

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS *HERO FUN*
LEARNING UNTUK PENANAMAN KARAKTER KEWARGAAN
PADA SISWA SEKOLAH INDONESIA KUALA LUMPUR**

SKRIPSI

Oleh:

Dewi Nazilatul Maghfirah

NIM. 06040722085



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
JANUARI 2026**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dewi Nazilatul Maghfirah

NIM : 06040722085

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa pengembangan yang saya tulis benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa pengembangan ini hasil jiplakan, maka saya menerima segala sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 06 Januari 2026

Yang membuat pernyataan,



Dewi Nazilatul Maghfirah

06040722085

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi Oleh .

Nama : Dewi Nazilatul Maghfirah

NIM : 06040722085

Judul : **PENGEMBANGAN BAHAN AJAR INTERAKTIF BERBASIS
HERO FUN LEARNING UNTUK PENANAMAN KARAKTER
KEWARGAAN PADA SISWA SEKOLAH INDONESIA KUALA LUMPUR**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Surabaya, 19 Desember 2025

Pembimbing I

Pembimbing II



Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I
NIP. 198305282018011002



Sulthon Mas'ud, M.Pd.I
NIP. 197309102007011017

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Dewi Nazilatul Maghfirah ini telah dipertahankan di depan Tim

Penguji Skripsi

Surabaya, 06 Januari 2026

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya



Dekan,

Dr. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd
NIP. 197407251998031001

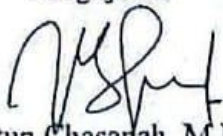
Penguji I


Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I
NIP. 198305282018011002

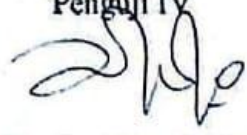
Penguji II


Sulthon Mas'ud, M.Pd.I
NIP. 197309102007011017

Penguji III


Uswatun Chasanah, M.Pd.I
198211132015032003

Penguji IV


Nina Indriani, M.Pd
198810012020122018

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



UIN SUNAN AMPEL
SURABAYA

KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dewi Nazilatul Maghfirah
NIM : 06040722085
Fakultas/Jurusan : PTK/PGMI
E-mail address : 06040722085@student.uinsby.ac.id

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Hero Fun
Learning untuk Penanaman Karakter Kewargaan pada siswa
Sekolah Indonesia Kuala Lumpur

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 06 Januari 2026

Penulis

(Dewi Nazilatul Maghfirah)
nama terang dan tanda tangan

ABSTRAK

Dewi Nazilatul Maghfirah, 2026. Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis *Hero Fun Learning* untuk Penanaman Karakter Siswa di Sekolah Indonesia Kuala Lumpur. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Pembimbing I **Nasrul Fuad Erfansyah, M.Pd.I** pembimbing II **Sulthon Mas'ud, M.Pd.I**

Kata Kunci: Pengembangan Bahan Ajar, *Hero Fun Learning*, Karakter Kewargaan, Anak Pekerja Migran Indonesia

Keterbatasan akses pendidikan formal yang dialami anak-anak Pekerja Migran Indonesia (PMI) di Sanggar Bimbingan Kamus Gombak Utara, Kuala Lumpur, berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap pahlawan nasional dan nilai-nilai karakter kewargaan. Proses pembelajaran yang masih konvensional serta minimnya media pembelajaran interaktif melatarbelakangi perlunya pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik di lingkungan pendidikan nonformal.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan desain bahan ajar interaktif berbasis metode *Hero Fun Learning*, mendeskripsikan kelayakan dan respons pengguna, serta mengetahui efektivitas bahan ajar dalam meningkatkan pengetahuan pahlawan nasional dan karakter kewargaan siswa. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model 4D yang meliputi tahap *define, design, develop, dan disseminate*. Subjek penelitian adalah siswa kelas 4 Sanggar Bimbingan Kamus Gombak Utara. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

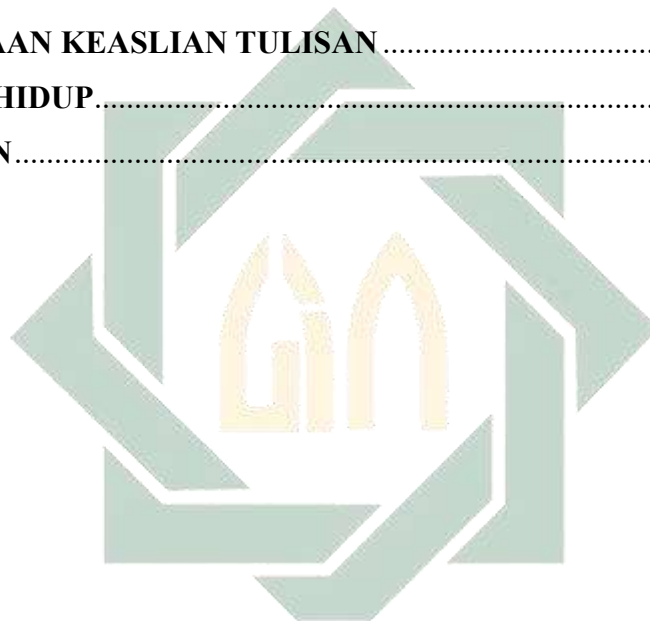
Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain bahan ajar yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran anak-anak PMI, implementasi bahan ajar menunjukkan kategori sangat baik dengan respons guru sebesar 98,6% dan siswa 95,6%, dan hasil uji efektivitas memperoleh nilai N-gain sebesar 0,8828 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, bahan ajar interaktif berbasis metode *Hero Fun Learning* efektif digunakan untuk meningkatkan penanaman karakter kewargaan anak-anak PMI.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN MOTTO	iii
LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR RUMUS	xvi
DAFTAR GRAFIK	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian	10
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian	12
G. Tindakan yang Dipilih	13
H. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	14
I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	17
J. Definisi Istilah	19
BAB II LANDASAN TEORI	21
A. Kajian Teori	21

1. Konsep Dasar Pengembangan Bahan Ajar Interaktif.....	21
2. Teori Konstruktivisme Sosial	22
3. Teori Perkembangan Kognitif.....	22
4. Teori Pembelajaran Multimedia.....	23
5. Teori Pendidikan Karakter	24
6. Konsep Karakter Kewargaan	25
7. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	30
8. Metode <i>Hero Fun Learning</i>	30
9. Kelebihan dan Kekurangan Metode <i>Hero Fun Learning</i>	32
10. Kelayakan Media Pembelajaran	33
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	33
C. Kerangka Pikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	40
A. Model Pengembangan.....	40
B. Prosedur Pengembangan.....	45
1. Desain Uji Coba.....	52
2. Subjek Uji Coba	53
3. Jenis Data.....	54
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	57
5. Teknik Analisis Data	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	88
A. Profil Obyek Penelitian.....	88
B. Hasil Penelitian.....	89
1. Desain Pengembangan Bahan Ajar	89
2. Penerapan Bahan Ajar	105

3. Efektivitas Bahan Ajar	127
C. Pembahasan.....	135
BAB V PENUTUP	139
A. Simpulan tentang Produk.....	139
B. Keterbatasan Penelitian	140
C. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk.....	141
DAFTAR PUSTAKA.....	143
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	148
RIWAYAT HIDUP.....	149
LAMPIRAN.....	150

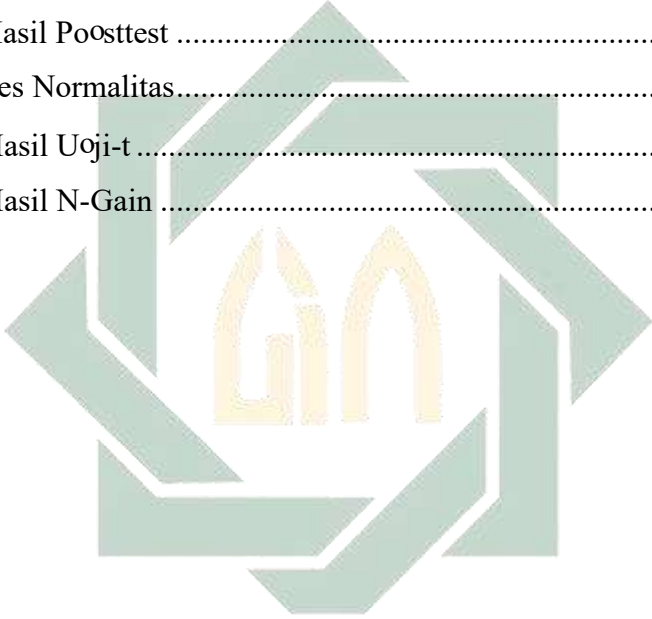


UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Relevan.....	33
Tabel 3. 1 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 3. 2 Rekapitulasi Nilai Ahli Media.....	60
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi	60
Tabel 3. 4 Rekapitulasi Nilai Ahli Materi	62
Tabel 3. 5 Angket Respon Siswa dan Guru.....	63
Tabel 3. 6 Rekapitulasi penilaian angket.....	64
Tabel 3. 7 Spesifikasi tes.....	66
Tabel 3. 8 Kisi-kisi tes pengetahuan	66
Tabel 3. 9 Distribusi soal.....	67
Tabel 3. 10 Kriteria penilaian.....	67
Tabel 3. 11 Rubrik penilaian	67
Tabel 3. 12 Analisis data	68
Tabel 3. 13 Kisi-kisi rubrik penilaian roleplay.....	69
Tabel 3. 14 Kriteria penilaian.....	70
Tabel 3. 15 Rubrik penilaian roleplay	70
Tabel 3. 16 Kisi-kisi lembar observasi.....	72
Tabel 3. 17 Lembar observasi terstruktur.....	73
Tabel 3. 18 Kriteria penilaian.....	74
Tabel 3. 19 Rekapitulasi hasil observasi	74
Tabel 3. 20 Interpretasi hasil	75
Tabel 3. 21 Analisis data observasi	75
Tabel 3. 22 Kisi-kisi wawancara	76
Tabel 3. 23 Pedoman wawancara	76
Tabel 3. 24 Analisi data.....	78
Tabel 3. 25 Validitas data	78
Tabel 3. 26 Identitas wawancara	79
Tabel 4. 1 Data Awal	98
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Ahli Media.....	107

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi	109
Tabel 4. 4 Tabel Revisi Prooduok	112
Tabel 4. 5 Screenshoot Sebelum dan Sesuodah Revisi	112
Tabel 4. 6 Hasil Obsevasi selama Pembelajaran	120
Tabel 4. 7 Hasil Respon Guru	123
Tabel 4. 8 Hasil Respon Siswa	124
Tabel 4. 9 Hasil Roleplay	126
Tabel 4. 10 Hasil Pretest.....	128
Tabel 4. 11 Hasil Poosttest	130
Tabel 4. 12 Tes Normalitas.....	132
Tabel 4. 13 Hasil Uoji-t	133
Tabel 4. 14 Hasil N-Gain	134



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

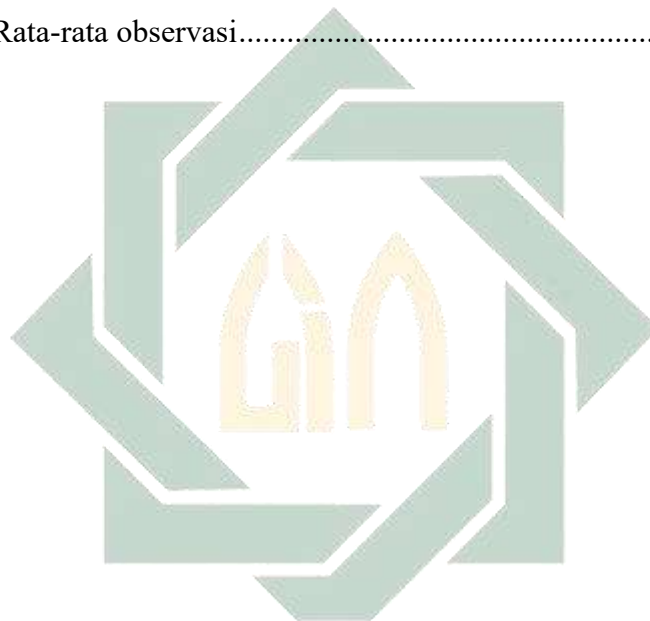
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Alur Kerangka Berpikir.....	39
Gambar 4. 1 Pembuatan Naskah	101
Gambar 4. 2 Text To Image.....	101
Gambar 4. 3 Image To Video	102
Gambar 4. 4 Text To Audio	103
Gambar 4. 5 Proses Editing.....	103
Gambar 4. 6 Flashcard RA Kartini.....	104
Gambar 4. 7 Puzzle Cut Nyak Dien	104
Gambar 4. 8 Peta Magnetik Soekarno.....	105
Gambar 4. 9 Menonton Video Animasi.....	119
Gambar 4. 10 Emotional Connection.....	119
Gambar 4. 11 Roleplay.....	120
Gambar 4. 12 Bermain Flashcard.....	120
Gambar 4. 13 Bermain Puzzle	120
Gambar 4. 14 Bermain Peta Magnetik.....	120

UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR RUMUS

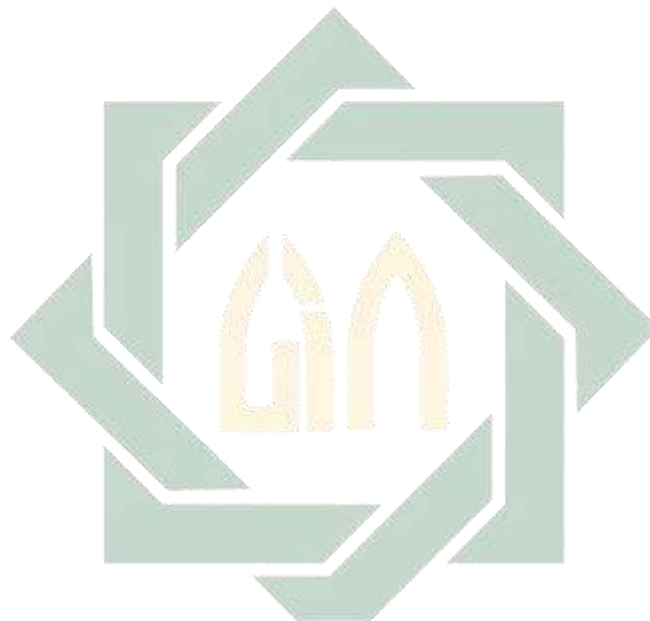
Rumus 3. 1 Analisis Kelayakan Media	81
Rumus 3. 2 Analisis respon pengguna	81
Rumus 3. 3 Analisis Deskriptif	82
Rumus 3. 4 simbol uji wilcoxon	83
Rumus 3. 5 Rumus roleplay	84
Rumus 3. 6 Persentase observasi	85
Rumus 3. 7 Rata-rata observasi.....	85



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR GRAFIK

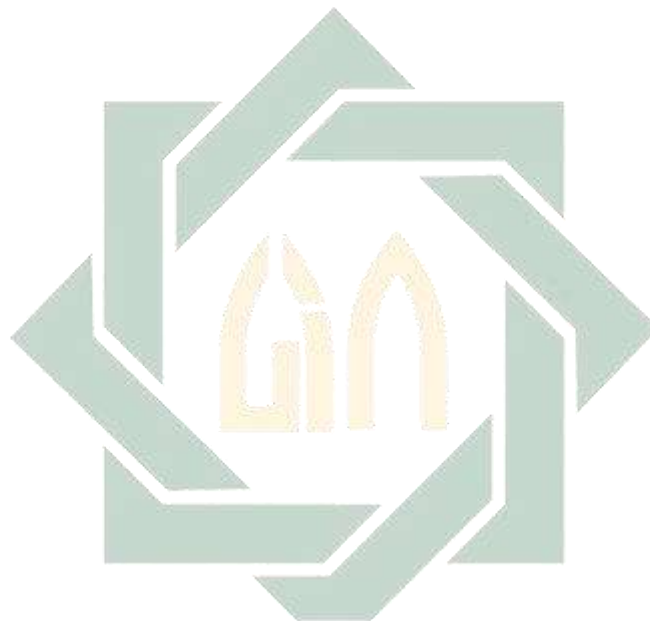
Grafik 4. 1 Oobservasi Selama Pembelajaran	121
Grafik 4. 2 Respon Guru	123
Grafik 4. 3 Respon Guru dan Siswa.....	124
Grafik 4. 4 Penilaian Roleplay	126
Grafik 4. 5 Distribusi Nilai Pretest.....	129
Grafik 4. 6 Distribusi Nilai Posttest Siswa.....	131



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Surat Izin Penelitian	150
Lampiran II Hasil Pengisian Instrumen	151
Lampiran III Screenshot Produk	153
Lampiran IV Dokumentasi Penelitian	154
Lampiran V Dokumentasi Sanggar Bimbingan.....	156



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- A. Rizal, Bhakti Pandi Hasin, Burhan. "Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Mewujudkan Penanaman Nilai Karakter Di Sekolah Dasar." *of Education and Instruction* 7 (2024): 205.
- Afif, Abdul, and Eny Purwandari. "Pengembangan Karakter Kepemimpinan Anak Usia Sekolah Melalui Kecerdasan Sosial Dan Kecerdasan Linguistik." *Konferensi Nasional Psikologi Kesehatan V* (2024): 293.
- Ahmad Tanaka, et al. *Konsep dan Model Pembelajaran Karakter*. Edited by M.Pd Hj.Hasmah, S.Pd, CIQnR. Farid Ardyansyah, S.E., M.M., and M.Pd Santhi pertiwi, S.IP. Lombok Tengah: YAYASAN HAMJAH DIHA, 2023.
- Anawaru, Nur Rambu Madik, Yustina Rada, and Tri Sari Dewi Novyanti Bertha Mira. "Perancangan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Kelas V SD Tentang Pendidikan Kewarganegaraan Berbasis Android Universitas Kristen Wira Wacana Sumba , Indonesia Cara Yang Tepat , Karena Game Edukasi Sebagai Media Visual Memiliki Kelebi." *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 5 (2024): 152–167.
- Anjani, Mutia, Putri Yulianie, Eli Karliani, Triyani Triyani, and Tezara Cionita. "Identitas Nasional Anak Pekerja Migran Di Sb Ppwni Klang Selangor, Malaysia, Indonesia, Bugis ?" *SOCIAL : Jurnal Inovasi Pendidikan IPS* 5, no. 1 (2025): 54.
- Asiah, Nur, Ayu Nur Shawmi, Silvi Megantara, Djoko Rohadi Wibowo, Universitas Islam, Negeri Raden, Intan Lampung, et al. "Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di SD/MI" 8, no. 1 (2021): 15.
- Banuwa, Anisa Kuswandari, and Annastasia Nika Susanti. "Evaluasi Skor Pre-Test Dan Post-Test Peserta Pelatihan Teknis New SIGA Di Perwakilan BKKBN Provinsi Lampung." *Jurnal Ilmiah Widyaiswara* 1, no. 2 (2021): 77–85.
- Bukoting, Sauda. "Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Mengembangkan Karakter Siswa." *Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik dan Kependidikan* 3, no. 2 (2023): 77.
- Efendi, Devi Nanda, Bambang Supriadi, and Lailatul Nuraini. "Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor." *Jurnal Pembelajaran Fisika* 10, no. 2 (2021): 50.
- Elisabeth, Netty, Antonetha Nawa, Habibi Musa, and Martha Khristina Kota. "Peran PPKn Dalam Menumbuhkan Sikap Toleransi Dan Gotong Royong Pada Siswa Sekolah Dasar." *Journal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa dan Akademisi* 1 (2025): 136.

- Ernawati, Iis, and Totok Sukadiono. "Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif." *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 2 (2017): 207.
- Gita Sonia Simbolon, and Glory Indira D. Purba. "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa." *Journal of Student Research* 1, no. 2 (2023): 431–432.
- Halimah, Lely. "Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dalam Menumbuhkembangkan Kecerdasan Majemuk (." *EduHumaniora* (2016): 4.
- Hasan, Hajar, Sistem Informasi, Dokumen Vidio, and I Pendahuluan. "Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri" 2, no. 1 (2022): 23.
- Huzaima Mas'uda,*, Sri Ayu Asharib, Bait Syaiful Rijalc, Eka Vickraien Dangkuad, Arif, and Wahyu Saputrai Dwinantoe, Muthiaf, Ihsanulfu'ad Suwandig, Esta Larosah. "Pelatihan Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Desain Grafis." *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 2, no. 2 (2023): 33. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/devotion/article/view/21155%0Ahttps://ejurnal.ung.ac.id/index.php/devotion/article/viewFile/21155/7051>.
- Iii, B A B. "Leni Suwanti_Bab 3_Pgsd2023" (2019): 49–50.
- Iii, B A B, and Metodologi Penelitian. "Novi Daniyanti, 2019 Pembelajaran Sharing dan Jumping Task pada Materi Asam-basa untuk Mengidentifikasi Keterampilan Kolaboratif Siswa Universitas Pendidikan Indonesia | Repository.Upi.Edu | Perpustakaan.Upi.Edu" (2019): 40.
- Imanulhaq, Rela, and Ichsan Ichsan. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran." *Waniambey: Journal of Islamic Education* 3, no. 2 (2022): 128.
- Indaryanti, Rosita Budi, Harsono Harsono, Utama Utama, Budi Murdiyasa, and Bambang Soemardjoko. "4D Research and Development Model: Trends, Challenges, and Opportunities Review." *Jurnal Kajian Ilmiah* 25, no. 1 (2025): 92–92.
- Khairunnisa, Avivah, and Tri Wintolo Apoko. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar." *Jurnal Kewarganegaraan* 20, no. 2 (2023): 191.
- Kristanti, Hana Septina. "Peningkatan Kecakapan Berkomunikasi Dan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas 6 Dengan Talking Stick Berbantuan Salindia." *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 8 (2018): 295.

- Kurnia Annisa, Itriyah. "Menciptakan Pembelajaran Fun Learning Pada Anak Sekolah Dasar Kurnia Annisa 1 , Itriyah." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 9 (2023): 434.
- Mario Ika Putra, Aulia Rachman Heryawan, Muhammad Rifqi Rukmana, and Supriyono. "Upaya Mempertahankan Sikap Patriotisme Dan Nasionalisme Melalui Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Generasi Milenial Dalam Revolusi 4.0." *Ilmiah Wahana Pendidikan* 9, no. 1 (2023): 211.
- Mei, Sofa, Ika Sari, and Tutuk Ningsih. "Membangun Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar Dengan Masyarakat Melalui Interaksi Sosial." *Edusociata Jurnal Pendidikan Sosiologi* 7 (2024): 526.
- Najili, Hakin, Hendri Juhana, Aan Hasanah, and Bambang Samsul Arifin. "Landasan Teori Pendidikan Karakter." *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 7 (2022): 2103.
- Nurhayati, Hermin, and Nuni Widiarti , Langlang Handayani. "Jurnal Basicedu. Jurnal Basicedu,," *Jurnal Basicedu* 5, no. 5 (2020): 98. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Pencapaian, A Penilaian, Kompetensi Sikap, and Cakupan Penilaian Sikap. "Pedoman Penilaian Sikap, Pengetahuan Dan Keterampilan Kurikulum 2013" (2013): 7.
- Pengembangan, A Model. "Gambar 1. Model Penelitian Pengembangan (Borg & Gall, 1983)," no. 10 (2019): 3–6.
- Permendikdamen. *Permendikdamen*, 2025.
- Permendikdasmen. "Standar Kompetensi Lulusan Pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dsar, Jenjang Pendidikan Menengah" (2025): 1–12.
- Pertiwi, Diah. "Pengembangan Media Pembelajaran PKN Berupa Game 'Gema Sila' Untuk Penguatan Karakter Peserta Didik Di Kelas V SDN 2 Jono," 2023.
- Prameswara, Adrian Yanuar, and Intansakti Pius X. "Upaya Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SDK Wignya Mandala Melalui Pembelajaran Kooperatif." *SAPA - Jurnal Kateketik dan Pastoral* 8, no. 1 (2023): 2.
- Prehantoro. "PERSPEKTIF DAN KARAKTERISTIK YURIDIS KONSEPSI KEWARGANEGARAAN INDONESIA." *Ilmu Hukum* (n.d.): 11.
- R. Samidi □, Wahyu Jati Kusuma. "Analisi Karakteritsik Nilai Patrio Dalam Pendidikan Kewarganegaraan." *UNNES* 5, no. 1 (2020): 37.
- Rachmawati, Imami Nur. "Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara." *Jurnal Keperawatan Indonesia* 11, no. 1 (2007): 35–37.

- Rahayu, Puji, Sri Marmoah, and Tri Budiharto. "Analisis Penerapan Prinsip Mayer Pada Multimedia Digital Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas Iv Sekolah Dasar." *Didaktika Dwija Indria* 12, no. 5 (2024): 353–354. <https://jurnal.uns.ac.id/JDDI/article/view/90998/47597>.
- Saadi, Ahmad. "Al-Amin : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial Humaniora." *Journal Ilmu Pendidikan dan Sosial Humaniora* 2, no. 1 (2025): 94–98. <https://ejournal.stai-alkifayahriau.ac.id/index.php/alaman/article/view/231>.
- Santoso, Gunawan, Haikal Azrasabiy, Larasati Ramadhana, and Naura Ghazia Apriatna. "Karakteristik Karakter Pahlawan Nasional Dan Daerah Republik Indonesia Zaman Prakemerdekaan." *Jurnal Pendidikan Transformatif* 02, no. 02 (2023): 257.
- Saputra, Agra Dwi, Alanisa Tunnaflia, Universitas Islam, Negeri Raden, Fatah Palembang, Info Article, Education Strategy, Sekolah Dasar, Orang Tua, and Creative Commons. "Penguatan Pendidikan Karakter Pada" 2, no. 2 (2024): 72–79.
- Satria, M. Rizky, and et al Adiprima. *Panduan Pengembangan: Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (EDISI REVISI TAHUN 2024)*, 2024.
- Simatupang, Helda Arina. "Pengembangan Media Pop-Up Pada Materi Organisasi Kehidupan Untukmeningkatkanmotivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Smp Kelas Vii." *Lumbung Pustaka UNY* (2016): 89. [https://eprints.uny.ac.id/30076/4/BAB III.pdf](https://eprints.uny.ac.id/30076/4/BAB%20III.pdf).
- Sucita Febriani, Indah Sahara, Chanifudin. "Membangun Empati Dilingkungan Sekolah: Pentingnya Pendidikan Karakter Dalam Masyarakat." *Jurnal Multidisiplin Inovatif* 8, no. 6 (2024): 431.
- Suryadin, et al. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Edited by Nanda Saputra. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini Anggota IKAPI (026/DIA/2012), 2022.
- Syathroh, Isry Laila, Vidya Pratiwi, Atep Iman, Ali Yusron, and Sumarah Suryaningrum. *METODE Pengembangan Bahan Ajar*. Edited by M.A. Andi Asari. Sumatera barat, 2021.
- Thaharah, Ainun, Syaiful Musaddat, Lalu Wira, and Zain Amrullah. "Pengembangan Media Kartu Bergambar Berbasis Kearifan Lokal Sasak Pada Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan Siswa Kelas I SDN 25 Cakranegara" 7, no. 2 (2025): 754.
- Triyanto, Triyanto. "Jurnal Civics : Media Kajian Kewarganegaraan Peluang Dan Tantangan Pendidikan Karakter Di Era Digital Peluang Dan Tantangan Pendidikan Karakter Di Era Digital" 17, no. 2 (2020): 175–176.
- UmarAbdulAzis, Mubarak Ahmad. "Analysis of the Effect of Online-Based Interactive Digital Learning Media Word Wall on Pancasila and Citizenship Education Learning Outcomes of Elementary School Students." *Jurnal*

Paedagogy 9, no. 1 (2022): 609.

Wandani, E, N S Sufhia, N Eliawati, and I Masitoh. "Teori Kognitif Dan Implikasinya Dalam Proses Pembelajaran Individu." *Jurnal Ilmiah Multidisiplin* 1, no. 5 (2023): 871. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8055054>.

Winarno. "Karakter Warga Negara Yang Baik Warga Negara Yang Baik Dan Cerdas." *PKN Progresif* 7 (2012): 55. <https://media.neliti.com/media/publications/159625-ID-karakter-warga-negara-yang-baik-dan-cerd.pdf>.

Wirawan, I Made Putra, I Gusti Agung Ayu Wulandari, and Gusti Ngurah Sastra Agustika. "Bahan Ajar Interaktif Berbasis Pendekatan STEAM Pada Muatan IPS Siswa Kelas V SD." *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 6, no. 1 (2022): 154.

Yulistiani, Sella. "Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Flip Buildr Pada Materi Negaraku Indonesia," 2024.

Zamsiswaya, Sawaluddin, Bahosin Sihombing. "Model Pengembangan 4D (Define , Design , Develop , Dan Disseminate) Dalam Pembelajaran Pendidikan Islam." *Journal of Islamic Education El Madani* 4 (2024): 12.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A