

Validitas Media Interaktif Berbasis *Genially* Menggunakan *Problem Based Learning* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar

Reinita¹ dan Siti Nurhasanah^{2*}

1,2 Universitas Negeri Padang, Indonesia

Journal of Research and Investigation in Education is licensed under a Creative Commons 4.0 International License.



ARTICLE HISTORY

Received: 12 August 25
Final Revision: 17 August 25
Accepted: 28 August 25
Online Publication: 31 August 25

KEYWORDS

Genially, Learning Media, Problem Based Learning, ADDIE, Elementary School

ABSTRACT

Pancasila Education learning plays an important role in shaping students' character. However, in practice, students are less enthusiastic in participating in learning due to the use of learning media that tends to be conventional and does not involve students in the learning process. Therefore, this study aims to develop and test the validity of Genially-based interactive learning media in Pancasila Education subjects in Elementary Schools. Media validity is assessed based on aspects of content suitability, language suitability and media display carried out by material experts, media experts and language experts. The research method used is Research and Development (R&D) development research with the ADDIE development model which at this stage focuses on product validation. The data collection instrument is a validation sheet given to experts. The validation results show that Genially-based interactive learning media obtained the "Very Valid" category with an average score of 91.11%. Thus, this media is suitable for use in Pancasila Education learning as an alternative to increase students' interest and motivation to learn.

KATA KUNCI

Genially, Media Pembelajaran, Problem Based Learning, ADDIE, Sekolah Dasar

CORRESPONDING AUTHOR

sitinurhasanahr22@gmail.com

DOI

10.37034/residu.v3i2.204

ABSTRAK

Pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk karakter peserta didik. Namun dalam praktiknya peserta didik kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang cenderung bersifat konvensional dan tidak melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menguji validitas media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. Validitas media dinilai berdasarkan aspek kelayakan isi, kesesuaian bahasa dan tampilan media yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang pada tahap ini berfokus pada validasi produk. Instrumen pengumpulan data berupa lembar validasi yang diberikan kepada para ahli. Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis Genially memperoleh kategori Sangat Valid dengan skor rata-rata 91,11%. Dengan demikian, media ini layak untuk digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila sebagai alternatif untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

1. Pendahuluan

Kurikulum adalah rencana yang terdiri dari tujuan, isi, bahan ajar, dan metode yang digunakan selama proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan [1]. Kurikulum merupakan suatu perangkat ajar atau sistem yang dirancang untuk mengukur dan merencanakan materi pembelajaran, yang berfungsi sebagai panduan oleh pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran [2]. Kurikulum berperan sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan, dengan kata lain kurikulum dijadikan sebagai dasar utama dalam proses pembelajaran di Indonesia [3].

Salah satu mata pelajaran dalam Kurikulum Merdeka adalah Pendidikan Pancasila. Pelajaran ini membantu

siswa menyesuaikan diri dengan norma, adat, dan aturan yang berlaku dalam masyarakat [4]. Karakteristik dari mata pelajaran Pendidikan Pancasila adalah sebagai pendidikan nilai dan moral [5]. Dengan adanya pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat membangun rasa ingin tahu peserta didik, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis dan logis serta keterampilan bermasyarakat [6].

Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan adanya proses pembelajaran yang efektif untuk menarik minat peserta didik untuk belajar. Penggunaan media dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam meningkatkan keaktifan, kreativitas, dan

pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan selama proses pembelajaran [7]. Selain itu pembelajaran yang efektif memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik [8]. Media pembelajaran yang ideal dalam proses pembelajaran adalah yang dapat merangsang pikiran serta kemampuan peserta didik, mampu meningkatkan pemahaman peserta didik, serta yang sesuai dengan tujuan pembelajaran [9]. Saat ini, guru berperan sebagai fasilitator, guru juga diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang efektif dan menyenangkan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan [10].

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di UPTD SDN 017138 Ledong Timur pada tanggal 8 sampai 9 November 2024 yang telah menerapkan kurikulum merdeka, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional terbatas hanya pada buku paket dan media Proyektor untuk menampilkan gambar dan video. Hal ini menyebabkan kurangnya antusiasme peserta didik untuk belajar. Peneliti juga melakukan wawancara terhadap wali kelas dan menemukan beberapa permasalahan yakni terdapat peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran Pendidikan Pancasila, dimana peserta didik kebingungan ketika guru bertanya terkait materi yang telah dipelajari serta peserta didik yang cukup aktif tetapi sebagian besar mereka kurang tertarik dan tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran jika hanya menggunakan gambar dari buku paket. Media konvensional adalah media yang dibuat dengan cara tradisional tanpa menggunakan alat teknologi seperti komputer [11].

Solusi yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk belajar. Salah satu teknologi yang dapat dikembangkan untuk membuat media untuk pembelajaran yang efektif yaitu *website Genially*. Media ini dilengkapi dengan beragam fitur, seperti presentasi, animasi atau video, info grafis, poster digital, kuis, dan permainan, yang dirancang untuk memberikan pengalaman pembelajaran interaktif bagi siswa [12]. Media seperti ini membantu anak untuk memahami materi pembelajaran dengan baik [13]. Selain itu diperlukan model pembelajaran yang mendukung peserta didik untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang efektif adalah *Problem Based Learning* [11]. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan melatih peserta didik untuk mempersatukan teori dan praktik, dan menerapkan pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkan solusi yang layak untuk menyelesaikan suatu masalah [14], [15].

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang telah divalidasi sehingga dapat digunakan secara optimal dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Validitas berfungsi untuk melihat akurasi suatu alat dalam melaksanakan fungsinya [16]. Validitas dapat diukur berdasarkan penilaian ahli terhadap aspek kelayakan materi, penyajian, bahasa, dan kegrafisan media pembelajaran [17]. Media yang valid akan lebih efektif dalam menyampaikan materi serta mendukung pencapaian tujuan pembelajaran [6], [18]. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis validitas media interaktif berbasis *Genially* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Melalui kajian ini, diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang tinggi sehingga layak digunakan sebagai alat bantu dan solusi alternatif dalam proses pembelajaran.

2. Metode Penelitian

2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam jenis penelitian pengembangan *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE (*analysis, design, development, implementation, evaluation*). Adapun langkah-langkah dari pengembangan media interaktif berbasis *Genially* dengan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu [13]:

- a. *Analysis* (analisis), terdiri dari dua langkah yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Analisis kinerja bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengkategorikan masalah yang ada, sedangkan analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan solusi dari permasalahan yang muncul.
- b. *Design* (perencanaan), tahap ini mencakup menentukan serta merancang instrumen, seperti angket yang diperlukan untuk validator dan praktisi, merancang produk yang akan dikembangkan menyesuaikan dengan materi pembelajaran.
- c. *Development* (pengembangan), pada tahap ini media yang telah dirancang dikembangkan lebih lanjut kemudian validasi produk oleh validator dan produk di revisi sesuai masukan.
- d. *Implementation* (penerapan) pada tahap ini dilakukan uji coba lapangan untuk menerapkan produk yang telah dikembangkan dengan mempertimbangkan masukan dari validator ahli.
- e. *Evaluation* (evaluasi) pada tahap ini dilakukan penilaian oleh praktisi, termasuk guru dan siswa untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan.

2.2 Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui kevalidan media yang dikembangkan dilakukan uji validitas dengan

menggunakan instrumen validasi. Instrumen validasi yang digunakan adalah berupa lembar validasi yang bertujuan untuk mengumpulkan data valid atau tidaknya media pembelajaran berbasis *Genially* pada pembelajaran pendidikan Pancasila di kelas V Sekolah Dasar yang sudah dikembangkan. Instrumen validasi media pembelajaran ini meliputi lembar validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Instrumen validitas merupakan lembaran angket yang digunakan untuk mengumpulkan data yang valid mengenai media pembelajaran yang dikembangkan. Tingkat validitas media pembelajaran dapat diukur menggunakan pendapat dari Validator ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validator diminta untuk mengisi lembaran instrumen yang telah disediakan. Pada instrumen lembar validasi ahli terdapat 5 skala penilaian yang disajikan pada Tabel 1 [19].

Tabel 1. Penskoran validitas media pembelajaran

Rentang	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

Perhitungan akhir hasil validitas dapat dilakukan dengan mengumpulkan skor dari setiap indikator pada instrumen validitas [19], [20] yang disajikan pada Persamaan (1).

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad (1)$$

Dimana NP adalah nilai persen yang dicari, R adalah skor yang diperoleh, dan SM adalah Skor maksimum. Selanjutnya, untuk mencari rata-rata persentase

Tabel 3. Capaian dan Tujuan Pembelajaran Fase C

Elemen	Capaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran
Bhinneka Tunggal Ika	Peserta didik mampu menyajikan hasil identifikasi sikap menghormati, menjaga, dan melestarikan keberagaman budaya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika di lingkungan sekitarnya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mampu mengidentifikasi keragaman budaya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. 2. Peserta didik mampu menganalisis bentuk sikap menghargai keberagaman budaya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat. 3. Peserta didik mampu menyajikan bentuk sikap menghargai keberagaman budaya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat.

Setelah tahap analisis, penelitian berlanjut pada tahap perancangan, dimana peneliti mulai mengembangkan konsep multimedia interaktif menggunakan aplikasi *Genially*. Pada tahap ini perancangan media dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik yang telah diidentifikasi sebelumnya. Adapun tahap perancangan media interaktif *Genially* adalah sebagai berikut:

1. Pertama, untuk dapat menggunakan *Genially*, pengguna dapat mengakses melalui link <https://Genially.com/> yang disajikan pada Gambar 1.

validitas [19], [20] dari ketiga validator ahli dengan menggunakan Persamaan (2).

$$\bar{x} = \frac{\sum x_i}{n} \quad (2)$$

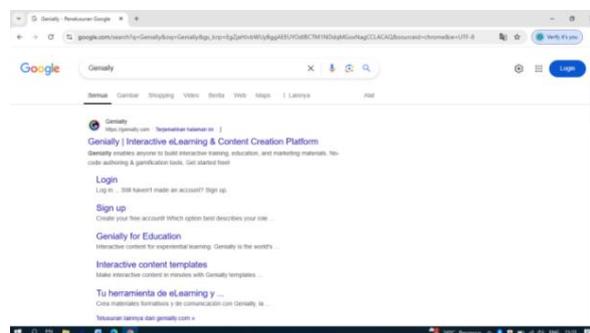
Dimana \bar{x} adalah rerata, $\sum x_i$ adalah jumlah nilai setiap validator, dan n adalah jumlah validator. Untuk pemberian kategori validitas pengembang [19] terdapat pada Tabel 2.

Tabel 2. Kategori validitas pengembangan

Interval (%)	Bobot
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Kurang Valid
0-20	Tidak Valid

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini, tahap analisis pertama yang peneliti lakukan adalah analisis kebutuhan untuk mengetahui kebutuhan yang berkaitan dengan media pembelajaran di kelas V. Hasil analisis yang peneliti temukan yaitu peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran dimana peserta didik mendapatkan pembelajaran tentang bagaimana cara pemecahan masalah dan belajar berpikir kritis. Selanjutnya peneliti melakukan analisis kurikulum pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar Bab 3 (Keragaman di Indonesia) Hal ini dilakukan agar materi yang terdapat pada media pembelajaran ini lengkap dan mudah dipahami oleh peserta didik. Capaian dan Tujuan Pembelajaran Fase C yang akan disajikan pada Tabel 3.



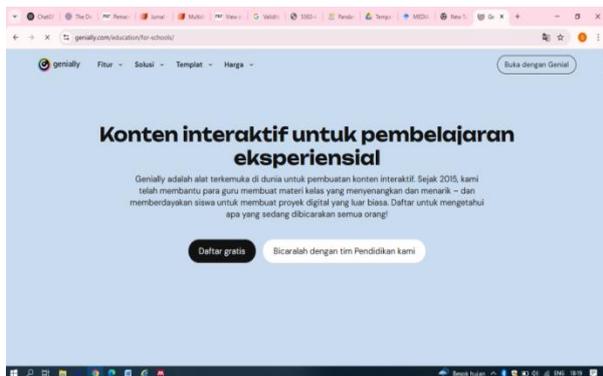
Gambar 1. Website Genially

b. Kedua, halaman akan terbuka, kemudian lanjutkan dengan memilih menu *sign up*, lalu mendaftar menggunakan email yang disajikan pada Gambar 2.



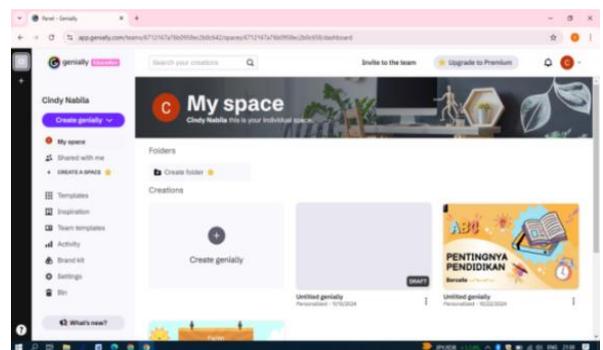
Gambar 2. Saat Pendaftaran

c. Ketiga, pilih opsi *teacher* untuk guru sementara bagi peserta didik bisa memilih *student* yang disajikan pada Gambar 3.



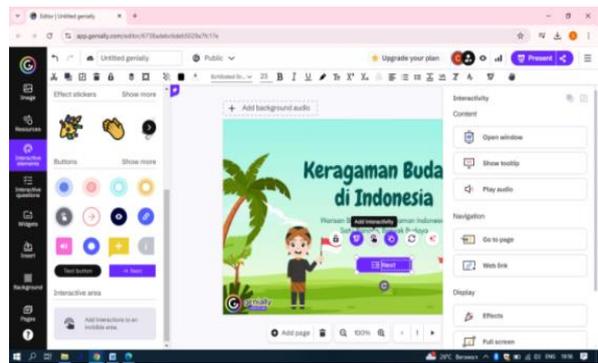
Gambar 3. Menu Registrasi

d. Untuk mulai membuat media pembelajaran yang diinginkan dapat memilih menu *Create Genially*, pengguna dapat memilih untuk merancang desain secara mandiri yang disajikan pada Gambar 4.



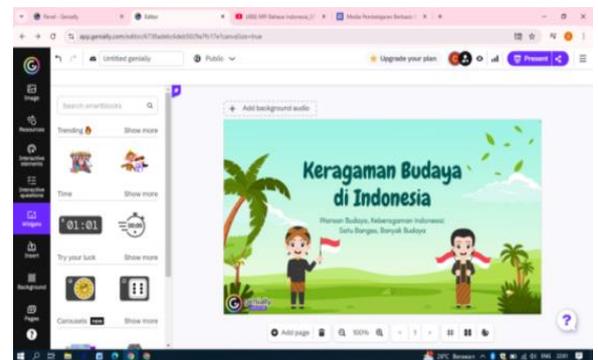
Gambar 4. Tampilan Menu Utama Genially

e. Untuk menggunakan beragam jenis *template* yang disediakan, dapat memilih menu *templates*. Pada menu tersebut pengguna dapat memilih *template* yang diinginkan yang disajikan pada Gambar 5.



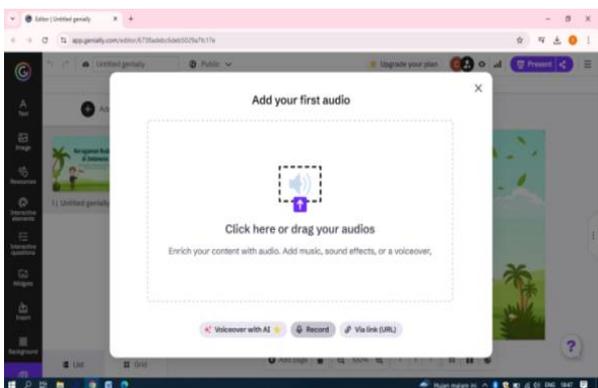
Gambar 5. Tampilan Elemen Interaktif

f. Untuk menambahkan elemen pada media, pilih menu *interactive element* yang disajikan pada Gambar 6.



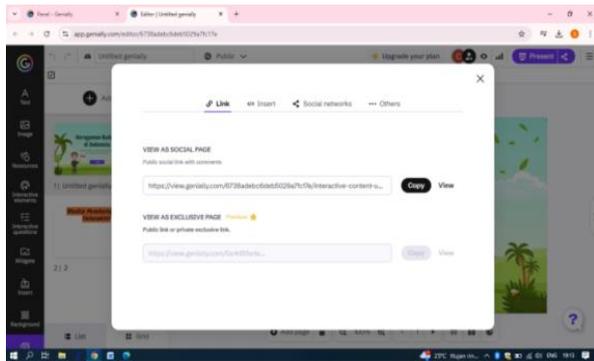
Gambar 6. Tampilan Menu Genially

g. Untuk menambahkan audio pada media, pengguna dapat memilih menu *Add background video*, kemudian pilih *record* yang disajikan pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Menambahkan Audio

h. Setelah pengguna selesai berkreasi, media yang dibuat dapat dibagikan dengan memilih menu *share*, kemudian menyalin *link Genially* yang disajikan pada Gambar 8.



Gambar 8. Tampilan Link Genially

Tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan, peneliti mengembangkan multimedia interaktif berdasarkan komentar dan saran yang diperoleh dari hasil validasi oleh 3 dosen validator ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan pada tanggal 3 sampai 16 Januari 2025. Setelah mendapatkan hasil validasi, peneliti melakukan revisi produk multimedia interaktif berdasarkan penilaian dan komentar dari ketiga validator ahli. Adapun hasil validitas dari ketiga ahli yang disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Ahli

No.	Aspek	Nilai (%)	Keterangan
1	Materi	89,33	Sangat Valid
2	Bahasa	91,00	Sangat Valid
3	Media	93,00	Sangat Valid
Rata-rata		91,11	Sangat Valid

Data uji validitas materi didapatkan dari oleh ahli materi yang dilakukan sebanyak dua kali. Pada validasi pertama mendapatkan persentase 77,33% dengan kategori Valid. Kemudian dilakukan validasi kedua mendapatkan persentase 89,33% dengan kategori Sangat Valid. Data uji validitas bahasa didapatkan dari ahli bahasa yang dilakukan sebanyak dua kali, pada validasi pertama mendapatkan hasil 55% dengan kategori Cukup Valid dan kemudian dilakukan validasi kedua didapatkan persentase hasil 91% dengan kategori Sangat Valid. Data uji validitas media didapatkan dari ahli media yang juga dilakukan sebanyak dua kali, dimana pada validasi pertama mendapatkan hasil 64% dengan kategori Cukup Valid dilanjutkan dengan validasi kedua dengan persentase hasil 93% dengan kategori Sangat Valid.

Dari hasil diatas, didapatkan penilaian akhir validitas sebesar 91,11% dengan kategori Sangat Valid. Oleh karena itu, multimedia interaktif berbasis Genially pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Keragaman di Indonesia di kelas V Sekolah Dasar sudah valid digunakan. Setelah tahap pengembangan, tahap *implementation* dilakukan dengan uji coba lapangan untuk menerapkan produk yang telah dikembangkan dengan mempertimbangkan masukan dari validator ahli. Pada tahap *implementation*, produk yang telah dikembangkan seharusnya diuji coba di lapangan untuk

mengetahui efektivitasnya dalam pembelajaran. Namun, dalam penelitian ini, tahap implementasi dalam bentuk uji coba kepada peserta didik tidak dilakukan karena penelitian hanya berfokus pada uji validitas media interaktif yang dikembangkan. Sebagai gantinya, masukan dari validator ahli digunakan untuk menilai dan merevisi media agar memenuhi standar kelayakan sebelum dapat diterapkan dalam pembelajaran yang sebenarnya.

Adapun tahap terakhir dalam penelitian ini adalah tahap evaluasi. Tahap evaluasi dalam penelitian ini berfokus pada penilaian validitas media interaktif yang dikembangkan. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi dari para ahli yang mencakup aspek kelayakan materi, desain, dan media. Data yang diperoleh dianalisis untuk menentukan tingkat validitas media sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Karena penelitian ini hanya sampai pada tahap uji validitas, evaluasi efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran tidak dilakukan. Namun, hasil validasi dari para ahli digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah media yang dikembangkan layak atau memerlukan revisi lebih lanjut sebelum diterapkan dalam pembelajaran yang sebenarnya.

4. Kesimpulan

Pengembangan media interaktif berbasis Genially pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Keragaman di Indonesia menggunakan model *Problem Based Learning* di kelas V sekolah dasar telah dikembangkan menggunakan model ADDIE dan memperoleh hasil rata-rata dari tiga validator ahli adalah 91,11% yang termasuk ke dalam kategori Sangat Valid. Media interaktif berbasis Genially ini sudah dapat digunakan dalam proses pembelajaran baik secara daring maupun luring. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif ini dapat menjadi solusi alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan di SD serta bagi peserta didik

Daftar Rujukan

- [1] Aditya, T., Sudrajat, A., & Sumantri, M. S. (2021). The Development of Interactive Multimedia Based on the Quiz Education Game on the Content of IPS Learning in Basic Schools. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 8(4), 654. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v8i4.2627>
- [2] Fauzana, U., & Muhammadi, M. (2024). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V SDN 04 Bariang Rao–Rao Kabupaten Solok Selatan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 331-342. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i03.16370>
- [3] Herdianti, F. D., & Waldi, A. (2024). Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Di Kelas IV SDN 08 Kubu Tanjung Kota Bukittinggi. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 5610-5619. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.15215>

- [4] Apriliani, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 994–1003. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- [5] Hutabri, E. (2022, January). Validitas media pembelajaran multimedia pada mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 4, pp. 296-300). <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/prosiding/article/view/5363>
- [6] Ni'mah, N. K., Warsiman, W., & Hermiati, T. (2022). Upaya meningkatkan minat belajar siswa melalui media Genially dalam pembelajaran daring Bahasa Indonesia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Malang. *Jurnal Metamorfosa*, 10(1), 1-10. <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>
- [7] Ramadani, U. T., & Mansuridin, M. (2023). Peningkatan Proses Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning Di Kelas IV. *E-Jurnal Inovasi Pembelajaran Sekolah Dasar*, 10(3), 20. <https://doi.org/10.24036/e-jipsd.v10i3.10520>
- [8] Firdawela, I., & Reinita, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share di Kelas IV SDN Karang Tengah 07. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(1), 99–112. <https://doi.org/10.33369/pgsd.14.2.99-112>
- [9] Silvi, F., Witarsa, R., Ananda, R., & Guru, P. (2020). Kajian literatur tentang kemampuan pemecahan masalah matematika dengan model problem based learning pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3360-3368.
- [10] Mufidah, H. A., & Tirtoni, F. (2023). Pengaruh Metode Peer Teaching terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 14(1), 72–84. <https://doi.org/10.31849/lectura.v14i1.11980>
- [11] Khairani, I. A., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Pendidikan pancasila sebagai pembentuk karakter disiplin siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7497–7500. <https://doi.org/10.31004/jptam.v5i3.2187>
- [12] Reinita, R. (2019). Pengaruh Penerapan Model *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN di Kelas V SDN 02 Aur Kuning Bukittinggi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 3(2), 13. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v3i2.107405>
- [13] Astuti, A. D., Rahmawati, E., Evitasari, A. D., Utamingtyas, S., & Musyadad, F. (2022). Pendampingan Motivasi Belajar Melalui Media Genial Pasca Pandemi Covid Pada Siswa SMK Muhammadiyah 2 Wates. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(4), 894–901. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i4.3416>
- [14] Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). *Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital)*. Bening Media Publishing.
- [15] Darwati, I. M., & Purana, I. M. (2021). Problem Based Learning (PBL): Suatu model pembelajaran untuk mengembangkan cara berpikir kritis peserta didik. *Widya Accarya*, 12(1), 61-69. <https://doi.org/10.46650/wa.12.1.1056.61-69>
- [16] Rizqi, M., & Faujianor, A. (2024). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Bagan dan Audio pada Materi Wudhu. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(3), 414-422. <https://doi.org/10.51278/aj.v6i3.1702>
- [17] Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas bahan ajar kurikulum pembelajaran untuk pendidikan guru sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1).
- [18] Septiani, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV. *Journal of Classroom Action Research*, 6(1), 208-215. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i1.7248>
- [19] Salwani, R., & Ariani, Y. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tema 3 Subtema 3 Berbasis Articulate Storyline 3 di Kelas Va SDIT Mutiara Kota Pariaman. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 409-415.
- [20] Syafira Sindy, & Syafri, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran SAC (Smart Application Creator) dengan Model Discovery Learning di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 17497–17502.