

# PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC* PADA MATERI PENGAMALAN NILAI-NILAI PANCASILA DALAM KEHIDUPAN SEHARI-HARI DI KELAS IV SD NEGERI 1 KEBUN LAMA KOTA LANGSA

Anda Aliana, Ronald Fransyaigu, Rapita Aprilia  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra

## Informasi Artikel

### Riwayat Artikel:

Diterima: 16-10-2025

Direvisi: 07-01-2026

Dipublikasikan: 31-01-2026

### Kata-kata kunci:

Pengembangan,  
E-COMIC,  
Media Pembelajaran

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menilai media E-Komik untuk mata pelajaran pendidikan Pancasila kepada siswa sekolah dasar kelas IV, yang berfokus pada validitas dan kepraktisannya di kelas. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE. Pengumpulan data dilakukan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket validasi yang diisi oleh para ahli, serta lembar umpan balik dari guru dan siswa. Temuan menunjukkan bahwa: (1) Validasi ahli materi menghasilkan skor 84%, dikategorikan "sangat valid", ahli bahasa memberikan skor 87,5%, juga dinilai "sangat valid", dan ahli media memberikan skor 84%, yang termasuk dalam kategori "sangat valid". (2) Hasil dari uji coba terbatas menunjukkan bahwa para ahli praktik memberi nilai media sebesar 100%, dianggap "sangat praktis", sementara umpan balik siswa mencapai 94,45%, juga tergolong "sangat praktis". Dari hasil penilaian media pembelajaran E-Comic dapat disimpulkan bahwa media E-Komik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sangat layak diterapkan sebagai media pembelajaran, sehingga diharapkan dapat dijadikan acuan untuk mengkaji lebih lanjut penerapan teknologi dalam pendidikan dan dampaknya terhadap pemahaman siswa serta sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya dengan berbagai konteks pembelajaran.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



## Penulis Korespondensi:

Anda Aliana,  
PGSD, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan  
Universitas Samudra  
Jl. Prof. Dr. Syarlef, Langsa, Indonesia  
Email : [andaaliana09@gmail.com](mailto:andaaliana09@gmail.com)

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses yang berlangsung secara berkelanjutan untuk menumbuhkan kesadaran, memperluas pengetahuan, serta membentuk pola pikir dan sikap seseorang agar mampu menghadapi kehidupan dengan bijak dan bertanggung jawab (Nugroho, 2022). Pendidikan mengarahkan perubahan sikap dan perilaku individu ataupun kelompok agar berkembang menjadi pribadi yang dewasa, melalui pengajaran, pelatihan, tindakan serta metode pendidikan tertentu (Fransyaigu et al., 2021). Pendidikan terjadi di dalam dan di luar kelas, melalui interaksi dengan lingkungan sekitar, pengalaman sehari-hari serta pengaruh dari budaya dan media (Asnawi et al., 2024). Pendidikan juga memainkan peran penting dalam perkembangan sebuah negara karena membantu menjadikan orang kreatif dan kritis (Mahlianurrahman, 2018). Pendidikan akan terus mengalami perkembangan seiring dengan perubahan zaman yang terjadi, seperti kemajuan ilmu pengetahuan

dan teknologi, perubahan nilai budaya, serta peningkatan tuntutan hidup yang semakin cepat dalam konteks pembangunan yang terus berkembang pesat saat ini (Juliati, 2023).

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan kemajuan zaman. Guru harus mampu menyesuaikan diri dengan perubahan kondisi lingkungan dan perkembangan zaman yang ada (Aprilia & Mahlianurrahman, 2022). Karena perkembangan teknologi informasi ini dapat mengelola, menyajikan, dan menyebarkan informasi pembelajaran melalui media audiovisual maupun multimedia (Sahudra et al., 2020). Guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu memanfaatkan media dan teknologi pembelajaran yang relevan pada kebutuhan dan karakteristik siswa karena ini merupakan tantangan bagi guru dalam memberikan pengajaran (Riyani dkk., 2020). Salah satu tantangan terbesar dalam proses pembelajaran saat ini adalah bagaimana menyampaikan materi dengan cara yang menarik, bermakna, dan sesuai dengan dunia anak. Karena itu, proses pembelajaran perlu dirancang dengan memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi inisiatif, menyalurkan kreativitas, serta membangun kemandirian yang relevan pada bakat dan minat, serta tahapan perkembangan fisik dan emosional individu mereka (Ramadhani, 2015). Hal ini sangat penting terutama pada jenjang sekolah dasar, di mana peserta didik masih berada pada tahap perkembangan operasional konkret, peserta didik cenderung lebih mudah memahami materi melalui media yang bersifat visual, komunikatif, dan disampaikan dengan cara yang sederhana. Media pembelajaran yang menarik mampu mendorong motivasi belajar siswa, memperdalam pemahaman konsep, dan meningkatkan keterlibatan aktif mereka pada kegiatan belajar, karena media tersebut memfasilitasi pengalaman belajar siswa (Fransyaigu et al., 2024). Media pembelajaran juga bisa mempermudah dalam memberikan suatu pesan pembelajaran (Mulyahati et al, 2025).

Pada pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya di kelas IV SD, peserta didik diperkenalkan dengan nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara melalui pemahaman terhadap sila-sila Pancasila. Materi ini tidak hanya menuntut pemahaman kognitif, namun juga fokus pada aspek afektif dan psikomotorik, yakni kemampuan siswa untuk menghayati dan menerapkan nilai-nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari. Kurikulum yang digunakan mengarahkan capaian pembelajaran agar peserta didik mampu memahami dan menjelaskan makna sila-sila Pancasila serta memberikan contoh penerapannya di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat (Yopita, 2024). Untuk mencapai hasil yang memuaskan dalam proses pembelajaran, peningkatan kualitas pembelajaran memerlukan penataan yang cermat dan sistematis (Ayudia et al., 2024). Karena ketertarikan belajar pada siswa dapat dilihat pada proses pembelajaran yang dilaksanakan, seperti penerapan model, metode, bahan ajar, media dan lain sebagainya (Kenedi et al, 2018). Oleh karena itu, pembelajaran nilai-nilai Pancasila membutuhkan pembelajaran yang kontekstual, menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan siswa agar tidak hanya menjadi hafalan semata, melainkan benar-benar terinternalisasi dalam sikap dan perilaku.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 1 Kebun Lama ditemukan bahwa pada kegiatan pembelajaran, siswa tidak semangat ketika belajar. Hal ini terlihat dari hasil wawancara beberapa siswa yang mengaku merasa bosan dengan cara belajar yang hanya menggunakan buku paket saja. Media pembelajaran yang ada juga terbatas, sehingga peserta didik kembali belajar dengan buku yang ada. Berdasarkan wawancara dengan guru, didapati bahwasanya media pembelajaran yang ada sangat terbatas dan guru jarang menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Pada pembelajaran pendidikan pancasila yang berlangsung, pembelajaran juga dilakukan tanpa adanya dukungan dari media pembelajaran. Oleh sebab itu, dibutuhkan pengembangan media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan siswa.

Media e-comic menjadi salah satu alternatif solusi untuk menjawab tantangan tersebut, karena mampu mengemas nilai-nilai Pancasila dalam bentuk cerita visual yang menarik serta mudah dipahami oleh siswa SD. Penggunaan media digital e-comic dapat diterapkan dengan memanfaatkan android pada proses belajarnya (Maisarah et al., 2022). Pembelajaran berbasis digital seperti penerapan e-comic ini memanfaatkan teknologi digital untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih baik. Inovasi ini memungkinkan materi pembelajaran dapat diakses dengan cepat, komunikasi antara guru dan siswa menjadi lebih lancar, serta tersedianya perangkat dan platform pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar (Sahudra et al., 2024). Guru harus memiliki kemampuan dalam menerapkan teknologi informasi dan komunikasi, salah satunya dengan mengembangkan media ini. Penggunaan teknologi ini akan menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif serta efisien (Mulyahati et al., 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan suatu langkah pengembangan media pembelajaran e-comic pada materi pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari untuk siswa kelas IV di SD Negeri 1 Kebun Lama Kota Langsa. Tujuan pengembangan ini yaitu menciptakan media yang menarik, efisien, serta sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Research and Development (R&D). Research and Development berguna dalam menghasilkan inovasi sebuah produk tertentu dan mengukur ketetapan daya gunanya (Maisarah et al., 2021), hal ini selaras dengan (Ayudia et al., 2023) yang menyatakan bahwa Research and Development berguna dalam menghasilkan suatu produk yang dapat diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Prosedur penelitian ini menerapkan model ADDIE, yaitu salah model yang paling sering diaplikasikan pada design instruksional dalam menciptakan design yang efektif serta efisien (Kenedi et al., 2018). Model ADDIE memberikan kesempatan dalam mengevaluasi pada setiap tahapan pengembangannya, yang berkontribusi positif terhadap peningkatan kualitas produk yang telah dikembangkan (Aprilia & Hartutik, 2024).

Peneliti ini bertempat di SDN 1 Kebun Lama, JL. Pondok Pabrik, kec. Langsa Lama, Kota Langsa, Pro. Aceh, pada bulan Febuari 2025. Subjeknya yaitu siswa kelas IV SDN 1 Kebun Lama, sedangkan objeknya yaitu media pembelajaran e-comic yang telah dikembangkan.

Data dikumpulkan dengan cara observasi, wawancara, serta pengisian angket. Kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan analisis kualitatif serta kuantitatif. Data kualitatif ini berupa pendapat yang di ungkapkan oleh para validator, dan analisis data kuantitatif diperoleh dari data angket. Angket penilaian berisikan skala likert dengan 5 pilihan jawaban, penilaian dianggap memenuhi indikator kevalidan dan kepraktisan apabila kategori minimalnya adalah layak dan praktis (Mahlianurrahman, 2017).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan observasi langsung yang dilaksanakan penelitian dikelas IV SD Negeri 1 kebun lama, peneliti mengetahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan hanya menggunakan buku paket pembelajaran minim gambar dan kata-kata yang terlalu baku khususnya pada materi pelajaran pendidikan pancasila yang membuat peserta didik yang berbicara disaat guru menjelaskan materi dan peserta didik tidak bersemangat bahkan diam disaat guru bertanya. Kegiatan observasi ini dilaksanakan guna mengumpulkan data dalam penelitian (Juliati et al., 2022; Riyani et al., 2020). Observasi juga memperhatikan suatu kegiatan secara cermat, dan hubungan antar aspek situasi, mencatat fenomena yang muncul, serta mengamati objek penelitian dalam konteks atau situasi (Sukirno et al., 2023)

Selain itu, peneliti melakukan wawancara terhadap peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran pendidikan pancasila. Ketika ditanya apakah guru menggunakan media pembelajaran selama proses belajar, peserta didik menjawab bahwa biasanya guru menggunakan buku cetak lalu menjelaskan materi. Ketika ditanya lebih lanjut mengenai kenyamanan belajar menggunakan buku cetak, peserta didik mengungkapkan bahwa mereka merasa kurang tertarik belajar dengan hanya menggunakan buku cetak karena tidak banyak gambar-gambar menarik sehingga membuat mereka cept bosan karena pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik hanya diminta untuk mendengarkan penjelasan terkait materi yang sedang dipelajari. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan mengenai kebutuhan siswa, peneliti mengembangkan media berupa E-comic pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV SD.

Analisis kurikulum memiliki tujuan guna mengetahui kurikulum apa yang diterapkan disekolah SDN 1 Kebun lama. Pada hasil wawancara yang dilaksanakan terhadap guru kelas IV, diketahui bahwa kurikulum yang diimplementasikan adalah kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka ini bertujuan dalam mendorong siswa untuk memperkuat kompetensi sesuai minat, sekolah diharapkan membantu pengembangan wawasan, pengetahuan, serta keterampilan peserta didik (Rafli et al., 2023). Berdasarkan analisis kurikulum yang dilakukan, peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa E-comic yang dimuat sesuai capaian dan tujuan yang sesuai dengan materi dan kurikulum merdeka.

Materi pembelajaran merupakan informasi yang harus diberikan kepada siswa (Asnawi et al., 2023). Menurut Ramadhani et al. (2023) pada penentuan materi guru harus menentukan serta mengembangkan materi yang relevan pada capaian pembelajaran. Adapun materi yang diambil dalam penelitian ini yakni materi pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV yaitu bab 4 “pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari”. Pada materi ini siswa diharapkan mampu memahami dan menjelaskan makna sila pancasila dan mampu mengimplementasikan sikap serta perilaku yang relevan pada nilai-nilai pancasila di kehidupan sehari-hari.

#### 3.2. Tahap Perancangan (*Design*)

Menurut Rafli (2023), tahap design ialah tahap perancangan produk yang dikembangkan, hal ini sependapat dengan Putra (2024) yang menyatakan bahwa tahap perancangan (design) adalah salah satu tahapan dalam model ADDIE yang ditujukan untuk membuat rancangan produk.

##### a. Perancangan Media E-comic

Selain merancang produk media digital, peneliti juga melakukan penyusunan materi dan pembuatan instrumen penelitian media E-comik pada tahap ini. Dalam penyusunan materi pembelajaran, agar materi sesuai dengan capaian dan tujuan pembelajaran yaitu dengan cara pemilihan referensi yang digunakan peneliti

sebagai pedoman dalam penyusunan materi ini adalah buku: Dede Kurniawan, Dwi Nanta Priharto & Yusnawan Lubis untuk SD/MI Kelas IV. Jakarta Selatan: Pusat perbukuan, 2023.

Setelah memilih referensi yang sesuai dengan materi contoh pengamalan nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari yang relevan dengan nilai-nilai Pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar lalu peneliti Menyusun cerita sesuai materi dan TP lalu mendesain karakter yang disesuaikan dengan materi tersebut.

Dalam merancang media E-Comic peneliti membuat sketsa E-Comic untuk menggambarkan proses pembuatannya yang digambarkan pada storyboard. Storyboard adalah rancangan untuk mendeskripsikan desain tampilan awal media E-Comic.

#### b. Pembuatan Produk Media Pembelajaran E-Comic

Aplikasi Adobe Illustrator adalah sebuah aplikasi desain grafis berbasis vector. Aplikasi ini digunakan untuk membuat dan mengedit gambar dan dapat digunakan menggunakan PC atau laptop. Hal pertama yang harus peneliti lakukan yaitu mendownload aplikasi Adobe Illustrator. Sebelumnya, e-comic digambar secara manual menggunakan pensil dan kertas.

### 3.3 Tahap pengembangan (*Development*)

Tahap ini yaitu mengembangkan sebuah produk yang telah dirancang yakni berupa E-Comic berdasarkan proses pembuatannya dengan melakukan uji validasi oleh ahli materi, bahasa, serta media untuk mencari tahu kevalidan produk. Validasi ditujukan guna memastikan produk yang dihasilkan memenuhi standar kevalidan media yang dikembangkan (Sukirno et al., 2020).

#### a) Validasi Ahli Materi

Validasi ini dilakukan oleh salah satu dosen PGSD yaitu ibu Lhutfia Wahyu Safutri, S.Pd., M.Pd.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi

Tahapan	Persentase	Keterangan
Tahap 1	52%	Cukup Valid
Tahap 2	84%	Sangat Valid

Tabel tersebut memperlihatkan hasil validasi materi tahap I dengan persentase 52% berkriteria "Cukup Valid", dan validasi tahap II mendapatkan persentase 84% berkriteria "Sangat Valid".

#### b) Validasi Ahli Bahasa

Ahli bahasa media pembelajaran E-Comic ini divalidasi oleh salah satu dosen PGSD yakni Ibu Ikrima Maulida, S.Pd., M.Pd.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Tahapan	Persentase	Keterangan
Tahap I	87,5%	Sangat Valid

Tabel tersebut memperlihatkan hasil validasi ahli bahasa yang dilakukan dalam satu tahapan. Validasi bahasa yang dilakukan mendapatkan persentase 87,5% berkriteria "Sangat Valid" dan tanpa ada revisi untuk melanjutkan pada tahapan dua validasi bahasa.

#### c) Validasi Ahli Media

Validasi ini dilakukan oleh dosen PGSD yakni ibu May Syarah, S.Pd., M.Pd.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

Tahapan	Persentase	Keterangan
Tahap 1	56,36%	Cukup Valid
Tahap 2	84%	Sangat Valid

Tabel 3 di atas memperlihatkan bahwa validasi media tahap I didapatkan persentase 56,36% berkriteria "Cukup Valid", dan validasi tahap II didapatkan persentase 84% berkriteria "Sangat Valid".

### 3.4 Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi yaitu proses pengimplementasian rancangan media yang sudah selesai dikembangkan secara langsung di dalam kelas (Putra et al., 2023). Pada tahap implementasi media yang telah selesai divalidasi dan direvisi akan diterapkan di kelas dengan skala kecil (uji coba terbatas) dengan melihat respon peserta didik

dan guru. Tujuan dilakukan uji coba terbatas ini guna mengetahui kepraktisan produk E-Comic. Untuk memperoleh data kepraktisan produk yang dikembangkan yaitu melalui angket respon guru dan respon siswa.

#### a) Angket Respon Guru

Penelitian pengembangan ini melibatkan seorang praktisi yaitu salah satu guru yang bernama Sri Erawati, S.Pd selaku wali kelas IV. Pada angket ini, praktisi mengisi angket terkait aspek kemudahan, kegunaan dan kepuasan dengan total 13 pernyataan terhadap produk yang telah dikembangkan. Hasilnya, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 65 dengan persentase 100% berkategori Sangat Praktis.

#### b) Angket Respon Siswa

Uji coba ini dilakukan secara terbatas yaitu hanya pada kelas IV SD Negeri 1 Kebun Lama dengan jumlah 17 peserta didik dengan membagikan angket yang bertujuan guna mencari tahu tingkat kepraktisan terhadap produk melalui angket respon siswa. Hasilnya, diperoleh total skor keseluruhan sebesar 1.124 dengan persentase 94,45% berkategori Sangat Praktis.

### 3.5 Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Di tahap ini dilakukan perbandingan hasil uji kelayakan yang diperoleh dari angket validasi para validator serta kepraktisan E-Comic yang diperoleh dari angket respon guru dan respon siswa.

#### 1) Kelayakan

Tabel 4. Hasil rekapitulasi Kelayakan Media E-Comic

No	Tahapan Penilaian	Persentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	84%	Sangat Valid
2.	Ahli Bahasa	87,5%	Sangat Valid
3.	Ahli Media	84%	Sangat Valid
Rata-rata		85,16%	Sangat Valid

Berdasarkan perolehan persentase penilaian kelayakan pada ahli materi, bahasa serta media, maka rata-rata kevalidan yang diperoleh adalah 85,16% berkategori sangat valid. Dengan demikian, media e-comic dianggap sangat layak diterapkan pada pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

#### 2) Kepraktisan

Tabel 5. Hasil rekapitulasi Kepraktisan Media E-Comic

No	Jenis Angket	Persentase	Kriteria
1.	Angket Respon Guru	100%	Sangat Praktis
2.	Angket Respon Siswa	94,45%	Sangat Praktis
Rata-rata		97,22%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas, rata-rata praktikalitas dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memperoleh persentase 97,22% berkategori “sangat praktis”. Dengan demikian, media e-comic dianggap sangat praktis diterapkan pada pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

## 4. SIMPULAN

Proses pengembangan media e-comic dilakukan dengan prosedur pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Desain media pembelajaran E-Comic menggunakan aplikasi berupa Adobe Illustrator untuk mendesain karakter-karakter dan menggunakan Aplikasi Canva untuk menyusun media tersebut menjadi E-Comic. Adapun tingkat kevalidan media pembelajaran E-Comic diperoleh berdasarkan penilaian kevalidan dari ahli materi, bahasa dan media. Penilaian kevalidan oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap. Untuk tahap I mendapati persentase 52% berkategori cukup valid akan tetapi harus melakukan beberapa revisi dan tahap II didapati persentase 84% berkategori sangat valid. Penilaian kelayakan oleh ahli bahasa dilakukan sebanyak 1 tahapan. Tahap I memperoleh 87,5% berkategori sangat valid. Penilaian kevalidan oleh ahli media juga dilakukan sebanyak dua tahap. Pada tahap I didapati persentase 56,36% berkategori cukup valid dan melakukan revisi sesuai saran sedangkan pada tahap II didapati persentase 84% berkategori sangat valid. Untuk kepraktisan media e-comic, didapatkan dari penilaian angket respon guru dan respon siswa. Berdasarkan angket respon guru dilihat dari aspek kemudahan, kegunaan dan kepuasan diperoleh nilai 100% berkategori sangat praktis dan angket respon siswa dilihat dari aspek desain, tampilan materi serta ketertarikan siswa didapati persentase 94,45% berkategori sangat praktis.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia, R., & Hartutik, H. (2024). Pengembangan Wordwall: Inovasi Media Pembelajaran Digital Terintegrasi. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 1525-1540.
- Aprilia, R., & Mahlianurrahman, M. (2022). Lokakarya pengembangan media pembelajaran video berbasis kearifan lokal pada kurikulum merdeka. *Bubung Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1377-1384.

- Asnawi, A., Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2023). Penguatan kompetensi guru dalam pelatihan pembuatan bahan ajar “e-komik” di sekolah dasar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 407-412.
- Asnawi, A., Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2024). Pemanfaatan Kearifan Lokal Aceh Melalui Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 863-869.
- Ayudia, I., Ramadhani, D., Aprilia, R., Fitria, D., & Mulyahati, B. (2024). Pemanfaatan Keanekaragaman Hayati Lokal Sebagai Penguatan Profil Pelajar Pancasila di Sekolah. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 148-157.
- Ayudia, I., Sukirno, S., Juliati, J., Nursamsu, N., & Rusliani, R. (2023). Local Cultural Values: Practicality Test of E-LKS Based on Peusijek Tradition as An Embodiment of Pancasila Student Profile Strengthening Project (P5). *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 9(4), 1124-1132.
- Fransyaigu, R., Asnawi, R., Kennedy, A. K., Mulyahati, B., & Ramadhani, D. (2021, September). Technology-Based Character Education Through the “Moodle” Application. In *2nd International Conference on Science, Technology, and Modern Society (ICSTMS 2020)* (pp. 353-356). Atlantis Press.
- Fransyaigu, R., Ayudia, I., Arpilina, R., Mulyahati, B., & Kenedi, A. K. (2024). Inovasi Media Augmented Reality Dalam Mengoptimalkan Pendidikan Inklusi Di Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 878-885.
- Kenedi, A. K., Helsa, Y., & Hendri, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Alquran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 2(1).
- Kenedi, A. K., Hendri, S., & Ladiva, H. B. (2018). Kemampuan koneksi matematis siswa sekolah dasar dalam memecahkan masalah matematika. *Numeracy*, 5(2), 226-235.
- Mahlianurrahman, M. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran SETS Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep dan Sikap Peduli Lingkungan Siswa Sekolah Dasar. *Premiere Educandum*, 7(01), 58-68.
- Mahlianurrahman, M. (2018). Pengembangan dan implementasi lembar kerja siswa berbasis problem based learning. *JTIEE (Journal Of Teaching In Elementary Education)*, 2(1), 65-74.
- Maisarah, M., Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 2(1), 65-75.
- Maisarah, M., Lubis, A. A., Vadinda, F. Z., & Dayana, R. (2021). Pengembangan Media Pop-Up pada Materi Puisi untuk Siswa Kelas VIII SMP. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, 1(2), 164-174.
- Mulyahati, B., Asnawi, A., Usman, U., & Aprilia, R. (2023). Pemanfaatan Wordwall Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Guru-Guru Di Kota Langsa. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 3(3), 62-68.
- Mulyahati, B., Ayudia, I., Mustika, D., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2025). Menciptakan Iiklim Inklusivitas melalui” Augmented Reality” di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 6(2), 194-201.
- Nugroho, M. A. (2022). Konsep pendidikan lingkungan hidup: Upaya penanaman kesadaran lingkungan. *Ibtidaiyyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 93-108.
- Putra, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic untuk Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, 7(2), 11-22.
- Putra, A., Sidiq, F., & Mahlianurrahman, M. (2023). Development of flipbook-based teaching materials for learning in elementary school. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(9), 7651-7657.
- Rafli, M. F., Mahlianurrahman, M., Sari, C. K., & Syarah, M. (2024). Pelatihan Penyusunan Modul Ajar Berdiferensiasi Berbasis Digital Dalam Upaya Implementasi Kurikulum Merdeka Dalam Komunitas Belajar Sekolah Dasar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(5), 650-657.
- Rafli, M. F., Jannah, M., Nurhasanah, S., Anggraeni, F., & Qurratha’Aina, A. (2023). Pengembangan Media Ajar Digital Berbantu Flipbook Pada Mata Pelajaran IPAS Untuk Siswa Kelas IV SD. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 1(4), 117-121.
- Juliati, J. (2023). Media Boneka Tangan: Pengaruhnya Terhadap Keterlambatan Berbicara Anak. *Syifaul Qulub: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*, 4(1), 10-20.
- Juliati, J., Usman, U., & Syardiansyah, S. (2022). Pengembangan kue tradisional khas Aceh sebagai produk unggulan Desa Peukan Langsa Kota. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 1377-1392.
- Ramadhani, D. (2015). Strategi Whole Brain Teaching terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 2(2).
- Ramadhani, D., Kenedi, A. K., Rafli, M. F., Harahap, H., Negara, V. M. A. B., Hayati, R., & Akmal, A. U. (2023). Pelatihan Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila bagi Guru Sekolah Dasar. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 20-25.
- Riyani, M., Habsari, N. T., & Nafisah, D. (2020). Pengembangan model Blended menggunakan Schoology dengan pendekatan Project Based Learning pada pembelajaran media dan bahan ajar Sejarah. In *Seminar Nasional Peningkatan Mutu Pendidikan* (Vol. 1, No. 1, pp. 45-49).
- Riyani, M., Nafisah, D., & Habsari, N. T. (2020). Penerapan Model Creative Problem Solving (CPS) dan Direct Instruction (DI) terhadap Keterampilan Sosial Mahasiswa pada Mata Kuliah Pendidikan Ilmu Sosial. In *Seminar Nasional Peningkatan Mutu Pendidikan* (Vol. 1, No. 1, pp. 12-16).
- Sahudra, T. M., Kenedi, A. K., Sutrisno, I. H., & Khalil, N. A. (2024, November). Community-Based Web-Learning Disaster Mitigation Learning Media Innovation to Improve Student Learning Motivation. In *7th International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2023)* (pp. 500-508). Atlantis Press.

- Sahudra, T. M., Nurmasytah, N., & Nursamsu, N. (2020). Application of E-Learning Learning Media with Schoology on Character Education. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal*, 3(3), 2255-2261.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukirno, S., Juliati, J., & Sahudra, T. M. (2023). The Implementation of Character Education as an Effort to Realise the Profile of Pancasila Students Based on Local Wisdom. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(1), 1127-1135.
- Sukirno, S., Setyoko, S., & Indriaty, I. (2020). Pengembangan bahan ajar biologi SMA kontekstual berbasis potensi lokal hutan mangrove. *Bioedusains: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, 3(2), 208-216.
- Yopita, J. (2024). Penerapan Nilai-Nilai Profil Pancasila dalam Meningkatkan Sopan Santun Peserta Didik Kelas IV SDN 1 Tulang Bawang Udik (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung)