

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *TELEBOT* PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA KELAS V SEKOLAH DASAR

Eka Nur Kayati

PGSD FIP UNESA (eka.20037@mhs.unesa.ac.id)

Vicky Dwi Wicaksono

PGSD FIP UNESA (vickywicaksono@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menghasilkan media *telebot* yang valid, efektif, dan praktis. Jenis penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) model pengembangan ADDIE. Instrumen pengumpulan data menggunakan lembar validasi untuk menguji kavalidan produk, lembar *pretest* dan *posttest* untuk mengukur keefektifan produk, dan lembar angket peserta didik dan lembar respon guru untuk mengukur kepraktisan produk. Berdasarkan hasil validasi materi mendapatkan persentase 88% dengan kategori “Sangat Valid”. Sementara itu, hasil validasi media mendapatkan persentase 90% dengan kategori “Sangat Valid”. Hasil keefektifan media diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada peserta didik kelas V SDN 6 Baosan Kidul. Peserta didik yang mengikuti *pretest* mendapatkan nilai rata-rata 50, sedangkan untuk *posttest* mendapatkan nilai rata-rata 90. Media *telebot* dinyatakan “Sangat Efektif” karena peningkatan hasil belajar yang dialami peserta didik sebesar 100% dan memenuhi kriteria hasil tes yang sangat tinggi. Sedangkan untuk hasil kepraktisan memperoleh persentase sebesar 95% dari hasil angket peserta didik dan 94% dari hasil respon guru. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan, maka media pembelajaran *telebot* pada materi keragaman sosial budaya kelas v sekolah dasar dinyatakan layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Telebot*, Keragaman Sosial Budaya.

Abstract

The research was conducted with the aim of producing valid, effective, and practical *telebot* media. The type of research used was the Research and Development (R&D) model of the ADDIE development. Data collection instruments used validation sheets to test the validity of the product, *pretest* and *posttest* sheets to measure the effectiveness of the product, and student questionnaires and teacher response sheets to measure the practicality of the product. Based on the validation results, the material obtained a percentage of 88% with the category "Very Valid". Meanwhile, the media validation results obtained a percentage of 90% with the category "Very Valid". The effectiveness of the media was obtained from the results of *pretests* and *posttests* given to Grade V students of SDN 6 Baosan Kidul. Students who took the *pretest* obtained an average score of 50, while for the *posttest* they obtained an average score of 90. The *telebot* media was declared "Very Effective" because of the 100% increase in student learning outcomes and meeting the criteria for very high test results. As for practicality it obtained a percentage of 95% from student questionnaires and 94% from teacher. responses. Based on the research results obtained, the *telebot* learning media on social cultural diversity material for grade V elementary school is considered suitable for implementation in learning.

Keywords: Learning Media Development, *Telebot*, Social Cultural Diversity.

PENDAHULUAN

Di era abad ke-21 ini, perkembangan teknologi, khususnya dalam bidang informasi serta komunikasi, mengalami kemajuan yang luar biasa. Fenomena perkembangan ini telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Dalam ranah pendidikan, dampak dari perkembangan teknologi ini sangat signifikan (Nur et al., 2021). Kemajuan pesat dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan substansial dalam sistem pendidikan (Budiman, 2017). Pesatnya perkembangan teknologi informasi serta komunikasi pada

era sekarang menantang para pendidik. Karena sesuai Permendiknas No. 16 tahun 2007 mengenai kompetensi guru juga standar kualifikasi akademik, para pendidik diharapkan mampu memanfaatkan teknologi informasi serta komunikasi guna menunjang pengembangan diri mereka. Oleh karena itu, adaptasi guru dalam memahami serta mengoperasikan TIK ke dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Penguasaan akan teknologi ini menjadi sarana bagi para pendidik guna menghadirkan beragam media pembelajaran yang inovatif berbasis teknologi (Salsabila et al., 2020). Seiring dengan kemajuan teknologi yang cepat, penggunaan media pembelajaran

juga mengalami transformasi yang signifikan. Awalnya, media pembelajaran hanya digunakan sebagai sarana penunjang pengajaran oleh pendidik dengan sebatas penggunaan alat (Miftah, 2013). Namun, seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media pembelajaran berbasis teknologi pun menjadi semakin populer (Marryono Jamun, 2018).

Media pembelajaran ialah sumber belajar yang sangat membantu dalam proses pembelajaran (Rida Rahmadani & Dwi Wicaksono, 2023). Penggunaannya memberikan sejumlah manfaat yang signifikan saat pembelajaran berlangsung, termasuk dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta membuat materi pembelajaran menjadi semakin jelas serta mudah dipahami. Media pembelajaran juga mampu menarik minat peserta didik untuk menjelajahi bidang-bidang baru pengetahuan, sehingga memfasilitasi pemahaman yang lebih luas (Rohani, 2020). Terutama, media pembelajaran berbasis teknologi memberikan kemudahan yang besar dalam hal efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan serta kondisi peserta didik, memastikan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran (Syaparuddin, 2020). Berkaitan dengan hal tersebut, kemampuan guru ketika memilih atau mengembangkan media yang sesuai akan menumbuhkan semangat peserta didik untuk berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi dapat menjadikan lingkungan kelas yang dinamis dan menghindari kebosanan (Limin & Kundiman, 2023).

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang harus diikuti oleh seluruh peserta didik di Indonesia mulai tingkat pendidikan dasar sampai tingkat perguruan tinggi, sebagaimana diatur dalam Pasal 37 Ayat 1 dan 2 UU RI Nomor 20 tahun 2003. Tujuan utamanya ialah untuk meningkatkan rasa patriotisme dan cinta tanah air. Pentingnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila terletak pada pengajaran nilai-nilai kebangsaan dan pembentukan karakter yang esensial bagi pengembangan nilai-nilai Pancasila sejak usia dini, yang sejalan dengan cita-cita bangsa, terutama di tingkat sekolah dasar.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar meliputi beberapa aspek pembelajaran. Salah satu aspeknya ialah persatuan dan kesatuan bangsa yang diajarkan guna membentuk rasa cinta tanah air, patriotisme, serta menanamkan nilai-nilai toleransi dalam kehidupan bersama. Melihat keragaman sosial budaya di Indonesia, pentingnya menanamkan rasa kesatuan dan persatuan sejak dini sangatlah penting guna mencegah potensi perpecahan di masa mendatang. Upaya ini menjadi pondasi penting dalam memelihara solidaritas dan keberagaman dalam masyarakat (Rumahuru, 2021).

Di tingkat sekolah dasar, Pendidikan Pancasila mengakomodasi aspek persatuan dan kesatuan bangsa, salah satunya mencakup pemahaman mengenai keragaman sosial budaya di negara republik Indonesia. Materi tersebut diajarkan di tingkat sekolah dasar dengan tujuan mengembangkan semangat patriotisme serta rasa cinta terhadap tanah air, serta mengajarkan penghargaan dan penghormatan terhadap keragaman yang ada (Dwintari, 2018). Hal ini bertujuan untuk mendorong terciptanya persatuan dan kesatuan dalam Negara Kesatuan Republik Indonesia sesuai pada butir ketiga Pancasila yang mengemukakan “Persatuan Indonesia” (Febriansyah, 2017).

Sebagian besar anak-anak SD saat ini sudah terampil menggunakan teknologi, terutama smartphone dengan akses media sosial dalam aktivitas sehari-hari. Hal ini memungkinkan peserta didik kelas tinggi untuk berkontribusi secara aktif dalam pemanfaatan teknologi seperti smartphone dalam proses pembelajaran (Pujiono, 2021). Oleh karena itu, guru memiliki kesempatan untuk mengajarkan peserta didik cara menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran.

Namun, penggunaan serta pemanfaatan beragam media pembelajaran berbasis teknologi belum sepenuhnya diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut terjadi karena minimnya keterampilan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilaksanakan di SDN 6 Baosan Kidul menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku paket. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah ini juga terbatas, umumnya terbatas pada video pembelajaran yang tersedia di platform seperti YouTube. Kurang bervariasinya media pembelajaran ini menjadikan peserta didik kesulitan dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik agar peserta didik bisa lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran dan dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti terinspirasi dengan penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Arianto & Suryanti (2022) berjudul “Pengembangan Media Chatbot Telegram Menggunakan Metode Natural Language Processing bagi Sekolah Dasar Kelas IV Materi Selalu Berhemat Energi”. Media yang dihasilkan dari penelitian pengembangan media tersebut berupa *Chatbot Telegram*. Presentase dari pengolahan data ahli materi mendapatkan nilai 87,5%, ahli media 78% dan respon peserta didik mencapai 99%. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa media chatbot telegram layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Namun, pada penelitian tersebut ditemukan keterbatasan. Pada media chatbot telegram belum terdapat video-video atau animasi langsung pada roomchat.

Sehingga peneliti sebelumnya menyarankan agar peneliti selanjutnya bisa menambahkan video atau animasi langsung pada roomchat.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Dhamantara & Ulhaq Zuhdi (2022) berjudul “Pengembangan Aplikasi *Chatbot* Whatsapp Materi Pesawat Sederhana Bagi Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar”. Media yang dihasilkan dari penelitian pengembangan media tersebut berupa *Chatbot Whatsapp*. Presentase yang diperoleh dari validator ahli materi sebesar 92,5%, validator ahli media sebesar 77% dan respon peserta didik mencapai 90%. Sehingga dapat disimpulkan bahwasannya media chatbot whatsapp praktis digunakan sebagai media pembelajaran. Namun, pada penelitian tersebut ditemukan keterbatasan. Pada media chatbot whatsapp tidak bisa menampung inputan berupa suara. Sehingga peneliti sebelumnya menyarankan agar peneliti selanjutnya bisa menambahkan inputan suara pada roomchat.

Selanjutnya ada penelitian dari Taqwa & Rachmadyanti (2023) yang berjudul “Pengembangan WACHABOT (Whatsapp Chatbot) Sebagai Asisten Belajar Peserta Didik Materi Perjuangan Melawan Penjajahan Belanda dan Jepang Kelas V SD”. Media yang menjadi produk akhir dari penelitian pengembangan media tersebut berupa WACHABOT (Whatsapp Chatbot). Presentase dari ahli materi mencapai 90%, ahli media juga 90% serta respon peserta didik juga 90%. sehingga dapat diambil kesimpulan bahwasannya media wachabot sangat praktis digunakan serta dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. Namun, pada penelitian tersebut ditemukan keterbatasan. Pada media wachabot (whatsapp chatbot) tidak bisa menampung inputan berupa suara. Pada media wachabot (whatsapp chatbot) juga tak bisa memasukkan gambar ataupun video secara langsung pada tampilan wachabot. Sehingga peneliti sebelumnya menyarankan agar peneliti selanjutnya bisa menambahkan inputan suara dan menambahkan gambar atau video secara langsung di roomchat.

Berdasarkan pada hasil penelitian diatas, bisa diambil kesimpulan bahwasannya pengembangan media pembelajaran berbasis chatbot memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di sekolah dasar. Dengan tingkat validitas yang tinggi dan respon positif dari peserta didik, media-media ini menjadi pilihan yang menarik untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran modern. Dengan adanya penelitian tersebut dijadikan acuan peneliti dalam melakukan penelitian pengembangan.

Adapun inovasi pengembangan media untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu berupa pengembangan media telebot (Telegram Chatbot). Bot Telegram atau *telegram chatbot* merupakan robot digital yang sudah diprogram untuk menjalankan perintah pada

aplikasi telegram. *Telebot* (Telegram Chatbot) dapat digunakan sebagai sebuah alat pembelajaran inovatif yang menyesuaikan pada kurikulum yang ada. Tujuannya ialah untuk melibatkan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran, memberikan akses yang lebih luas terhadap materi pembelajaran, serta mengukur efektivitas *telebot* sebagai alat bantu pembelajaran yang dapat menunjang peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi Keragaman Sosial Budaya.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka peneliti menyimpulkan sebuah judul untuk penelitian yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran *Telebot* Pada Materi Keragaman Sosial Budaya Kelas V Sekolah Dasar”.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini ialah Research and Development. Research and Development (R&D) ialah metode penelitian yang dirancang untuk membuat produk tertentu kemudian menguji tingkat kelayakannya (Kamal, 2020). Model pengembangan ADDIE yang digunakan pada penelitian ini terdiri dari lima tahapan yakni, *Analysis* (Analisis), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), *Evaluation* (Evaluasi).

Tahap awal yang dilaksanakan dalam pengembangan media *telebot* ialah tahap analisis. Adapun proses dari tahapan analisis yakni dengan melakukan analisis masalah, analisis materi dan analisis kebutuhan.

Tahap kedua yang dilaksanakan dalam pengembangan media *telebot* ialah tahap desain. Adapun proses dari tahapan desain yakni merancang materi dan merancang media.

Tahap ketiga yang dilaksanakan ketika pengembangan media *telebot* ialah tahap pengembangan. Pada tahap ini dilaksanakan pengembangan media pembelajaran telebot, dilaksanakan uji validasi bersama dosen ahli materi dan dosen ahli media serta merevisi sesuai saran juga masukan dari para validator.

Tahap keempat yang dilaksanakan dalam pengembangan media *telebot* ialah implementasi. Pada tahap implementasi dilaksanakan uji coba produk dengan melibatkan peserta didik V SDN 6 Baosan Kidul.

Tahap terakhir yang dilaksanakan ketika pengembangan media *telebot* ialah evaluasi. Pada tahap ini akan dilaksanakan pemfinalan produk dengan mengevaluasi apakah produk yang telah dikembangkan sudah memenuhi kriteria valid, efektif serta praktis sehingga produk bisa dikatakan layak digunakan ketika kegiatan belajar mengajar.

Subjek uji coba pada penelitian ini ialah peserta didik kelas V SDN 6 Baosan Kidul yang berjumlah 18 peserta didik yakni 10 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Mereka akan menjadi subjek uji coba

guna melihat respon serta dampak dari penggunaan media pembelajaran Telebot. SDN 6 Baosan Kidul berlokasi di Desa Baosan Kidul, Kecamatan Ngrayun, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni data kuantitatif serta data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan melalui perhitungan validasi materi, validasi media, angket peserta didik, respon guru, juga hasil pengerjaan *pretest* serta *posttest* yang disajikan dalam bentuk angka. Sedangkan data kualitatif diperoleh berdasarkan komentar maupun saran dari para ahli, guru, dan respon pengguna terhadap media yang disajikan dalam bentuk deskripsi. Data tersebut digunakan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, serta keefektifan dari media pembelajaran *Telebot*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menghasilkan produk dalam bentuk media pembelajaran telebot mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V Sekolah Dasar. Bab ini akan membahas hasil dari pengembangan media pembelajaran telebot meliputi proses, kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran telebot pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar. Media pembelajaran telebot dikembangkan dengan model ADDIE, berikut ialah penjabaran 5 tahapan ADDIE:

Tahap Analisis

Tahap pertama yang harus dilakukan ketika pengembangan media telebot ialah tahap analisis. Adapun proses dari tahapan analisis yakni : a) Analisis masalah, Pada analisis masalah peneliti melakukan observasi serta wawancara bersama guru kelas V di SDN 6 Baosan Kidul. Kegiatan observasi serta wawancara ini dilaksanakan untuk mencari tahu permasalahan dan kendala yang muncul ketika jalannya kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan di kelas. Hasil analisis masalah menunjukkan bahwa penggunaan serta pemanfaatan media pembelajaran masih kurang bervariasi dan masih kurang optimal. Saat kegiatan pembelajaran, media yang digunakan guru berupa buku Pendidikan Pancasila dan video. Saat kegiatan pembelajaran guru lebih sering menjelaskan materi dan peserta didik yang mendengarkan. Kegiatan pembelajaran seperti ini menjadikan peserta didik cepat bosan saat kegiatan pembelajaran. b) Analisis materi, Analisis materi dilakukan untuk memilih dan menentukan materi yang baik dan sesuai kebutuhan. Pada analisis materi ini peneliti menanyakan kepada guru kelas v serta peserta didik kelas v terkait materi apa yang sulit dipahami peserta didik. berdasarkan hasil analisis materi, peserta didik dan guru membutuhkan media untuk materi keragaman sosial budaya. Dikarenakan pada materi tersebut terdapat banyak keragaman sosial budaya di Indonesia. Akan tetapi peserta didik kesulitan memahami

dan mengingat materi tersebut. Sehingga perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk memahami dan mengingat materi dengan lebih mudah c) Analisis kebutuhan, Analisis kebutuhan dilaksanakan guna mengetahui kebutuhan yang diperlukan pada saat kegiatan pembelajaran dan akan memberikan solusi dari permasalahan yang ada. Saat kegiatan pembelajaran, pendidik hanya menggunakan media dalam bentuk buku Pendidikan Pancasila dan video. Saat kegiatan pembelajaran pun guru lebih sering menjelaskan materi dan peserta didik yang mendengarkan. Kegiatan pembelajaran seperti ini menjadikan peserta didik cepat bosan ketika kegiatan pembelajaran. Jika peserta didik sudah bosan, maka materi yang disampaikan oleh guru juga tidak tersalurkan dengan optimal. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwasannya guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik yang bisa menunjang peningkatan minat belajar peserta didik. Sedangkan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik serta memudahkan peserta didik ketika memahami materi keragaman sosial budaya.

Berdasarkan analisis masalah, materi dan kebutuhan maka peneliti menghadirkan solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Adapun solusinya yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yakni telebot yang bisa digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran.

Tahap Desain

Tahap desain merupakan tahap setelah analisis. Pada tahap ini ada dua macam proses, yakni: a) Merancang materi, Materi yang digunakan dalam pengembangan media telebot ini didapatkan dengan mencari dari buku Pendidikan Pancasila, internet dan referensi lain yang berkaitan dengan materi keragaman sosial budaya. Dalam perancangannya peneliti juga merancang lembar validasi materi untuk digunakan dalam kegiatan validasi mengenai materi yang akan disajikan pada produk media yang dikembangkan. b) Merancang media, Setelah tahap merancang materi, selanjutnya yakni membuat storyboard desain tampilan telebot. Pada tahap ini peneliti juga merancang lembar validasi media yang akan digunakan untuk mengetahui kevalidan dari produk yang dikembangkan.

Tahap Pengembangan

Tahapan ini ialah tahapan realisasi dari tahapan perancangan atau desain yang sudah dibuat. Pada tahap pengembangan ini media telebot materi keragaman sosial budaya yang telah dirancang mengalami proses pengembangan. Media telebot yang telah dikembangkan

dapat diakses melalui link ini <http://telegram.me/Keragamanbot>.

Setelah selesai mengembangkan media, peneliti melaksanakan uji kelayakan media pembelajaran telebot sebelum dilaksanakannya tahapan implementasi kepada subjek penelitian. Uji kelayakan ini terdiri dari uji validasi materi dan uji validasi media. Adapun rincian kedua uji validasi tersebut ialah sebagai berikut:

a. Uji validasi materi

Uji validasi materi dilaksanakan bersama bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen Prodi PGSD FIP UNESA. Uji validasi materi ini dilaksanakan pada tanggal 26 Maret 2024. Adapun dalam validasi ini mendapatkan persentase sebesar 88% yang tergolong dalam kategori “Sangat Valid”.

Walaupun mendapatkan persentase skor 88% yang tergolong dalam kategori “Sangat Valid” ketika validasi materi, masih ada beberapa catatan perbaikan dari validator ahli materi. Adapun catatannya yakni:

1. Materi perlu dilengkapi gambar
2. Kuis disesuaikan dengan tujuan pembelajaran

b. Validasi ahli media

Uji validasi media dilaksanakan bersama bapak Drs. Suprayitno, M.Si. yang merupakan dosen Prodi PGSD FIP UNESA. Uji validasi media ini dilaksanakan pada tanggal 26 Maret 2024. Hasil yang didapat dari validasi ini yakni 90% yang tergolong dalam kategori “Sangat Valid”.

Meskipun presentase menunjukkan nilai 90% yang tergolong dalam kategori “Sangat Valid” dalam validasi media, masih ada satu catatan perbaikan dari validator ahli media. Adapun catatannya yakni:

1. Sebaiknya kuis diberi backsound

Setelah selesai melakukan validasi materi dan media dengan dosen ahli, kemudian peneliti memperbaiki media telebot berdasarkan catatan dan saran dari kedua validator.

Berikut ini tampilan media telebot yang sudah divalidasi serta diperbaiki seperti saran dari kedua validator.

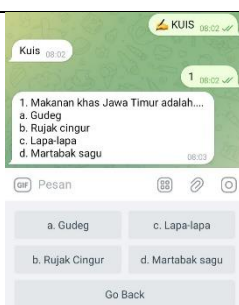
Tabel 1. Hasil pengembangan media telebot.

Tampilan menu utama telebot



Tampilan materi pada telebot



	
Tampilan video pada telebot	
Tampilan menu kuis	
Tampilan kuis pada telebot	



Tahap Implementasi

Tahapan penerapan atau implementasi bertujuan untuk mengetahui keefektifan dan kepraktisan media. Adapun rincian dari tahap implementasi yakni sebagai berikut:

a. Uji produk

Setelah melewati tahap perencanaan, pembuatan, uji validasi materi serta media, kemudian media pembelajaran telebot memasuki tahap implementasi dengan uji coba terbatas pada sekolah dasar yang sudah dipilih sebelumnya. Uji coba terbatas terhadap media pembelajaran telebot dilaksanakan di SDN 6 Baosan Kidul Kelas V dengan jumlah 18 peserta didik.

Pada penelitian ini merujuk nilai minimal yang ditetapkan sekolah yakni 70. Pencapaian pemahaman materi dalam penelitian ini termasuk pada kategori “Sangat Tinggi” dengan skor 100%. Berikutnya, dihitung nilai N-Gain untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar peserta didik dari hasil *pretest* serta *posttest*.

Peningkatan hasil belajar peserta didik jika diperhatikan dalam tabel panduan maka mendapatkan kriteria “Tinggi” dengan skor 0,8. Walaupun peningkatan hasil belajar peserta didik mendapat kategori tinggi, akan tetapi saat mengerjakan soal tes pada nomor 16, kebanyakan peserta didik masih salah dalam menjawab soal tersebut. Adapun soal yang terdapat pada nomor 16 merupakan soal terkait cara pelestarian keragaman. Oleh karena itu materi terkait cara melestarikan keragaman perlu diperjelas lagi dan dijelaskan secara rinci supaya peserta didik lebih mudah dalam memahami materi tersebut.

Berikutnya dalam tahap ini peneliti juga memberikan angket kepada peserta didik guna mencari tahu tingkat kepraktisan media pembelajaran setelah peserta didik menggunakan media.

Hasil perhitungan kepraktisan mendapat nilai 95% dan menunjukkan bahwasannya produk pengembangan berupa media telebot yang tergolong dalam kategori “Sangat Praktis”.

Selain membagikan lembar angket kepada peserta didik, angket pengamat juga diberikan kepada guru guna mengetahui tingkat kepraktisan media yang diterapkan. Angket guru diberikan kepada wali kelas V, Bapak Nursid Choirul Huda, S.Pd.I.

Dari hasil perhitungan didapat presentase sebesar 94% dari pengisian angket guru. Berdasarkan pada hasil presentase tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bahwasannya media telebot dapat dikategorikan “Sangat Praktis” diimplementasikan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman sosial budaya untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Tahap Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap pemfinalan produk dengan mengevaluasi apakah produk yang sudah dikembangkan sudah memenuhi kategori kelayakan yang meliputi valid, efektif dan praktis sehingga produk bisa dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Berikut analisis data untuk mengetahui kevalidan, keefektifan dan kepraktisan produk yang dihasilkan.

a. Kevalidan

Kevalidan media pembelajaran telebot pada materi keragaman sosial budaya didapat berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media. Presentase yang didapat masing-masing mendapat kategori “Sangat Valid” berdasarkan validasi oleh ahli materi sebesar 88% dan ahli media sebesar 90%. Adapun saran perbaikan dari ahli materi yakni materi perlu dilengkapi gambar, kuis sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Selain itu, didapatkan saran perbaikan dari ahli media yakni sebaiknya kuis diberikan background.

b. Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran telebot didapatkan dari hasil pengerjaan soal *pretest* dan *posttest*. Didapat hasil rata-rata nilai N-gain sebesar 0,8 yang tergolong dalam kategori “Tinggi”.

c. Kepraktisan

Kepraktisan media pembelajaran telebot didapat berdasarkan pengisian lembar angket peserta didik dan lembar respon guru. Perolehan hasil angket peserta didik mendapat hasil presentase sebesar 95%. Selain itu, perolehan hasil respon guru mendapat hasil presentase sebesar 94%. Sehingga media telebot masuk dalam kategori “Sangat Praktis”

Berdasarkan hasil uraian diatas, maka media pembelajaran telebot materi keragaman sosial budaya bisa dinyatakan layak dipakai dalam pembelajaran dengan memenuhi kategori valid, efektif, dan praktis.

Pembahasan

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini ialah media telebot untuk peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Materi keragaman sosial budaya merupakan materi yang terdapat pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang diikuti oleh seluruh peserta didik di Indonesia dari tingkat pendidikan dasar hingga perguruan tinggi. Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam membentuk sikap, nilai, dan moralitas generasi muda (Setiawati & Anggareni Dewi, 2021). Tujuannya bukan hanya untuk memberikan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi negara, tetapi juga untuk mendorong implementasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Pada penelitian pengembangan ini peneliti menggunakan model ADDIE dikarenakan model ini memiliki beberapa kelebihan. Dengan menggunakan model ADDIE maka peneliti bisa mengetahui bahwasannya media yang sudah dikembangkan sudah layak atau belum. Hal ini sesuai dengan pendapat (Rustandi, 2020) bahwasannya model ADDIE ini bisa menganalisis pengembangan media yang sudah dilaksanakan sudah layak atau belum saat digunakan. Proses pengembangan media telebot mengikuti lima langkah pendekatan ADDIE yakni didalamnya ada *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Pada analisis masalah peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas V di SDN 6 Baosan Kidul. Kegiatan observasi dan wawancara ini dilaksanakan untuk mencari tahu permasalahan dan kendala yang terjadi saat proses pembelajaran di kelas.

Hasil analisis masalah menunjukkan bahwasannya penggunaan serta pemanfaatan media pembelajaran masih kurang bervariasi dan masih kurang optimal. Saat kegiatan pembelajaran, media yang digunakan guru berupa buku Pendidikan Pancasila dan video. Saat kegiatan pembelajaran guru lebih sering menjelaskan materi dan peserta didik yang mendengarkan. Kegiatan pembelajaran seperti ini menjadikan peserta didik cepat bosan saat kegiatan pembelajaran.

Selanjutnya dilakukan analisis materi. Analisis materi dilakukan untuk memilih dan menentukan materi yang baik dan sesuai kebutuhan. Berdasarkan hasil analisis materi, peserta didik dan guru membutuhkan materi terkait keragaman sosial budaya. Dikarenakan pada materi tersebut terdapat banyak keragaman sosial budaya di Indonesia. Akan tetapi peserta didik kesulitan memahami dan mengingat materi tersebut. Sehingga perlu dikembangkannya sebuah media pembelajaran yang bisa membantu peserta didik untuk memahami dan mengingat materi mengenai keragaman sosial budaya dengan lebih mudah. Materi keragaman sosial budaya diajarkan di sekolah dasar dengan tujuan untuk mengembangkan

semangat patriotisme serta rasa cinta terhadap tanah air, serta mengajarkan penghargaan dan penghormatan terhadap keragaman yang ada (Dwintari, 2018).

Setelah melakukan analisis masalah dan materi kemudian peneliti melakukan analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan dilaksanakan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan pada saat pembelajaran dan akan memberikan solusi dari permasalahan yang ada. Saat kegiatan pembelajaran, guru hanya menggunakan media berupa buku Pendidikan Pancasila dan video. Saat kegiatan pembelajaran pun guru lebih sering menjelaskan materi dan peserta didik yang mendengarkan. Kegiatan pembelajaran seperti ini menjadikan peserta didik cepat bosan dalam kegiatan pembelajaran. Jika peserta didik sudah bosan, maka materi yang disampaikan oleh guru juga tidak tersalurkan dengan baik.

Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwasannya guru membutuhkan media pembelajaran yang menarik yang bisa meningkatkan minat belajar peserta didik. Sedangkan peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi keragaman sosial budaya.

Pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, kondisi peserta didik dan memastikan keterlibatan aktif mereka dalam kegiatan pembelajaran (Syaparuddin, 2020).

Berdasarkan analisis masalah, materi dan kebutuhan maka peneliti menghadirkan solusi alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Adapun solusinya yakni dengan mengembangkan produk media pembelajaran yang interaktif yakni Telegram Chatbot (*Telebot*) yang bisa digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran.

Pada tahap Design, peneliti merancang konten dan juga media yang akan dikembangkan. Materi yang digunakan dalam pengembangan media telebot ini didapatkan dengan mencari dari buku Pendidikan Pancasila, internet dan referensi lain yang berkaitan dengan materi keragaman sosial budaya. Desain media juga dirancang semenarik mungkin dengan tujuan peserta didik yang menggunakan akan tertarik dan tidak bosan saat menggunakan media telebot. Hal ini sesuai dengan pendapat (Limin & Kundiman, 2023) bahwasannya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi akan menciptakan lingkungan kelas yang dinamis dan menghindari kebosanan.

Pada tahap pengembangan atau *development* peneliti merealisasikan rancangan media telebot dan pelaksanaan validasi. Kegiatan validasi meliputi 2 hal yakni validasi materi dan media. Uji validasi materi dilaksanakan untuk menilai kesesuaian materi kelas V sekolah dasar dan uji validasi media dilaksanakan untuk

menilai tampilan media yang sudah dikembangkan. Hasil validasi materi mendapat presentase sebesar 88%. Sedangkan hasil validasi media mendapat presentase sebesar 90%. Dengan menggunakan kriteria menurut (Sugiyono, 2021) hasil validasi oleh ahli materi dan media termasuk dalam kategori “Sangat Valid”. Meskipun sebenarnya hasil yang didapatkan peneliti sudah termasuk dalam predikat “Sangat Valid” namun peneliti tetap melakukan perbaikan berdasarkan saran dari validator sebelum nantinya media di uji cobakan kepada subjek penelitian. Validasi materi tersebut dilaksanakan pada 26 Maret 2024 oleh dosen PGSD UNESA Bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd. selaku validator materi yang kemudian memberikan saran yakni, Materi perlu dilengkapi gambar dan Kuis sebaiknya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Sedangkan validasi media juga dilaksanakan pada 26 Maret 2024 oleh dosen PGSD UNESA Bapak Drs. Suprayitno, M.Si., selaku validator media memberikan saran yakni, sebaiknya kuis diberi background.

Pada tahap penerapan atau *implementation*, peneliti menguji cobakan produk media yang dihasilkan setelah mendapat predikat valid pada tahap sebelumnya. Uji coba media dilaksanakan di SDN 6 Baosan Kidul kelas V dengan jumlah peserta didik 18 orang. Sebelumnya sudah diumumkan oleh gurunya agar peserta didik membawa handphone untuk mengoperasikan media telebot ini. Teknis pelaksanaan penelitian diawali dengan peserta didik menyiapkan handphone nya masing-masing dan menyalakan data seluler. Kemudian peneliti mengirimkan link telebot ke grup. Berikut link telebot yang bisa diakses oleh peserta didik: <http://telegram.me/Keragamanbot>. Setelah peneliti mengirimkan link telebot ke grup kemudian peneliti membimbing peserta didik agar mengklik link tersebut. Lalu peserta didik mengikuti langkah dan arahan yang terdapat pada room chat telebot.

Tahap implementasi dilaksanakan untuk mencari tahu tingkat keefektifan dan kepraktisan media telebot. Untuk mencari tahu tingkat keefektifan pada produk media telebot, peneliti memberikan lembar *pretest* dan *posttest* kepada peserta didik. Media bisa dikatakan efektif apabila hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Adapun subjek penelitian banyaknya 18 peserta didik. Dari hasil uji coba yang sudah dilaksanakan melalui *pretest*, rata-rata nilai peserta didik mencapai 50, sedangkan untuk *posttest* nilai rata-rata mencapai 90. Dari pengolahan kedua data tersebut nilai N-Gain yang didapat ialah 0,8. Dengan menggunakan kriteria menurut (Kurniawan & Hidayah, 2021) hasil uji N-Gain termasuk dalam kategori “Tinggi”, sementara jika menggunakan dasar nilai minimal yang ditetapkan sekolah yakni sebesar 70. Dari data yang didapatkan semua peserta didik dengan

jumlah 18 berhasil melampaui nilai minimal, hal tersebut menunjukkan bahwasannya nilai persentasenya sebesar 100 % yang tergolong dalam kategori “Sangat Tinggi” dalam ketercapaian pemahaman materi. Berdasarkan uraian tersebut maka bisa dinyatakan bahwasannya media pembelajaran telebot ini “Sangat Efektif”.

Untuk mengetahui tingkat kepraktisan pada produk pengembangan media telebot, peneliti membagikan lembar angket pada peserta didik dan guru setelah menggunakan media telebot. Berdasarkan pengambilan data yang dilaksanakan di SDN 6 Baosan Kidul dari sebanyak 18 peserta didik sebagai responden, 10 pernyataan mengenai media telebot yang dimuat dalam lembar angket mendapat point sebanyak 855, dan rata-rata setiap indikatornya mencapai 4,7. Dari data tersebut jika dipresentasikan maka media pembelajaran telebot ini mendapat persentase sebesar 95% yang termasuk dalam kategori “Sangat Praktis”. Selain itu peneliti juga memberikan lembar angket kepada guru kelas V. Adapun hasil dari pengisian lembar respon guru mendapat nilai sebesar 94% dan mendapat kategori “Sangat Praktis”.

Selanjutnya tahap *evaluation/evaluasi* dilaksanakan dengan mengevaluasi ketercapaian program pada proses pengembangan produk secara keseluruhan. Pada tahap ini dilaksanakan pemfinalan produk dengan mengevaluasi apakah produk yang sudah dikembangkan sudah memenuhi kategori valid, efektif, dan praktis sehingga produk bisa dikatakan layak dipakai dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan pada hasil validasi dosen ahli, hasil *pretest-posttest*, angket peserta didik dan respon guru sudah dinyatakan sangat valid, efektif dan praktis. Dengan ini, maka media telebot materi keragaman sosial budaya layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Arianto & Suryanti (2022) berjudul “Pengembangan Media Chatbot Telegram Menggunakan Metode Natural Language Processing bagi Sekolah Dasar Kelas IV Materi Selalu Berhemat Energi”. Hasil dari penelitian tersebut mendapat presentase berada pada angka 87,5% dari ahli materi, presentase dari ahli media berada pada angka 78% dan respon peserta didik berada pada angka 99%. Pada penelitian lainnya yang dilaksanakan oleh Dhamantara & Ulhaq Zuhdi (2022) berjudul “Pengembangan Aplikasi Chatbot Whatsapp Materi Pesawat Sederhana Bagi Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar”. Hasil dari penelitian tersebut didapat presentase sebesar 92,5% dari validasi ahli materi dan 77% dari validasi ahli media. Uji kepraktisan pada peserta didik didapat presentase sebesar 90%. Penelitian lainnya juga dilaksanakan oleh Taqwa & Rachmadyanti (2023) berjudul “Pengembangan WACHABOT (Whatsapp Chatbot) Sebagai Asisten

Belajar Peserta Didik Materi Perjuangan Melawan Penjajahan Belanda dan Jepang Kelas V SD”. Hasil dari penelitian tersebut mendapat persentase 90% dari validasi ahli materi dan 90% dari ahli media. Uji kepraktisan pada peserta didik didapat presentase berada sebesar 90%. Persamaan pada penelitian ini yakni sama-sama menggunakan media berupa chatbot. Adapun perbedaan pada penelitian ini terletak pada output media, materi dan kelas yang digunakan, serta hasil perolehan penelitian. Pada penelitian ini media yang dihasilkan berupa Telegram Chatbot (Telebot). Materi yang digunakan yaitu materi keragaman sosial budaya kelas V Sekolah Dasar. Materi yang dipakai yakni materi keragaman sosial budaya kelas V Sekolah Dasar. Hasil pada penelitian ini mendapat presentase sebesar 88% pada penilaian validasi materi dan 90% pada penilaian validasi media. Untuk keefektifan media didapatkan berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Untuk nilai *pretest* peserta didik mendapat nilai rata-rata 50. Sedangkan untuk nilai *posttest* mendapat nilai rata-rata 90. Untuk kepraktisan media didapat berdasarkan angket peserta didik dan lembar respon guru. Berdasarkan hasil angket peserta didik mendapat hasil berada pada angka 94% dan 95% dari hasil respon guru.

Penelitian dan pengembangan ini memberikan kontribusi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar yakni dengan adanya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran khususnya pada materi keragaman sosial budaya. Dengan adanya media telebot maka peserta didik bisa mempelajari materi terkait keragaman sosial budaya dengan lebih mudah dikarenakan media ini bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Dengan mempelajari materi keragaman sosial budaya maka peserta didik bisa mengetahui keragaman yang ada di Indonesia serta bisa menerapkan sikap menghargai keragaman dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan data yang didapat membuktikan bahwasannya media telebot layak digunakan pada materi keragaman sosial budaya kelas V sekolah dasar. Kelayakan tersebut meliputi kevalidan dari materi dan media telebot, keefektifan, dan kepraktisan media yang didapat dari hasil uji validasi dan uji coba produk.

Terdapat beberapa kelebihan dari penggunaan media telebot dalam pelaksanaan pembelajaran, yakni mampu meningkatkan minat belajar peserta didik, peserta didik bisa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik bisa mengetahui keragaman yang ada di Indonesia, serta bisa memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, juga terdapat keterbatasan atau kelemahan dari media telebot ini. Adapun keterbatasan atau kelemahannya yakni: tidak bisa digunakan jika tidak ada jaringan internet dan kuis tidak bisa langsung dinilai secara otomatis.

Kevalidan media telebot

a. Hasil validasi ahli materi

Kevalidan materi keragaman sosial budaya ialah salah satu tolak ukur untuk menentukan kelayakan materi. Nilai validasi didapat dari dosen ahli materi yakni bapak Hendrik Pandu Paksi, S.Pd., M.Pd pada tanggal 26 Maret 2024.

Berdasarkan hasil rerata validasi seluruh aspek didapatkan presentase berada pada angka 88%. Dengan menggunakan kriteria menurut (Sugiyono, 2021) hasil validasi oleh ahli materi termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

b. Hasil validasi ahli media

Kevalidan media telebot pada materi keragaman sosial budaya ialah tolak ukur untuk menentukan kelayakan media. Nilai validasi didapat dari dosen ahli media yakni Bapak Drs. Suprayitno, M.Si pada tanggal 26 Maret 2024.

Berdasarkan hasil rerata validasi seluruh aspek didapatkan presentase sebesar 90%. Dengan menggunakan kriteria menurut (Sugiyono, 2021) hasil validasi oleh ahli media termasuk dalam kategori "Sangat Valid".

Keefektifan media telebot

Analisis hasil tes peserta didik kelas V di SDN 6 Baosan Kidul antara nilai pretest serta posttest dilaksanakan dengan menggunakan Uji N-Gain guna mengetahui peningkatan hasil belajar.

Hasil pretest peserta didik menunjukkan nilai rata-rata 50, namun hasil posttest mereka menunjukkan nilai rata-rata 90 berdasarkan uji coba yang sudah dilaksanakan. Berdasarkan temuan ini, didapat nilai rata-rata N-gain berada pada angka 0,8. Dengan memakai kategori sesuai pendapat (Kurniawan & Hidayah, 2021) hasil uji N-Gain tergolong dalam kategori "Tinggi", sementara dengan memakai acuan KKM berada pada angka 70. Dari data yang didapatkan semua peserta didik dengan jumlah 18 berhasil melampaui nilai KKM. Hal tersebut menunjukkan bahwasannya nilai persentasenya berada pada angka 100% yang tergolong dalam kategori "Sangat Tinggi" dalam pencapaian pemahaman materi. Apabila memperhatikan pada penjabaran tersebut maka bisa disebut bahwasannya media pembelajaran telebot ini "Sangat Efektif".

Kepraktisan media telebot

a. Hasil angket peserta didik

Penggunaan media telebot diikuti oleh 18 peserta didik. Hasil rerata angket peserta didik berada pada angka 95%. Dengan menggunakan kriteria menurut (Sugiyono, 2021) hasil rerata angket peserta didik

masuk dalam kategori "Sangat Praktis". Saat kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik sangat antusias dan senang.

b. Hasil Respon Guru

Penilaian hasil rerata respon guru terhadap media telebot sebesar 94%. Dengan menggunakan kriteria menurut (Sugiyono, 2021) hasil rerata respon guru masuk dalam kategori "Sangat Praktis".

Kesimpulannya yakni media telebot bisa digunakan serta sesuai dengan persyaratan "Sangat Praktis" berdasarkan jawaban yang diberi oleh peserta didik pada kuesioner serta tanggapan dari para guru mengenai penggunaannya di sekolah dasar.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada pengembangan media telebot yang terintegrasi dengan telegram, penelitian pengembangan media ini dimaksudkan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran telebot yang valid, efektif serta praktis. Sehingga memudahkan peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi keragaman sosial budaya. Media telebot dikembangkan dan diuji tingkat kevalidan, keefektifan, dan kepraktisannya sebagai berikut:

1. Tingkat kevalidan diketahui dengan melakukan validasi kepada dosen ahli materi dan ahli media. Hasil dari validasi materi mendapat hasil sebesar 88% sehingga tergolong dalam kategori "Sangat Valid". Sementara itu, hasil validasi media mendapat hasil sebesar 90% sehingga tergolong dalam kategori "Sangat Valid".
2. Untuk mengetahui keefektifan, maka dilaksanakan *pretest* dan *posttest*. Hasil *pretest* yang dilaksanakan oleh subjek penelitian mendapat skor rata-rata 50, sedangkan hasil *posttest* mendapat nilai rata-rata 90. Kedua data tersebut digunakan untuk mengetahui nilai rata-rata N-Gain yang mencapai 0,8 yang termasuk dalam kategori "Tinggi". Media telebot dikatakan "Sangat Efektif" dikarenakan peningkatan hasil belajar peserta didik yang mencapai nilai sebesar 100% serta termasuk dalam kriteria yang sangat baik.
3. Tingkat kepraktisan dapat dilihat dari hasil angket peserta didik dan lembar respon guru. Hasil pengisian angket peserta didik mendapatkan hasil sebesar 95% dan 94% pada hasil pengisian lembar respon guru. Sehingga media telebot masuk dalam kategori "Sangat Praktis".

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, berikut ialah saran yang dapat diberikan:

1. Guru sebagai fasilitator sebaiknya mempertimbangkan aspek-aspek penting pada media, seperti tutorial penggunaan media telebot dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang sudah dibuat guna mengurangi tingkat kesulitan yang dialami peserta didik. Harapannya, telebot bisa bermanfaat untuk peserta didik dan memudahkan kegiatan pembelajaran, terutama pada kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman sosial budaya.
2. Media telebot untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman sosial budaya kelas V SD bisa diperluas lagi dari segi materi yang ada.
3. Media telebot untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila materi keragaman sosial budaya kelas V SD bisa dikembangkan lagi pada aplikasi yang berbeda, seperti Line, Whatsapp, dan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianto, R., & Suryanti. (t.t.). *PENGEMBANGAN MEDIA CHATBOT TELEGRAM MEMAKAI METODE NATURAL LANGUAGE PROCESSING BAGI SEKOLAH DASAR KELAS IV MATERI SELALU BERHEMAT ENERGI*.
- Budiman, H. (2017). *PERAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PENDIDIKAN*. 8(1).
- Dhamantara, Y., & Zuhdi, U. (2022). *PENGEMBANGAN APLIKASI CHATBOT WHATSAPP MATERI PESAWAT SEDERHANA BAGI PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR*.
- Dwintari, J. W. (2018). Urgensi Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Multikultural dalam Pembinaan Keberagaman Masyarakat Indonesia. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya*, 69–81.
- Febriansyah, F. I. (2017). KEADILAN BERDASARKAN PANCASILA SEBAGAI DASAR FILOSOFIS DAN IDEOLOGIS BANGSA. *DiH Jurnal Ilmu Hukum*, 13(25).
- Kamal, M. (2020). Research and Development (R&D) tadribat/drill madrasah aliyah class x teaching materials arabic language. *ejournal.unibabwi.ac.id*. <https://ejournal.unibabwi.ac.id/index.php/santhet/article/view/863>
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. Dalam *JPPMS* (Vol. 5, Nomor 2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/>
- Limin, S., & Kundiman, R. S. (2023). *Peranan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Dalam Menunjang Minat Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Musik*.
- Marryono Jamun, Y. (2018). *DAMPAK TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN*.
- Miftah, M. (2013). *FUNGSI, DAN PERAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA*
- PENINGKATAN KEMAMPUAN BELAJAR PESERTA DIDIK*.
- Nur, E., Asdiniah, A., & Lestari, T. (2021). *Pengaruh Media Sosial Tiktok terhadap Perkembangan Prestasi Belajar Anak Sekolah Dasar*. 5(1).
- Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396>
- Rida Rahmadani, C., & Dwi Wicaksono, V. (2023). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL*.
- Rohani. (2020). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Rumahuru, Y. Z. (2021). Pendidikan agama inklusif sebagai fondasi moderasi beragama: Strategi merawat keberagaman di Indonesia. *KURIOS*, 7(2). <https://doi.org/10.30995/kur.v7i2.323>
- Rustandi, A. (2020). Penerapan model ADDIE dalam pengembangan media pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *ejurnal.umri.ac.id*. <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/JIK/article/view/2546>
- Salsabila, U. H., Habiba, S., Amanah, I. L., Istiqomah, N. A., & Difany, S. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Quizizz Sebagai Media Pembelajaran Ditengah Pandemi Pada Peserta didik SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Terapan Universitas Jambi*, 4(2).
- Setiawati, R., & Anggareni Dewi, D. (2021). *Hubungan Pengembangan Karakter pada Peserta Didik melalui Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Syaparuddin, S. (2020). Strategi pembelajaran aktif dalam meningkatkan motivasi belajar pkn peserta didik. *ummaspul.e-journal.id*. <https://ummaspul.e-journal.id/MGR/article/download/326/154>
- Taqwa, A. Z., Rachmadyanti, P., Pd, S., & Pd, M. (t.t.). *PENGEMBANGAN WACHABOT (WHATSAPP CHATBOT) SEBAGAI ASISTEN BELAJAR PESERTA DIDIK MATERI PERJUANGAN MELAWAN PENJAJAHAN BELANDA DAN JEPANG KELAS V SD*.