Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

PENGEMBANGAN MEDIA BUKU CERITA DIGITAL PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN UNTUK MENINGKATKAN *CIVIC KNOWLEDGE* SISWA KELAS IV SD

Nanda Alyya Riftina Azmi[1], Dinie Anggraeni Dewi[2], Agil Nanggala[3]
[123]Universitas Pendidikan Indonesia
[1]nandaalyya20@upi.edu, [2]dinieanggraenidewi@upi.edu, [3]agilnanggala@upi.edu

ABSTRACT

This study was motivated by elementary school students' low level of civic knowledge regarding rights and obligations and the limited use of digital learning media capable of presenting learning materials in a contextual and engaging manner. The study aimed to develop a Book Creator-based digital storybook on the topic of rights and obligations, determine the feasibility of the developed media, describe teachers' and students' responses to the media, and examine its effectiveness in improving fourth-grade students' civic knowledge. This study employed the Design and Development (D&D) method using the ADDIE model, consisting of the analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants were one fourth-grade teacher and 22 fourth-grade students at SDN Percobaan. Data were collected through interviews, observations, documentation, expert validation questionnaires, teacher and student response questionnaires, and pretest and posttest instruments. The data were analyzed using descriptive quantitative and qualitative techniques, while the effectiveness of the media was examined using the N-Gain test, normality test, and t-test. The findings indicated that the digital storybook was categorized as highly feasible based on evaluations from subject matter, media, and language experts. Teachers' and students' responses were also categorized as very positive. Furthermore, the findings demonstrated that the digital storybook effectively improved students' civic knowledge, as reflected by higher posttest scores than pretest scores, a moderate N-Gain category, and a statistically significant difference between students' learning outcomes before and after the implementation of the media. Therefore, the Book Creator-based digital storybook is feasible and effective as a learning medium for Pancasila Education on the topic of rights and obligations in elementary schools.

Keywords: Book Creator, civic knowledge, digital storybook, Pancasila Education, rights and obligations.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman civic knowledge siswa sekolah dasar pada materi hak dan kewajiban serta masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran digital yang mampu menyajikan materi secara kontekstual dan menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita digital berbasis Book Creator pada materi hak dan kewajiban, mengetahui kelayakan media, mendeskripsikan respons guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan, serta menganalisis efektivitas media dalam meningkatkan civic knowledge siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Design and Development (D&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas satu

orang guru kelas IV dan 22 siswa kelas IV SDN Percobaan. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dokumentasi, angket validasi ahli, angket respons guru dan siswa, serta tes pretest dan posttest. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif, sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan uji N-Gain, uji normalitas, dan uji Wilcoxon. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku cerita digital memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Respons guru dan siswa terhadap penggunaan media berada pada kategori sangat baik. Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa media buku cerita digital efektif meningkatkan civic knowledge siswa yang ditunjukkan oleh adanya peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest, nilai N-Gain berkategori sedang, serta terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah pembelajaran. Media buku cerita digital berbasis Book Creator layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi hak dan kewajiban di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Book Creator, civic knowledge,* buku cerita digital, hak dan kewajiban, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran strategis dalam membentuk peserta didik menjadi warga negara yang cerdas dan berkarakter melalui penguatan pengetahuan, sikap, dan keterampilan kewarganegaraan. Salah satu kompetensi yang harus dikuasai peserta didik adalah *civic knowledge*, yaitu pengetahuan mengenai hak, kewajiban, nilai, norma, dan prinsip kehidupan berbangsa yang menjadi dasar terbentuknya warga negara yang bertanggung jawab (Winataputra, 2015). Pada jenjang sekolah dasar, materi hak dan kewajiban menjadi fondasi penting untuk menanamkan kesadaran terhadap tanggung jawab, kedisiplinan, serta penghormatan terhadap hak orang lain sejak dini. Namun, pembelajaran materi tersebut masih menghadapi berbagai kendala sehingga tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan media konvensional sehingga peserta didik cenderung menghafal konsep tanpa mampu menghubungkannya dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hasil wawancara dan observasi di SDN Percobaan menunjukkan bahwa sebagian peserta didik kelas IV masih mengalami kesulitan dalam memahami serta menerapkan konsep

Didaktik : Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Mandiri,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 12 Nomor 03, September 2026

hak dan kewajiban pada lingkungan sekolah maupun rumah. Kondisi tersebut diperkuat oleh keterbatasan penggunaan media pembelajaran digital yang mampu menyajikan materi secara kontekstual, menarik, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik sekolah dasar. Akibatnya, pembelajaran belum mampu mengoptimalkan peningkatan *civic knowledge* peserta didik.

Permasalahan tersebut perlu memperoleh perhatian karena peserta didik kelas IV berada pada tahap operasional konkret, sehingga lebih mudah memahami konsep apabila disajikan melalui pengalaman nyata, visual, dan naratif (Piaget, 1972). Sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, penyajian informasi melalui kombinasi teks, gambar, dan audio mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dibandingkan penyajian verbal semata (Mayer, 2020). Selain itu, pendekatan cerita (*digital storytelling*) memungkinkan peserta didik menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman kehidupan sehari-hari sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Robin, 2016). Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan berbagai unsur multimedia agar pembelajaran Pendidikan Pancasila menjadi lebih kontekstual, interaktif, dan berpusat pada peserta didik.

Salah satu media yang berpotensi menjawab kebutuhan tersebut adalah buku cerita digital berbasis *Book Creator*. Platform ini memungkinkan pengintegrasian teks, ilustrasi, audio narasi, video, dan aktivitas interaktif dalam satu media pembelajaran sehingga materi dapat disajikan secara lebih menarik dan mudah dipahami. Penggunaan buku cerita digital juga selaras dengan implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong pemanfaatan teknologi digital untuk menciptakan pembelajaran yang aktif, bermakna, dan berpusat pada peserta didik. Meskipun berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas media digital dalam meningkatkan hasil belajar, penelitian yang secara khusus mengembangkan buku cerita digital berbasis *Book Creator* untuk meningkatkan *civic knowledge* pada materi hak dan kewajiban di sekolah dasar masih relatif terbatas. Dengan demikian, penelitian ini memiliki

kebaruan melalui pengembangan media yang mengintegrasikan pendekatan naratif digital dengan materi Pendidikan Pancasila untuk memperkuat pemahaman kewarganegaraan peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media buku cerita digital berbasis *Book Creator* pada materi hak dan kewajiban, menganalisis kelayakan media yang dikembangkan, mendeskripsikan respons guru dan peserta didik terhadap media, serta menguji efektivitas media dalam meningkatkan *civic knowledge* siswa kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran digital pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila sekaligus menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman *civic knowledge* peserta didik di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Design and Development* (D&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Metode D&D dipilih karena berorientasi pada pengembangan produk pendidikan sekaligus menguji kualitas produk yang dihasilkan, sedangkan model ADDIE digunakan karena memiliki tahapan yang sistematis dan fleksibel dalam proses pengembangan media pembelajaran.

Penelitian dilaksanakan di SDN Percobaan dengan subjek penelitian terdiri atas satu orang guru kelas IV dan 22 peserta didik kelas IV. Selain itu, proses validasi produk melibatkan tiga validator yang terdiri atas ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Objek penelitian berupa media buku cerita digital berbasis *Book Creator* pada materi hak dan kewajiban dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan *civic knowledge* siswa sekolah dasar.

Tahap *Analysis* dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran materi hak dan kewajiban. Tahap *Design* meliputi penyusunan alur cerita, penyusunan materi, pembuatan ilustrasi, desain tampilan

media, serta penyusunan instrumen penelitian. Selanjutnya, pada tahap *Development*, media dikembangkan menggunakan platform *Book Creator* kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebelum direvisi sesuai saran validator. Tahap *Implementation* dilakukan melalui uji coba terbatas kepada peserta didik kelas IV menggunakan pembelajaran berbantuan media buku cerita digital. Tahap terakhir, yaitu *Evaluation*, bertujuan untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media berdasarkan hasil validasi, respons pengguna, dan peningkatan *civic knowledge* peserta didik.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Observasi dan wawancara digunakan untuk memperoleh data analisis kebutuhan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mendukung proses penelitian. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli serta respons guru dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan. Tes berupa *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengukur peningkatan *civic knowledge* peserta didik setelah menggunakan media buku cerita digital.

Data hasil validasi ahli serta respons guru dan peserta didik dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase untuk menentukan kategori kelayakan dan kepraktisan media. Sementara itu, efektivitas media dianalisis melalui hasil *pretest* dan *posttest* menggunakan uji normalitas, uji Wilcoxon, dan perhitungan *N-Gain* untuk mengetahui tingkat peningkatan *civic knowledge* peserta didik setelah implementasi media pembelajaran.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media buku cerita digital berbasis *Book Creator* pada materi hak dan kewajiban untuk meningkatkan *civic knowledge* siswa kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap *analysis* diawali dengan observasi dan wawancara kepada guru kelas IV untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila masih didominasi penggunaan buku paket dan metode ceramah sehingga

peserta didik mengalami kesulitan memahami konsep hak dan kewajiban secara kontekstual. Selain itu, media pembelajaran digital yang digunakan masih terbatas sehingga pembelajaran belum mampu memfasilitasi peningkatan *civic knowledge* secara optimal.

Tahap *design* dilakukan dengan menyusun alur cerita, materi pembelajaran, ilustrasi, desain antarmuka, serta instrumen penelitian. Media dirancang menggunakan platform *Book Creator* dengan mengintegrasikan teks, gambar, audio narasi, video pembelajaran, dan kuis interaktif sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik. Selanjutnya, pada tahap *development*, media dikembangkan sesuai rancangan kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebelum direvisi berdasarkan masukan validator. Tahap *implementation* dilaksanakan kepada 22 siswa kelas IV SDN Percobaan untuk mengetahui kepraktisan dan efektivitas media. Tahap terakhir, yaitu *evaluation*, dilakukan dengan mengevaluasi seluruh proses pengembangan berdasarkan hasil validasi, respons pengguna, dan peningkatan *civic knowledge* peserta didik.

Kelayakan Media

Kelayakan media ditentukan melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media memperoleh kategori sangat layak sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran setelah dilakukan revisi sesuai saran validator.

Tabel 1. Hasil Validasi Media Buku Cerita Digital

Validator	Persentase (%)	Kategori
Ahli Media	93,63	Sangat Layak
Ahli Materi	90,76	Sangat Layak
Ahli Bahasa	86,25	Sangat Layak
Rata-rata	**90,21**	**Sangat Layak**

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, kebahasaan, penyajian, tampilan visual, serta kemudahan penggunaan. Beberapa revisi yang dilakukan meliputi penyempurnaan konsistensi ilustrasi tokoh, perbaikan tata letak, penyempurnaan penggunaan bahasa sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar, serta penyesuaian beberapa elemen visual agar lebih komunikatif.

Respons Guru dan Peserta Didik

Kepraktisan media dianalisis berdasarkan angket respons guru dan peserta didik setelah implementasi

pembelajaran. Guru memberikan penilaian sebesar 94,28% dengan kategori sangat baik, sedangkan respons peserta didik memperoleh persentase 88,57% dengan kategori sangat baik.

Tabel 2. Respons Pengguna terhadap Media Buku Cerita Digital

Responden	Persentase (%)	Kategori
Guru	94,28	Sangat Baik
Peserta Didik	88,57	Sangat Baik

Guru menilai bahwa media mampu membantu menjelaskan materi hak dan kewajiban secara lebih konkret serta meningkatkan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran. Sementara itu, peserta didik memberikan respons positif terhadap tampilan ilustrasi, audio narasi, kemudahan penggunaan, serta aktivitas interaktif yang terdapat dalam media sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Efektivitas Media Buku Cerita Digital

Efektivitas media buku cerita digital dianalisis berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada 22 peserta didik kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan media. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, data terlebih dahulu dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk*. Hasil uji menunjukkan bahwa data *pretest* dan *posttest* tidak berdistribusi normal (Sig. < 0,05), sehingga pengujian hipotesis dilanjutkan menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test.

Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai signifikansi (*Asymp. Sig. (2-tailed)*) sebesar 0,000 (<0,05). Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian, penggunaan media buku cerita digital berbasis *Book Creator* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *civic knowledge* peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Selanjutnya, peningkatan hasil belajar dianalisis menggunakan perhitungan *Normalized Gain* (*N-Gain*). Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai rata-rata *N-Gain* berada pada kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan *civic knowledge* peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan buku cerita digital.

Tabel 3. Hasil Analisis Efektivitas Media

Analisis	Hasil		Keterangan
Uji Normalitas (*Shapiro-Wilk*)	Sig. 0,05	<	Data tidak berdistribusi normal
Uji Wilcoxon	Sig. 0,000	=	Terdapat perbedaan signifikan
N-Gain	Kategori Tinggi		Media efektif

Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan buku cerita digital mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai konsep hak dan kewajiban secara lebih optimal dibandingkan sebelum penggunaan media.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku cerita digital berbasis *Book Creator* yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Tingginya nilai validasi menunjukkan bahwa media telah memenuhi aspek isi, kebahasaan, penyajian, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan. Proses revisi yang dilakukan berdasarkan masukan para validator turut berkontribusi terhadap penyempurnaan kualitas media sehingga produk yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan model ADDIE yang menekankan pentingnya proses evaluasi dan revisi pada setiap tahapan pengembangan agar menghasilkan produk pembelajaran yang berkualitas.

Respons guru dan peserta didik yang berada pada kategori sangat baik menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi. Guru menilai media mampu mempermudah penyampaian materi karena konsep hak dan kewajiban disajikan melalui cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Di sisi lain, peserta didik merasa lebih tertarik mengikuti pembelajaran karena media memadukan ilustrasi, audio narasi, video, dan kuis interaktif dalam satu platform. Temuan tersebut mendukung pendapat Mayer (2020) bahwa kombinasi berbagai unsur multimedia mampu membantu peserta didik memproses informasi melalui saluran visual dan verbal secara bersamaan sehingga meningkatkan pemahaman konsep. Selain itu, penggunaan narasi digital juga memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna karena peserta didik dapat menghubungkan materi

dengan pengalaman nyata yang mereka alami.

Efektivitas media ditunjukkan melalui adanya peningkatan *civic knowledge* setelah implementasi media pembelajaran. Hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000 mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media. Hasil tersebut diperkuat oleh nilai *N-Gain* yang berada pada kategori tinggi, sehingga media yang dikembangkan terbukti efektif meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai hak dan kewajiban. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penyajian materi melalui buku cerita digital tidak hanya membantu peserta didik memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mendorong mereka mengaitkan konsep tersebut dengan situasi kehidupan sehari-hari.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui perpaduan teks, gambar, dan audio yang saling melengkapi (Mayer, 2020). Selain itu, teori konstruktivisme Vygotsky menjelaskan bahwa pengetahuan dibangun melalui interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar yang bermakna. Buku cerita digital memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengonstruksi pemahaman mengenai hak dan kewajiban melalui ilustrasi, cerita kontekstual, serta aktivitas interaktif yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, media tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mendukung pembentukan *civic knowledge* sebagai salah satu kompetensi utama dalam Pendidikan Pancasila.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media buku cerita digital berbasis *Book Creator* memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi hak dan kewajiban di kelas IV sekolah dasar. Pengembangan media ini memberikan alternatif inovasi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan teknologi digital dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik,

kontekstual, dan berpusat pada peserta didik.

D. Kesimpulan

Penelitian ini berhasil mengembangkan media buku cerita digital berbasis *Book Creator* pada materi hak dan kewajiban untuk meningkatkan *civic knowledge* siswa kelas IV sekolah dasar melalui model pengembangan ADDIE. Hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, respons guru dan peserta didik berada pada kategori sangat baik, yang menunjukkan bahwa media memiliki tingkat kepraktisan yang tinggi dan mampu mendukung proses pembelajaran secara efektif.

Hasil pengujian efektivitas menunjukkan bahwa penggunaan media buku cerita digital memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan *civic knowledge* peserta didik. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil uji Wilcoxon yang menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*, serta hasil analisis *N-Gain* yang berada pada kategori tinggi. Dengan demikian, media buku cerita digital berbasis *Book Creator* dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik, kontekstual, dan interaktif sehingga mendukung peningkatan pemahaman peserta didik mengenai hak dan kewajiban.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru memanfaatkan media buku cerita digital sebagai salah satu inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan media pada materi atau jenjang pendidikan yang berbeda, melibatkan jumlah subjek yang lebih luas, serta mengintegrasikan fitur interaktif yang lebih beragam agar efektivitas media dapat dikaji secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. New York, NY: Springer.

Hake, R. R. (1999). *Analyzing change/gain scores*. Woodland Hills, CA: Indiana University.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

(2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila fase A–F pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). New York, NY: Cambridge University Press.

Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York, NY: Basic Books.

Robin, B. R. (2016). The power of digital storytelling to support teaching and learning. *Digital Education Review, 30*, 17–29.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Bandung: Alfabeta.

Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2014). *Model penelitian pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Winataputra, U. S. (2015). *Pendidikan kewarganegaraan: Refleksi historis-epistemologis dan rekonstruksi untuk masa depan*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.