosen yang memiliki keahlian dalam bidang media pembelajaran. Proses validasi dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada dosen untuk menilai aspek media yang terdapat dalam media pembelajaran yang telah dikembangkan hasil validasi menunjukkan kategori "valid" dengan skor 91%.

d. Uji Praktikalitas Respon Guru di Sekolah Uji Coba

Hasil perhitungan praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway oleh guru di SDN 10 Bandar Buat diperoleh hasil rata-rata yaitu dengan jumlah skor 95,83% dan berada di kategori "Praktis".

e. Uji Praktikalitas Respon Peserta didik di Sekolah Uji Coba

Hasil perhitungan prakikalitas pada sekolah uji coba SDN 10 Bandar Buat diperoleh hasil persentase kepraktisan respon peserta didik sebesar 93,20% dengan kategori "Praktis".

f. Uji Praktikalitas Respon Guru di Sekolah Penerapan

Hasil perhitungan praktikalitas media oleh guru di SDN 14 Koto Lalang diperoleh hasil rata-rata yaitu dengan jumlah skor 91,67% dan berada di kategori "Praktis".

g. Uji Praktikalitas Respon peserta didik di Sekolah Penerapan

Hasil perhitungan praktikalitas media oleh peserta didik didapatkan hasil persentase kepraktisan sebesar 90,06% dengan kategori "Praktis"

h. Uji Efektivitas Media Pembelajaran di sekolah uji coba

Penelitian Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway pada uji efektifitas memperoleh hasil

0,72191 dengan kategori “Tinggi”. Oleh karena itu, berdasarkan hasil uji coba di SDN 10 Bandar Buat dapat dinyatakan penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway di kelas IV sangat efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

i. Uji Efektivitas Media Pembelajaran di sekolah penerapan

Penelitian Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway pada uji efektifitas memperoleh hasil 0,74175824 dengan kategori “Tinggi”. Oleh karena itu, berdasarkan hasil penerapan di SDN 14 Koto Lalang dapat dinyatakan penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway di kelas IV sangat efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

4. Implementasi

Tahap penerapan dilaksanakan setelah produk melalui proses validasi dan revisi berdasarkan masukan dari para validator. Produk yang telah disempurnakan

kemudian di uji coba di lapangan dengan melibatkan peserta didik kelas IV SDN 10 Bandar Buat sebanyak 27 peserta didik dan kelas IV SDN 14 Koto Lalang sebanyak 26 peserta didik. Dilaksanakan pada tanggal 9 – 10 Februari 2026.

Tujuan penerapan media pembelajaran berbasis aplikasi Sway adalah untuk mengevaluasi Tingkat kepraktisan produk tersebut. Setelah melalui uji coba, media pembelajaran ini telah dianggap valid dan praktis di sekolah uji coba. Selanjutnya, produk ini di sebarluaskan ke sekolah lain. Peneliti mengimplementasikan produk di SDN 10 Bandar Buat melibatkan peserta didik sebanyak 27 peserta didik dan SDN 14 Koto Lalang melibatkan peserta didik sebanyak 26 peserta didik pada tanggal 6 – 7 April 2026.

5. Evaluasi

Proses evaluasi dan penyempurnaan produk ini mengikuti arahan dan masukan dari validator, serta mempertimbangkan komentar dan saran yang diberikan oleh

guru serta respon peserta didik. Revisi atau penyempurnaan produk dilakukan secara sistematis berdasarkan hasil evaluasi, baik yang bersumber dari arahan dan masukan validator, maupun dari komentar, kritik, dan saran yang diberikan oleh guru serta peserta didik. Dengan demikian, tahap evaluasi tidak hanya berfungsi sebagai alat ukur keberhasilan, tetapi juga sebagai sarana refleksi dan perbaikan berkelanjutan agar produk yang dikembangkan benar-benar sesuai dan bermanfaat.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis tentang pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway, dapat disimpulkan bahwa :

1. Media Pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Aplikasi Sway telah memenuhi kriteria validitas dengan hasil validitas yang tinggi, yaitu 94,61% untuk validasi materi, validasi bahasa, dan validasi media. Oleh karena itu, Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway ini dapat

dikategorikan sebagai media yang valid dan layak digunakan.

2. Media yang dikembangkan juga telah memenuhi kriteria praktikalitas dengan hasil yang tinggi pada SDN 10 Bandar Buat, yaitu 95,83% untuk respon guru dan 93,20% untuk respon peserta didik kemudian pada SDN 14 Koto Lalang tingkat kepraktisannya yaitu 91,67% untuk respon guru dan 90,06% untuk respon peserta didik. Oleh karena itu, Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway ini dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang praktis dan layak digunakan.
3. Media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria efektifitas. Dapat dilihat dari Rata-rata *Pre Test* dan *Post test* pada SDN 10 Bandar Buat yaitu 0,72191 dengan kategori "Tinggi", Rata-rata *Pre Test* dan *Post test* pada SDN 14 Koto Lalang yaitu 0,74175824 dengan kategori "Tinggi". Oleh karena itu, Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway yang dikembangkan sudah efektif digunakan dalam pembelajaran.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Sway yang dikembangkan telah memenuhi kriteria validitas, praktikalitas, dan efektifitas sehingga dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif dan efisien di kelas IV Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita, Y., Kenedi, A. K., Hamimah, H., Azizah, Z., Arwin, A., Safitri, S., & Khairani, R. (2023). PELATIHAN PENGEMBANGAN PROYEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA BERBASIS TEKNOLOGI UNTUK GURU SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6. <https://doi.org/https://doi.org/10.32529/tano.v6i2.2652>
- Budiman, H. (2017). Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/atjpi.v8i1.2095>
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio*, 7. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Lestari, S. O., & Kurnia, H. (2022). Peran pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter. *Jurnal Citizenship: Media Publikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 5(1). <https://doi.org/10.12928/citizenship.v5i2.23179>
- Marlina, T. (2022). URGENSI DAN IMPLIKASI PELAKSANAAN KURIKULUM MERDEKA PADA SEKOLAH DASAR/MADRASAH IBTIDAIYAH. *SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN EKONOMI*, 1.
- Pangestu, H. P., Mauludah, S., Nafi'an, M. I., Azizi, R., Hidayatullah, A., & Saputri, R. (2021). Pentingnya Pengembangan Kurikulum di Sekolah dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan. *At-Taahdzib: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6.
- Pratama, R. A. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ARTICULATE STORYLINE 2 PADA MATERI MENGGAMBAR GRAFIK FUNGSI DI SMP PATRA DHARMA 2

