

**MENELISIK TANTANGAN PERUBAHAN KURIKULUM DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PPKn DI ERA DIGITAL**

**Uswatun Khasanah<sup>1</sup>, Riski Andita Putri<sup>2</sup>, Shafira Maya Relegia<sup>3</sup>, Deni Zein Tarsidi<sup>4</sup>**

Universitas Sebelas Maret, Surakarta Indonesia

E-mail: [khanaanaa@student.uns.ac.id](mailto:khanaanaa@student.uns.ac.id), [riskianditaputri@student.uns.ac.id](mailto:riskianditaputri@student.uns.ac.id),  
[shafiramaya@student.uns.ac.id](mailto:shafiramaya@student.uns.ac.id), [denizein@staff.uns.ac.id](mailto:denizein@staff.uns.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan perubahan kurikulum PPKn di era digital, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran di kelas 4 salah satu Sekolah Dasar daerah Surakarta. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif dan Teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu studi dokumentasi, kajian literatur, observasi, dan wawancara. Penelitian ini juga untuk mengetahui kesiapan dan kemampuan guru dalam mengembangkan serta menggunakan media pembelajaran berbasis digital di mata pelajaran PPKn sesuai dengan tuntutan kurikulum baru yaitu kurikulum merdeka. Penelitian yang telah dilakukan ini digunakan juga untuk menganalisis tentang dukungan dan hambatan dari pihak sekolah serta sarana dan prasarana yang mendukung pengembangan media pembelajaran digital dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Melalui hasil analisis peneliti dapat memberikan rekomendasi untuk mengatasi tantangan yang ditemukan, guna meningkatkan kualitas pengembangan media pembelajaran PPKn yang relevan di era digital pada kurikulum merdeka.

*Kata kunci: Pengembangan; Media Digital; Pembelajaran PPKn.*

**ABSTRACT**

*This study aims to identify the challenges faced in implementing changes to the PPKn curriculum in the digital era, especially in using learning media in class 4 of an elementary school in Surakarta. This study was conducted using a case study method with a qualitative approach and the data collection technique used, namely the study documentation, literature review, observation, and interviews. This study is also to determine teachers' readiness and ability to develop and use digital-based learning media in PPKn subjects according to the demands of the new curriculum, namely the independent curriculum. The research that has been conducted is also used for analyzing the support and obstacles from the school and the facilities and infrastructure that support the development of digital learning media in PPKn learning in elementary schools. Through the results of the analysis, researchers can provide recommendations to overcome the challenges found to improve the quality of the development of relevant PPKn learning media in the digital era in the independent curriculum.*

*Keywords: Development; Digital Media; Learning PPKn.*

**Article History**

Received: Desember 2024  
Reviewed: Desember 2024  
Published: Desember 2024  
Plagiarism Checker No 234  
Prefix DOI: Prefix DOI:  
10.8734/Sindoro.v1i2.365

**Copyright: Author**  
**Publish by: SINDORO**



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## PENDAHULUAN

Salah satu perubahan sistemik yang dapat memperbaiki dan memulihkan pembelajaran adalah perubahan kurikulum. Kurikulum menentukan apa yang diajarkan di kelas, dan itu juga mempengaruhi kecepatan dan metode mengajar yang digunakan guru untuk memenuhi kebutuhan siswa (Wulandari et al., 2023). Kurikulum merdeka memiliki pembelajaran intrakurikuler yang beragam, sehingga siswa memiliki cukup waktu untuk mempelajari konsep dan menguatkan kemampuan mereka. Kurikulum Merdeka memiliki tujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan peserta didik melalui penggunaan teknologi dan keterampilan canggih dalam kegiatan pembelajaran. Kurikulum Merdeka juga berfokus pada pembelajaran berbentuk proyek, yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pribadi peserta didik, seperti kejujuran dan tanggung jawab kepemimpinan dalam membangun organisasi. (Resti Fauziah et al., 2023). Konsep kurikulum merdeka, yang menekankan pengembangan kreativitas dan karakter bangsa, diharapkan dapat menjadi solusi untuk tantangan pendidikan di era globalisasi yang semakin beragam dan kompleks. Kurikulum bebas mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran aktif, berpikir kritis, dan tumbuh secara mandiri (Muliardi, 2023).

Beberapa penelitian nasional dan internasional menunjukkan bahwa Indonesia telah mengalami krisis pembelajaran (*learning crisis*) yang cukup lama. Hasilnya juga menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia sangat rendah di antara wilayah dan kelompok sosial. Kita memerlukan perubahan yang sistemik, salah satunya dalam kurikulum, untuk mengatasi krisis dan berbagai masalah tersebut. Kurikulum mempengaruhi apa yang diajarkan di kelas. Guna menerapkan kurikulum merdeka, ada banyak hal yang saling berkaitan. Keberhasilan penerapan kurikulum merdeka sangat bergantung pada peran aktif guru sebagai fasilitator pembelajaran. Guru dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Media visual dan audio, serta kurikulum merdeka, sangat membantu pembelajaran. (Majidah et al., 2024). Media pembelajaran yang tepat sangat membantu siswa dalam proses belajar mengajar. Adanya media pembelajaran dapat membantu guru menjelaskan materi pelajaran yang akan disampaikan. Penggunaan media pembelajaran juga akan sangat membantu penyampaian pesan dan isi materi pelajaran dengan efektif. Salah satu cara untuk meningkatkan proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media. Media pembelajaran juga membantu komunikasi bagi komunikator dan penerima. Agar media dapat digunakan dengan tepat, Anda harus memilihnya dengan hati-hati karena media memiliki banyak karakteristik. (Wulandari et al., 2023).

Di era digital yang terus berkembang, perubahan kurikulum pendidikan menjadi hal yang sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas belajar siswa. Salah satu mata pelajaran yang krusial dalam konteks ini adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Media pembelajaran adalah bagian penting dalam proses belajar mengajar yang membantu menyampaikan materi. Penggunaan media ini bisa memberikan banyak manfaat dan membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dalam PPKn menjadi semakin penting, terutama dalam implementasi Kurikulum Merdeka, yang berfokus pada pengembangan kompetensi siswa secara holistik. Dengan memanfaatkan teknologi digital, siswa diharapkan dapat lebih mudah memahami materi yang diajarkan, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif. (Saleh & Syahrudin, 2023).

Namun, penerapan media digital pada pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar masih menghadapi berbagai tantangan. Penelitian ini dilakukan di sebuah Sekolah Dasar di Surakarta untuk mengidentifikasi kendala-kendala yang muncul dalam menjalankan kurikulum baru ini. Beberapa tantangan yang mungkin dihadapi meliputi keterbatasan akses terhadap teknologi, kurangnya pelatihan bagi guru, dan resistensi terhadap perubahan metode pengajaran tradisional. Dengan demikian, penting untuk mengevaluasi kesiapan guru dalam menggunakan teknologi serta menilai dukungan dari sekolah, termasuk ketersediaan sarana dan prasarana yang diperlukan.

Penelitian ini tidak hanya berfokus pada identifikasi kendala, tetapi juga berupaya untuk memahami kondisi yang ada di lapangan. Melalui wawancara dan pengamatan, peneliti akan menganalisis bagaimana guru mempersiapkan diri untuk mengintegrasikan media digital dalam pengajaran PPKn. Kesiapan guru dalam hal pengetahuan dan keterampilan teknologi akan berpengaruh besar terhadap keberhasilan pembelajaran. Selain itu, dukungan dari pihak sekolah dalam bentuk fasilitas, kebijakan, dan lingkungan belajar yang kondusif juga menjadi faktor penting yang akan dianalisis.

Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang kesiapan dan tantangan yang ada, sehingga hasil penelitian yang kami lakukan di salah satu Sekolah Dasar di Surakarta dapat menjadi rekomendasi strategis untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran PPKn yang sesuai di era digital. Dengan memahami tantangan yang dihadapi dan kesiapan guru serta dukungan dari sekolah, diharapkan langkah-langkah konkret dapat diambil untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut. Rekomendasi yang dihasilkan dari penelitian ini akan menjadi panduan bagi sekolah dan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dan efektif, serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka secara optimal.

## **METODE**

Penelitian ini bertujuan untuk memahami keterbatasan pengembangan media digital dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode studi kasus dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang dilakukan setelah penelitian kuantitatif telah menyelesaikan masalah (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021). Penelitian dilaksanakan di salah satu sekolah dasar yang ada di Surakarta. Subjek penelitiannya yaitu guru kelas 4 dan seluruh peserta didik kelas 4. Teknik pengumpulan data menggunakan studi dokumentasi, kajian literatur, wawancara, dan observasi. Studi dokumentasi adalah catatan peristiwa yang telah terjadi dalam tulisan, gambar, atau karya dokumentasi. Studi dokumentasi adalah bagian dari penelitian kualitatif yang menggunakan metode observasi dan wawancara. (Putra, 2020). Studi dokumentasi yang kami lakukan yaitu menggunakan modul ajar yang dibuat dan digunakan acuan dalam kegiatan pembelajaran PPKn di kelas oleh guru kelas 4. Studi dokumentasi yang dilakukan untuk mengkaji pengembangan media pembelajaran digital yang dilakukan oleh guru.

Studi literatur memiliki banyak kesamaan dengan jenis penelitian lainnya. Yang berbeda adalah sumber dan metode pengumpulan data, yang dilakukan dengan membaca, mencatat, dan mengelola bahan penelitian. Studi literatur juga dapat dikategorikan sebagai karya ilmiah karena proses pengumpulan data menggunakan strategi metodologi yang sama seperti penelitian lainnya. Namun, variabel yang digunakan dalam penelitian studi literatur tidak standar (Melfianora, 2019). Studi literatur terdiri dari penelusuran kepustakaan dari berbagai buku, jurnal, dan artikel lainnya untuk menghasilkan karya tulis tambahan tentang subjek yang dibahas (Marzali, 2016). Studi literatur yang kami lakukan digunakan untuk mengkaji berbagai sumber yang relevan, termasuk penelitian terdahulu serta menggunakan artikel dan buku guna memahami konsep serta praktik memberikan landasan teoritis dan membantu peneliti mengenali berbagai kelebihan dan keterbatasan media digital terutama dalam konteks pembelajaran PPKn di tingkat sekolah dasar.

Peneliti melakukan observasi untuk melihat subjek dan objek penelitian sehingga mereka dapat memahami kondisi yang sebenarnya. Observasi ini tidak berpartisipasi, artinya peneliti berada di luar sistem yang diamati. (Rudini, Moh & Melinda, 2020). Observasi dilakukan secara langsung di kelas 4 untuk melihat proses pembelajaran PPKn yang menggunakan media digital, termasuk bagaimana guru dan siswa berinteraksi dengan media yang digunakan, observasi ini memungkinkan peneliti memahami kendala-kendala yang muncul di lapangan dalam penerapan media digital baik dari sisi teknis, ketersediaan perangkat, maupun keterampilan penggunaan.

Wawancara mendalam adalah proses yang melibatkan bertanya jawab dan interaksi langsung antara pewawancara dan orang yang diwawancarai dengan tujuan mendapatkan informasi atau keterangan untuk tujuan penelitian (Mazaya & Suliswaningsih, 2023). Keterangan atau informasi yang diperoleh sebelumnya juga dapat dibuktikan melalui wawancara. Dengan melakukan wawancara, Anda dapat mendapatkan informasi secara menyeluruh, terbuka, dan bebas tentang topik penelitian Anda. Metode wawancara mendalam dilakukan dengan membuat daftar pertanyaan yang sesuai dengan topik wawancara (Lubis, 2022). Wawancara dilakukan secara mendalam dengan guru kelas 4 dan beberapa peserta didik untuk menggali pandangan peneliti mengenai hambatan-hambatan dalam pengembangan dan penerapan media digital. Guru memberikan wawasan mengenai tantangan yang dihadapi dalam menyiapkan materi pembelajaran digital, sedangkan peserta didik berbagi pengalamannya dalam mengakses dan menggunakan media digital dalam proses belajar.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### *Kurikulum Merdeka*

Menurut Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, guru memiliki peran penting dalam keberhasilan pendidikan di sekolah. Guru tidak hanya mendukung perkembangan siswa untuk mencapai tujuan hidupnya secara optimal tetapi juga dituntut memiliki keterampilan dalam memilih atau mengkombinasikan pendekatan yang efektif untuk menangani masalah manajemen kelas dan menerapkan kurikulum yang relevan. Kurikulum berperan sentral karena menentukan arah, isi, dan proses pendidikan yang berdampak pada kualitas lulusan.

Kurikulum Merdeka, misalnya, menawarkan pendekatan intrakurikuler yang beragam, memungkinkan siswa memiliki waktu untuk memperdalam konsep dan memperkuat kompetensi. Guru diberikan keleluasaan dalam memilih perangkat ajar, sehingga dapat menyesuaikan pengajaran dengan kebutuhan dan minat siswa. Selain itu, terdapat proyek penguatan profil pelajar Pancasila yang bertema khusus sesuai ketetapan pemerintah, yang tidak terikat pada mata pelajaran tertentu, sehingga memberikan ruang bagi pembelajaran yang lebih kontekstual. Dalam pengembangan dan implementasi kurikulum, peran guru sangat esensial, termasuk dalam penerapan kebijakan Merdeka Belajar. Guru bisa berkontribusi dalam pengembangan kurikulum sekolah dengan menyusun materi, memilih buku teks, dan mengatur konten pembelajaran sesuai kebutuhan siswa. Pemahaman guru tentang psikologi siswa dan strategi pembelajaran juga sangat penting untuk keberhasilan implementasi kurikulum.

Di setiap jenjang pendidikan, penerapan Kurikulum Merdeka bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama di tingkat dasar. Tujuan utama meliputi pengembangan kemampuan siswa dalam pemecahan masalah, kolaborasi, dan berpikir kritis, yang diharapkan mampu menjawab tantangan masa depan. Kurikulum ini memberikan kebebasan kepada guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Daga, 2021), termasuk kebebasan guru mengembangkan materi dan siswa mengasah potensinya (Lao & Hendrik, 2020). Kebebasan berpikir ini sangat penting, karena dengan kebebasan tersebut, guru dapat lebih kreatif mendesain dan mengelola pembelajaran. Merdeka Belajar juga mengusung konsep berpikir mandiri, yang melibatkan proses akal budi dalam menemukan kebenaran atas realitas (Said Subhan Posangi, 2018). Tujuan utama Kurikulum Merdeka adalah memacu inovasi, baik dari guru maupun siswa. Guru didorong menciptakan media pembelajaran yang menarik dan perangkat ajar yang efektif, serta lingkungan belajar yang optimal. Kreativitas guru diperlukan untuk mendukung siswa dalam menghasilkan produk inovatif yang menyelesaikan masalah nyata. Pembelajaran berbasis proyek juga dianggap efektif dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis siswa (Issa & Khataibeh, 2021).

Media pembelajaran adalah alat yang dibutuhkan pendidik untuk merencanakan dan menilai penerapan pembelajaran. Pengembangan media disesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa. Ini memungkinkan siswa memahami materi secara keseluruhan dan menghilangkan tingkah laku yang tidak menyenangkan dalam aktivitas belajar. Media dalam pendidikan adalah alat bantu yang memberikan informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Nurrita, 2018). Guru juga membutuhkan media pembelajaran untuk mengajar karena beberapa materi tidak cukup untuk disampaikan secara lisan tetapi juga visual (Mohamed Nor Azhari Azman et al., 2014).

Seiring berjalannya waktu, arus teknologi semakin maju dan berkembang pesat, terutama pada *smartphone*, yang hampir dimiliki oleh semua siswa di Indonesia (Amalia et al., 2020). Oleh karena itu, guru harus lebih kreatif dalam memecahkan masalah pendidikan agar siswa mampu menggunakan kemampuan indranya dengan baik atas media pembelajaran tersebut. Karena dalam kegiatan belajar, siswa terkadang menggunakan kemampuan kognitif mereka untuk belajar.

Media pembelajaran digital, juga dikenal sebagai "multimedia", adalah kategori media pembelajaran yang memanfaatkan konten digital dalam bentuk gambar, audio, video, dan animasi untuk meningkatkan minat siswa terhadap topik pelajaran (Purwati, 2021). Media pembelajaran digital juga memungkinkan siswa untuk belajar di berbagai lokasi dan waktu tanpa terbatas (Ummah, 2019).

Salah satu opsi yang dapat digunakan oleh guru untuk menggabungkan bahan pelajaran agar lebih menarik bagi siswa adalah media pembelajaran berbasis digital. Media digital dapat membantu siswa belajar lebih banyak dan bervariasi (Munir, 2017). Dengan menggunakan alat-alat yang disediakan oleh media ini, pembelajar dapat belajar kapan saja dan di mana saja tanpa terbatas oleh jarak, ruang, atau waktu. Materi pembelajaran yang dipelajari tidak hanya berbentuk verbal, tetapi juga berbentuk teks, visual, audio, dan gerak. Selama bertahun-tahun, berbagai model, kerangka kerja, dan literasi telah dikembangkan untuk mendukung upaya guru untuk meningkatkan keterampilan digital siswa mereka (Falloon, 2020).

Berdasarkan pernyataan di atas media pembelajaran adalah alat penting bagi pendidik untuk merencanakan dan menilai proses belajar. Pengembangan media harus disesuaikan dengan materi agar siswa dapat memahami secara menyeluruh. Media pendidikan mendukung penyampaian informasi dan membantu guru mengajar, khususnya untuk materi yang sulit disampaikan secara lisan saja. Dengan kemajuan teknologi, terutama penggunaan *smartphone* di kalangan siswa, guru perlu lebih kreatif dalam mengoptimalkan media pembelajaran agar siswa dapat menggunakan kemampuan indra dan kognitif mereka dengan baik. Media pembelajaran digital, atau multimedia, memanfaatkan konten digital seperti gambar, audio, dan video untuk meningkatkan minat siswa, serta memungkinkan pembelajaran yang fleksibel tanpa batasan waktu dan tempat. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital dapat membuat proses belajar lebih menarik dan bervariasi, memungkinkan siswa untuk mengakses materi dalam berbagai format. Berbagai model dan kerangka kerja telah dikembangkan untuk mendukung guru dalam meningkatkan keterampilan digital siswa.

#### *Manfaat Penggunaan Media Digital pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila*

Perkembangan teknologi menjadi faktor utama dalam pengembangan media pembelajaran digital yang memberikan berbagai keuntungan dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh (Jediut et al., 2021) menunjukkan bahwa media pembelajaran digital memiliki peran yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar. Beberapa manfaat yang ditawarkan oleh media ini mencakup berbagai aspek yang mendukung keberhasilan proses pendidikan.

Pertama, media pembelajaran digital membantu menjadikan proses pembelajaran lebih komunikatif dan menarik. Berbagai fitur interaktif, seperti forum diskusi, chat langsung, atau video pembelajaran, memungkinkan terjadinya komunikasi langsung antara siswa, guru, dan

materi pembelajaran. Interaksi dua arah ini tidak hanya memudahkan siswa memahami materi, tetapi juga meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam setiap sesi pembelajaran, menjadikan suasana belajar lebih hidup dan dinamis.

Selain itu, media pembelajaran digital mempermudah siswa untuk belajar secara mandiri tanpa memerlukan pengawasan langsung dari guru. Siswa dapat mengakses materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kebutuhan mereka. Fitur seperti modul pembelajaran, latihan soal, dan evaluasi otomatis memungkinkan siswa untuk mengukur kemampuan secara mandiri, sekaligus mendorong pengembangan kemandirian dan tanggung jawab dalam proses belajar mereka.

Dalam konteks pembelajaran jarak jauh, media pembelajaran digital menjadi sarana interaksi dan pertukaran informasi yang sangat efektif. Platform digital memungkinkan siswa dan guru tetap terhubung melalui video conference, grup diskusi, atau berbagi materi secara online. Komunikasi real-time melalui pesan instan atau forum diskusi memastikan interaksi yang produktif meskipun dilakukan secara daring, sehingga pembelajaran tetap berjalan dengan baik.

Lebih lanjut, media pembelajaran digital juga mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan materi pembelajaran. Dengan memanfaatkan berbagai alat dan aplikasi, guru dapat menghadirkan konten yang lebih menarik, seperti video animasi, simulasi interaktif, atau aplikasi berbasis game. Inovasi ini tidak hanya memperkaya metode pembelajaran, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Keunggulan lain dari media pembelajaran digital adalah meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar. Akses cepat ke berbagai sumber pembelajaran, seperti e-book, video tutorial, atau modul interaktif, memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih terstruktur. Fitur-fitur seperti pengingat, jadwal pembelajaran, dan evaluasi otomatis membantu siswa tetap fokus dan mempermudah guru dalam memantau perkembangan siswa secara akurat.

Terakhir, media pembelajaran digital mendukung penerapan berbagai strategi dan metode pembelajaran yang lebih fleksibel. Dalam pembelajaran berbasis proyek, siswa dapat bekerja sama secara daring, berbagi informasi, dan berdiskusi secara kolaboratif. Sementara itu, untuk pembelajaran berbasis masalah, media digital menyediakan akses ke berbagai sumber daya yang membantu siswa memecahkan masalah secara mandiri. Hal ini menjadikan media digital sebagai alat yang sangat adaptif untuk berbagai pendekatan pendidikan.

Berdasarkan pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kemajuan teknologi, terutama dalam bentuk media pembelajaran digital, memainkan peran penting dalam perkembangan proses pendidikan. Media pembelajaran digital memberikan berbagai manfaat, di antaranya meningkatkan interaksi antara siswa, guru, dan materi, mempermudah pembelajaran secara mandiri, mendukung pembelajaran jarak jauh, serta mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif. Selain itu, media digital juga membuat pembelajaran menjadi lebih efisien, efektif, dan mendukung penerapan berbagai metode dan strategi pembelajaran yang beragam.

### *Tantangan Pengembangan Media*

Tantangan yang dihadapi oleh guru kelas saat mengajarkan Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media digital sangat signifikan, terutama terkait dengan kurangnya pengembangan media berbasis digital yang seharusnya digunakan. Sebagian besar guru hanya memanfaatkan media digital yang tersedia, seperti video pembelajaran yang diambil dari aplikasi YouTube, tanpa mempertimbangkan pentingnya menyusun sintaks pembelajaran yang efektif. Selain itu, video tersebut sering diambil tanpa adanya modifikasi atau adaptasi sesuai dengan kebutuhan spesifik materi yang diajarkan, sehingga membuat pengalaman belajar siswa menjadi kurang optimal.

Salah satu penyebab utama dari situasi ini adalah kurangnya manajemen waktu yang efektif oleh guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik.

Banyak guru yang terjebak dalam rutinitas sehari-hari yang padat, sehingga tidak memiliki cukup waktu untuk merancang dan memproduksi media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Akibatnya, penggunaan media digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi terbatas, dan tidak mampu memfasilitasi proses pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa.

### *Solusi Permasalahan*

Berdasarkan analisis studi literatur yang kami lakukan, terdapat 3 solusi yang kami temukan yaitu Media Pembelajaran Digital Prezi. Menurut (Handayani et al., 2023) media Prezi digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa. Melalui media ini, siswa disajikan materi secara visual yang menarik, menggunakan kombinasi gambar, teks, video, dan animasi. Prezi memungkinkan tampilan materi secara non-linear, di mana guru dapat menyajikan konsep dari berbagai sudut pandang, sehingga membuat pembelajaran lebih dinamis dan fleksibel dibandingkan dengan presentasi konvensional yang bersifat linear. Pembelajaran dengan Prezi juga menerapkan prinsip Tri N dari Ki Hajar Dewantara, yang meliputi tahap Niteni (mengamati), Nirokake (menirukan), dan Nambahi (menambahkan). Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya mengamati konten yang ditampilkan, tetapi juga diminta untuk meniru dan mengembangkan pemahaman mereka secara kreatif, menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong kreativitas.

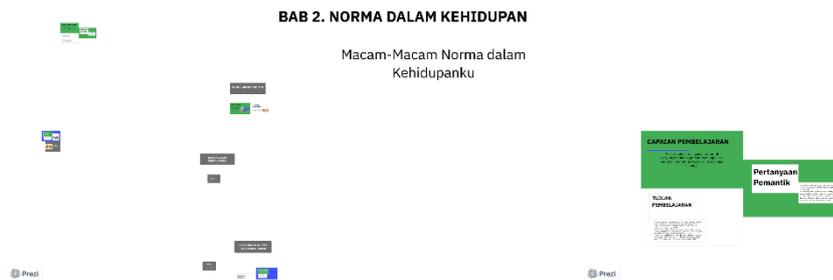
Solusi selanjutnya yang kami temukan berdasarkan studi literatur yaitu Media Pembelajaran Ludo Digital. Menurut (Aisyah et al., 2024) Ludo Digital sebagai media pembelajaran interaktif berpotensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran Pendidikan Pancasila, dengan memadukan kesenangan dan pembelajaran yang mendalam. Penggunaannya diharapkan dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dan mempersiapkan mereka untuk tantangan di masa depan. Tujuan dari Ludo Digital Digunakan Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan minat belajar dengan media Ludo Digital yang dirancang untuk menarik minat siswa dengan pendekatan berbasis permainan, membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan interaktif serta untuk mendukung pembelajaran konsep yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep Pancasila secara lebih mendalam melalui aktivitas bermain yang menantang. Hasil yang Diharapkan dari Media Ludo Digital yaitu adanya Peningkatan Hasil Belajar yang diharapkan setelah penggunaan Ludo Digital yang akan meningkatkan hasil belajar siswa, baik dalam pengetahuan materi Pancasila maupun dalam pengembangan karakter. Pada Keterampilan Sosial yang membantu siswa belajar bekerja sama dan menghargai keberagaman melalui interaksi dalam permainan.

Solusi terakhir yang kami temukan menurut hasil analisis studi literatur yang kami lakukan ditemukan Media Pembelajaran Pop-Up Book Digital. Menurut (Dahnial, 2024) Media Pop-Up Book digital digunakan sebagai alat pembelajaran interaktif dalam pendidikan PPKn untuk menyampaikan materi "Negeriku Indonesia" kepada siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD). Media ini dirancang untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran PPKn tradisional yang terkadang kurang menarik bagi siswa. Dengan menggabungkan visual tiga dimensi dan elemen interaktif, media ini menawarkan pengalaman belajar yang lebih hidup dan nyata. Media Pop-Up Book digital ini memanfaatkan platform digital seperti PowerPoint, sehingga lebih mudah diakses oleh guru dan siswa, serta memungkinkan penggunaan multimedia yang beragam untuk memperkaya penyampaian materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa media Pop-Up Book digital ini memiliki validitas yang tinggi, dengan skor 94% untuk aspek media, 82% untuk aspek materi, dan 100% untuk aspek bahasa. Hal ini menandakan bahwa media ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran PPKn, baik dari segi kelayakan isi, kesesuaian dengan kurikulum, maupun kemudahan pemahaman oleh siswa.

**Tabel 1. Tabel Analisis Pengembangan Media Digital pada Pembelajaran PPKn**

| No | Sumber Referensi         | Tujuan penelitian   | Metode Penelitian          | Hasil atau Temuan Utama   | Kesimpulan Utama   | Relevansi dengan penelitian Anda  |
|----|--------------------------|---|----------------------------|---|--|---|
| 1. | (Handayani et al., 2023) | Meningkatkan pemahaman siswa melalui presentasi visual dan interaktif       | Kualitatif dan studi kasus | Prezi memungkinkan tampilan materi non-linear, menggabungkan teks, gambar, video, dan animasi untuk meningkatkan pemahaman dan interaktivitas | Prezi efektif untuk meningkatkan pemahaman visual dan memfasilitasi pembelajaran kreatif         | Relevan untuk menciptakan pembelajaran interaktif dan menarik perhatian siswa |
| 2. | (Aisyah et al., 2024)    | Meningkatkan minat belajar dan pemahaman konsep Pancasila melalui permainan | Kualitatif dan studi kasus | Penggunaan ludo digital meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi Pancasila melalui elemen permainan dan kuis interaktif                  | Ludo digital mampu membuat pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan keterampilan social siswa | Mendukung konsep pembelajaran Pancasila secara interaktif dan kolaboratif     |
| 3. | (Dahnial, 2024)          | Menyampaikan materi "Negeriku Indonesia" secara interaktif untuk siswa SD   | Pengembangan model 3D      | Media Pop-Up Book Digital dengan validasi tinggi di aspek media (94%), materi (82%), dan Bahasa (100%) sehingga efektif dalam pembelajaran    | Pop-Up Book Digital meningkatkan ketertarikan dan pemahaman siswa dalam materi PPKn              | Memberikan metode visual interaktif untuk meningkatkan ketertarikan siswa     |

*Media Pembelajaran Prezi*



## CAPAIAN PEMBELAJARAN

Peserta didik mengenal aturan di lingkungan keluarga dan menunjukkan perilaku memahui aturan di lingkungan keluarga

## Pertanyaan Pemantik

a. Apakah kalian jika ingin berpamitan ke sekolah selalu berpamitan dengan orang tua?  
 b. Apakah kalian jika melewati orang yang lebih tua, kalian akan menyapanya?  
 c. Jika ada sebuah aturan dalam suatu tempat, apakah kalian akan berusaha mentaati peraturan dengan baik?

## NORMA

Norma merupakan kebiasaan atau aturan yang menjadi pedoman perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Norma dapat dijumpai di berbagai tempat, khususnya pada saat di rumah dan di sekolah.

## NORMA AGAMA

Berasal dari anjuran, larangan, dan perintah dari Tuhan



## NORMA HUKUM

Aturan yang mengikat seluruh warga negara dan bersumber pada peraturan UU yang berlaku dan memiliki sanksi yang tegas



## TUJUAN PEMBELAJARAN

- Melalui kegiatan pengamatan lingkungan sekitar, peserta didik mampu menemukan norma apa saja yang ada di lingkungannya sesuai dengan norma yang berlaku di Indonesia dengan tepat (C4).
- Melalui kegiatan diskusi bersama, peserta didik mampu memaparkan suatu aturan dalam kehidupan sehari-hari yang sesuai norma yang berlaku dengan tepat (C5).
- Melalui kegiatan diskusi kelompok, peserta didik mampu membuat pilihan norma sesuai dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya dengan tepat (C6).

## NORMA DALAM KEHIDUPANKU



## JENIS-JENIS NORMA



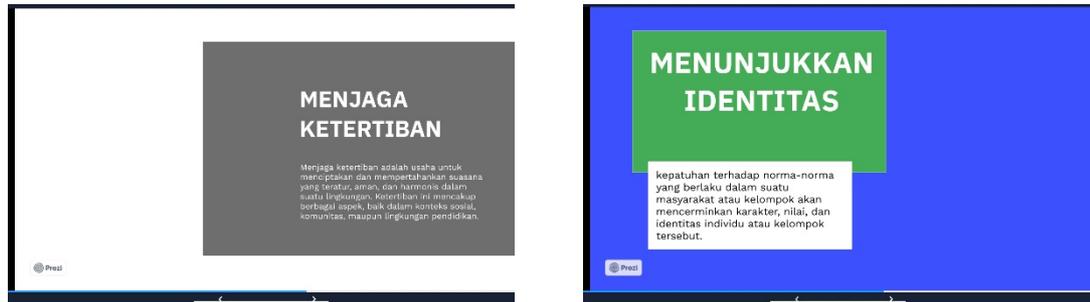
## NORMA KESUSILAAN

Norma yang berasal dari hati nurani manusia



## PENTINGNYA NORMA DALAM KEHIDUPAN



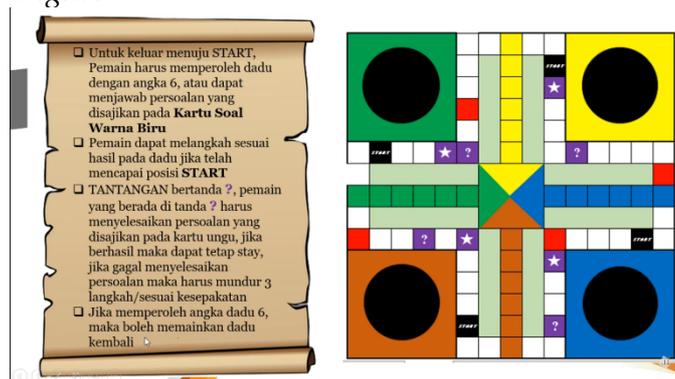


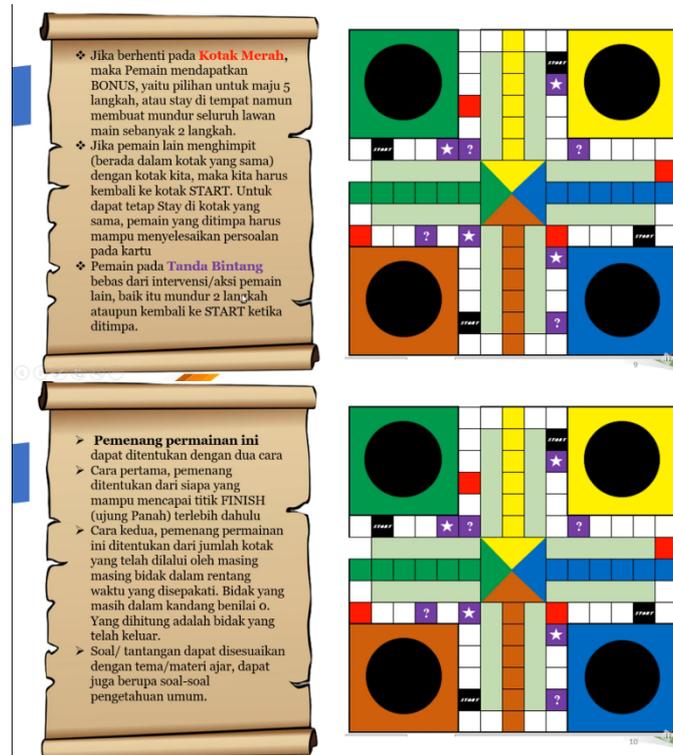
**Gambar 1. Contoh Media Pembelajaran Digital Prezi**  
**Sumber: Dokumen Pribadi**

Diatas merupakan contoh penggunaan media pembelajaran digital prezi. Media ini dapat digunakan pada materi pelajaran Pendidikan Pancasila. Untuk keseluruhan isi dapat diubah menyesuaikan materi. Pada halaman pertama berisi persegi dengan ukuran besar, dan jika dibuka akan menampilkan isi dari persegi berukuran besar. Dan persegi berukuran besar itu mempunyai persegi berukuran kecil dibagian atas kanan dan kiri. Jika itu dibuka maka akan keluar penjelasan atau latihan soal. Media digital ini dapat dikembangkan pada materi pelajaran Pendidikan Pancasila dengan menyesuaikan materi yang dipelajari.

Prezi juga dilengkapi fitur multimedia, seperti audio dan animasi, yang membantu menyampaikan materi secara menyeluruh. Kehadiran efek visual dan suara ini bertujuan merangsang indera visual dan pendengaran siswa, membuat materi lebih mudah diingat dan dipahami. Di akhir pembelajaran, terdapat kuis interaktif yang dirancang dalam media Prezi, memberikan kesempatan bagi siswa untuk menguji pemahaman mereka dan bagi guru untuk mengevaluasi hasil pembelajaran. Dengan semua fitur ini, Prezi menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif membantu siswa mengaplikasikan pemahamannya dalam kehidupan sehari-hari, dan memperkaya proses pembelajaran di kelas.

### *Media Pembelajaran Ludo Digital*

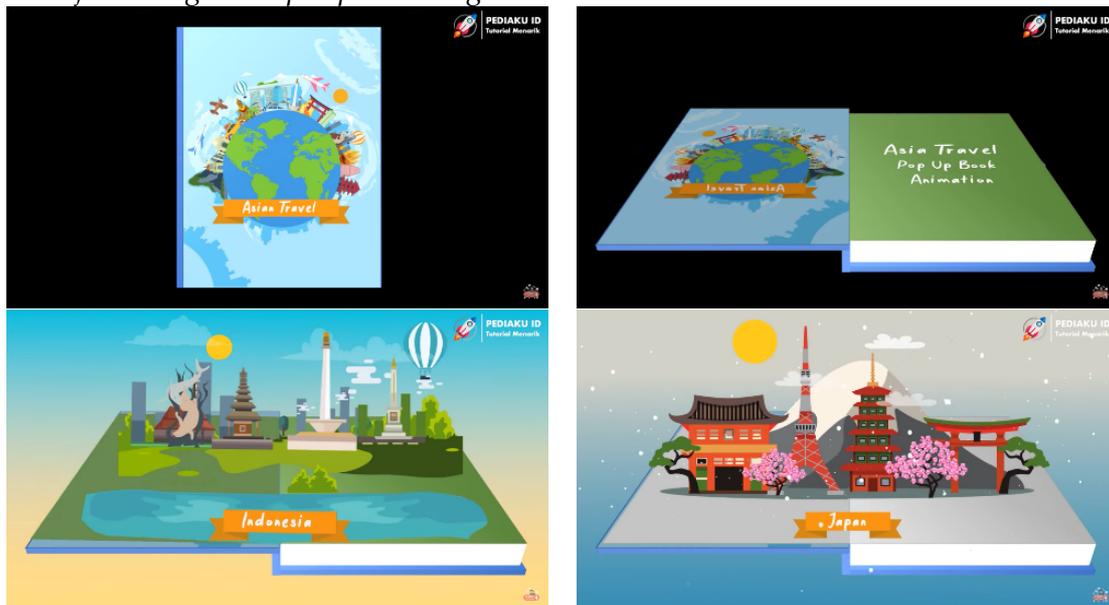


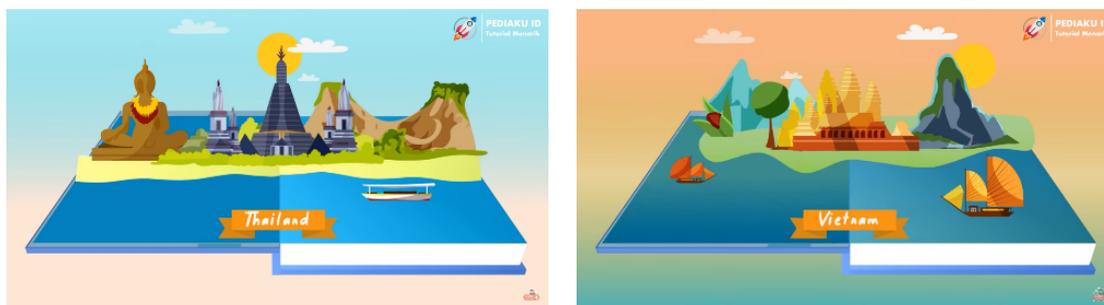


**Gambar 2. Contoh Media Pembelajaran Digital Ludo Digital**  
**Sumber: (TV, 2022)**

Pada permainan ludo digital telah dicantumkan aturan permainan dan keterangan pemenang pada permainan ludo ini. Ludo digital ini dapat dimanfaatkan pada materi Pendidikan Pancasila di SD. Ludo digital ini dapat guru manfaatkan untuk memberikan kuis guna mengetahui tingkat pemahaman siswa akan materi yang dipelajari.

*Media Pembelajaran Digital Pop-Up Book Digital*





**Gambar 3. Contoh Media Pembelajaran Digital Pop-Up Book Digital**  
**Sumber: (ID, 2022)**

Media pop-up book digital bentuknya seperti pada gambar. Untuk gambar, isi tulisan, animasi, dan hiasan yang berada didalam pop-up book dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran Pendidikan Pancasila. Proses pengembangan media ini didasarkan pada model 4D yang meliputi tahap Define (Pendefinisian), Design (Perancangan), Development (Pengembangan), dan Disseminate (Penyebaran). Namun, untuk memenuhi kebutuhan penelitian, model ini dimodifikasi menjadi 3D, yaitu hanya melalui tahap Define, Design, dan Development. Tahap Define melibatkan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, tahap Design melibatkan perencanaan format dan desain media yang sesuai dengan materi, dan tahap Development adalah tahap pembuatan media serta uji coba awal. Pengembangan ini dilakukan dengan cermat untuk memastikan bahwa media dapat diterima dan dimanfaatkan secara efektif dalam pembelajaran.

## **PENUTUP**

Kurikulum bebas bertujuan untuk memberi siswa kesempatan untuk belajar dengan lebih mendalam dan meningkatkan kemampuan mereka. Metode ini mendukung pembelajaran yang relevan dan bermakna karena guru diberi kebebasan untuk memilih alat bantu belajar. Siswa memiliki kesempatan untuk menumbuhkan karakter, kolaborasi, dan kreativitas melalui proyek yang terkait dengan Profil Pelajar Pancasila.

Media pembelajaran digital adalah komponen penting dalam proses pendidikan. Mereka mendukung pembelajaran jarak jauh, memungkinkan pembelajaran mandiri, dan meningkatkan interaktivitas. Untuk membuat proses belajar lebih menarik dan efektif, guru didorong untuk menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam menyampaikan informasi. Secara umum, menggabungkan Kurikulum Merdeka dengan media pembelajaran digital membuat belajar lebih fleksibel, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, guru menghadapi tantangan dalam mengajarkan Pendidikan Pancasila menggunakan media digital, terutama karena ketergantungan pada materi yang tidak dimodifikasi, seperti video YouTube. Hal ini mengakibatkan pengalaman belajar siswa kurang optimal, sebagian besar karena kurangnya manajemen waktu untuk mengembangkan media yang lebih menarik. Ada beberapa solusi untuk masalah ini seperti Prezi yang menyajikan materi secara visual dan non-linear, mendukung interaksi dengan kuis interaktif, selanjutnya ada Ludo Digital yang menggabungkan pembelajaran dengan permainan, meningkatkan keterlibatan dan kolaborasi siswa; dan Pop-Up Book Digital yang menyajikan materi dengan elemen visual tiga dimensi, membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Diharapkan bahwa penggunaan alat pembelajaran digital yang kreatif akan meningkatkan hasil belajar siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami ucapkan untuk salah satu sekolah dasar yang sudah mengizinkan kami untuk mengambil data menggunakan metode-metode yang sudah kami tuliskan di atas, terima kasih kami ucapkan untuk guru kelas 4 dan peserta didik kelas 4 yang sudah mendukung proses pengambilan data melalui observasi pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan, serta kami ucapkan terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah Pendidikan Pancasila yang telah membersamai kami dalam menyusun artikel ini sampai selesai, dan kami ucapkan terima kasih untuk pihak-pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. N., Setyawati, R. C., Hidayat, O. S., & Utami, N. C. M. (2024). Analisis Kebutuhan Media Interaktif Ludo Digital Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 956–961. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2198>
- Amalia, M. S., Ulfa, S., & Soepriyanto, Y. (2020). *Multimedia Tutorial Berbasis Android Untuk Memudahkan Siswa Memahami Materi Mengenal Notasi Balok X Seni Musik*. 3(1), 59–67.
- Daga, A. T. (2021). Makna Merdeka Belajar dan Penguatan Peran Guru di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(3), 1075–1090. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i3.1279>
- Dahnial, I. (2024). Pengembangan Media Pop-Up Book Digital Pembelajaran Ppkn Materi Negeriku Indonesia Kelas IV SDN 102017 Sei Rampah. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 20–30. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/index%0APengembangan>
- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Handayani, D. A., Pratomo, W., & Nadziroh. (2023). Pengembangan media prezi untuk pemahaman nilai-nilai Pancasila Sila ke-2 pada pembelajaran tematik muatan PPKn kelas III SD Negeri Baran Bantul Yogyakarta. *Journal of Contemporary Issues in Primary Education*, 1(1), 32–40. <https://doi.org/10.61476/gdvz0470>
- ID, P. (2022). CARA MEMBUAT VIDEO ANIMASI POP-UP BOOK KEREN DAN MENARIK DI POWERPOINT. <https://youtu.be/USXwc33JX0w?si=y4ze3NjMYn10npsi>
- Issa, H. B., & Khataibeh, A. (2021). The Effect of Using Project Based Learning on Improving the Critical Thinking among Upper Basic Students from Teachers' Perspectives. *Pegem Egitim ve Ogretim Dergisi*, 11(2), 52–57. <https://doi.org/10.14527/pegegog.2021.00>
- Jediut, M., Sennen, E., Ameli, C. V., Pgsd, P., Santu, U., Ruteng, P., Jend, J., & Yani, A. (2021). MANFAAT MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD SELAMA PANDEMI COVID-19 PENDAHULUAN Kegiatan pembelajaran di kelas melibatkan beberapa pola interaksi , yakni interaksi antara guru dan siswa , siswa dan siswa , serta siswa d. 2(2), 1–5.
- Lao, H. A., & Hendrik, Y. Y. (2020). Implementasi Kebijakan Kemerdekaan Belajar Dalam Proses Pembelajaran Di Kampus Iakn Kupang-Ntt. *Journal of Educational Dedication*, 4(2), 201–209. <http://jurnal.abulyatama.ac.id/index.php/dedikasi>
- Lubis, S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Negosiasi melalui Teknik Wawancara Imajinatif dengan Tokoh Idola. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(1), 53. <https://doi.org/10.30821/eunoi.v1i1.1002>
- Majidah, N., Maulana, A., Nooraida, D., Yanti, R., & Mulyani, S. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa di SDN Alalak Tengah 2. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisplin*, 02(3), 1226–1235. [https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras%0Afile:///C:/Users/AnisatulFalihah/Downloads/353.+Implementasi+Kurikulum+Merdeka+Terhadap+Keterampilan+Berpikir+Kreatif+Siswa+di+SDN+Alalak+Tengah+2+\(1\).pdf](https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/maras%0Afile:///C:/Users/AnisatulFalihah/Downloads/353.+Implementasi+Kurikulum+Merdeka+Terhadap+Keterampilan+Berpikir+Kreatif+Siswa+di+SDN+Alalak+Tengah+2+(1).pdf)
- Mazaya, N. N., & Suliswaningsih, S. (2023). Perancangan Ui/Ux Aplikasi “Dengerin” Berbasis

- Mobile Menggunakan Metode Design Thinking. *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 12(2), 39–49. <https://doi.org/10.34010/komputa.v12i2.10157>
- Mohamed Nor Azhari Azman, Nur Amierah Azli, Ramlee Mustapha, Balamuralithara Balakrishnan, & Nor Kalsum Mohd Isa. (2014). Penggunaan Alat Bantu Mengajar Ke Atas Guru Pelatih Bagi Topik Kerja Kayu, Paip dan Logam. *Sains Humanika*, 3(1), 77–85. [www.sainshumanika.utm.my](http://www.sainshumanika.utm.my)
- Muliardi, M. (2023). Mengembangkan kreativitas dan karakter bangsa melalui Kurikulum Merdeka di Madrasah. *Takuana: Jurnal Pendidikan, Sains, Dan Humaniora*, 2(1), 1–12. <https://doi.org/10.56113/takuana.v2i1.68>
- Munir. (2017). Pembelajaran Digital Tantangan Pendidikan di Era Digital 5.0. In *Jurnal Refleksi Kepemimpinan* (Vol. 3, Issue 1). [http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=bth&AN=92948285&site=eds-live&scope=site%0Ahttp://bimimpactassessment.net/sites/all/themes/bcorp\\_impact/pdfs/em\\_stakeholder\\_engagement.pdf%0Ahttps://www.glo-bus.com/help/helpFiles/CDJ-Pa](http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=bth&AN=92948285&site=eds-live&scope=site%0Ahttp://bimimpactassessment.net/sites/all/themes/bcorp_impact/pdfs/em_stakeholder_engagement.pdf%0Ahttps://www.glo-bus.com/help/helpFiles/CDJ-Pa)
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Purwati, L. M. (2021). Media Pembelajaran Digital Interaktif Berbasis Adobe Flash Pada Masa Pandemi Di Sekolah Dasar. *Autentik: Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar*, 5(2), 152–158. <https://doi.org/10.36379/autentik.v5i2.133>
- Putra, G. P. (2020). Studi Dokumentasi Hipervolemia Pada An. A dengan Nefrotik Sindrom (NS). *Akademi Keperawatan YKY Yogyakarta*, 1–62. [http://repository.akperkyjogja.ac.id/281/1/KARYA\\_TULIS\\_ILMIAH\\_GILANG\\_PERMANA\\_PUTRA\\_%28Repaired%29.pdf](http://repository.akperkyjogja.ac.id/281/1/KARYA_TULIS_ILMIAH_GILANG_PERMANA_PUTRA_%28Repaired%29.pdf)
- Resti Fauziah, D., Iskandar, S., Rosmana, P., Oktafrina, A., Pratiwi, K., & Nurfaoziah, K. (2023). Pembaruan Pembelajaran Dengan Kurikulum Merdeka. *Jurnal Al-Qodiri*, 21(2), 355–371. <https://doi.org/10.53515/qodiri>
- Rudini, Moh & Melinda, M. (2020). Motivasi Orang Tua Terhadap Pendidikan Siswa Sdn Sandana (Studi Pada Keluarga Nelayan Dusun Nelayan). *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian*, 2(2), 122–131.
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Said Subhan Posangi. (2018). Hakikat Kebebasan Berpikir Dan Etika. *Irfani (e-Journal)*, 14(1), 83. <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/ir%0A>
- Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- TV, E. guru. (2022). *Pembelajaran Interaktif & Menyenangkan dgn Joyfull Learning #4B: Ketentuan Permainan Ludo Modifikasi*. [https://youtu.be/eQsGSjO\\_zWQ?si=lot75-SCcprZkd-6](https://youtu.be/eQsGSjO_zWQ?si=lot75-SCcprZkd-6)
- Ummah, M. S. (2019). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGA\\_N\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGA_N_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>