

Analisis Media Powtoon dalam Menanamkan Kedisiplinan pada Peserta Didik Kelas 2 SDN Jaticempaka IV

Aulia Rachma Dinayanti^{1*}, Herlina Usman¹, Mahmud Yunus¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Jl. Taman Setia Budi I No.2 2, RT.2/RW.2, Kuningan, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12910

*Corresponding Author: auliarachmadinayantii@gmail.com

Article History

Received : June 16th, 2025

Revised : July 17th, 2025

Accepted : August 15th, 2025

Abstract: Kedisiplinan merupakan salah satu aspek penting dalam pendidikan karakter yang perlu ditanamkan sejak dini pada peserta didik sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas media animasi digital Powtoon dalam menanamkan kedisiplinan pada peserta didik kelas II SDN Jaticempaka IV. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara kepada guru serta penyebaran kuesioner kepada peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media konvensional seperti buku cetak cenderung membuat peserta didik kurang antusias, sedangkan media visual interaktif berbasis animasi mampu meningkatkan minat belajar, keterlibatan, serta pemahaman mereka terhadap nilai-nilai kedisiplinan. Guru juga menyatakan kesediaannya untuk menggunakan *Powtoon* sebagai alternatif media pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media *Powtoon* efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran karakter, khususnya dalam menanamkan nilai kedisiplinan secara menarik, kontekstual, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital.

Keywords: Kedisiplinan, Media Digital, Pembelajaran Karakter, Peserta Didik Sekolah Dasar, Powtoon

PENDAHULUAN

Kedisiplinan merupakan salah satu aspek karakter yang sangat penting dan harus ditanamkan sejak dini pada peserta didik sekolah dasar. Ditengah tantangan dan kompleksitas pendidikan karakter kedisiplinan yang dihadapi peserta didik sekolah dasar. Kedisiplinan berkontribusi besar terhadap keberhasilan proses belajar dan pembentukan kepribadian yang bertanggung jawab. Seperti yang dijelaskan oleh Thomas Gordon (1996) bahwa disiplin adalah perilaku dan tata tertib yang sesuai dengan peraturan dan ketetapan, atau perilaku yang diperoleh dari pelatihan yang dilakukan secara terus menerus dikehidupan (Lawhon, 1976). Pada era digital saat ini, pembelajaran berbasis teknologi digital sudah sangat diminati peserta didik, Media pembelajaran yang menarik dan kreatif serta melibatkan peserta didik dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar, karena siswa cenderung lebih suka belajar sambil bermain (Amelia et al., 2024). Karena pada dasarnya media pembelajaran itu berfungsi untuk membuat peserta didik menjadi tertarik, antusias dan fokus dalam proses pembelajaran

berlangsung. Dengan itu, Menggunakan media pembelajaran dapat mengubah peran guru, dari yang berpusat ke guru menjadi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik (Belajar et al., 2025). Dengan begitu, media digital seperti *Powtoon* mulai banyak digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, termasuk dalam upaya penanaman karakter peserta didik (Rahmadini et al., 2024). Media animasi seperti *Powtoon* dinilai mampu menarik minat belajar dan menyampaikan pesan moral secara lebih efektif karena memadukan unsur visual, audio, dan narasi dalam satu tayangan interaktif kepada peserta didik (Adibah et al., 2024).

Urgensi dari penelitian ini dipengaruhi oleh kebutuhan untuk memiliki media pembelajaran yang sesuai dengan sifat generasi digital dan efisien dalam menanamkan nilai-nilai karakter moral seperti kedisiplinan. Saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis digital telah menjadi hal baru atau tren yang berkembang pesat dalam dunia Pendidikan terutama sekolah dasar (Pradina et al., 2022). Media seperti *Powtoon*, yang menggabungkan unsur dari visual, audio, dan narasi dalam bentuk animasi, diyakini mampu meningkatkan atensi dan minat belajar peserta didik, sekaligus dapat

menyampaikan pesan moral secara efektif (Amelia et al., 2024). Beberapa penelitian terdahulu telah membahas penggunaan *Powtoon* dalam konteks pembelajaran tematik maupun pendidikan karakter. Namun, masih sedikit yang meneliti secara mendalam mengenai kegunaan media pembelajaran ini dalam menanamkan kedisiplinan, khususnya untuk peserta didik kelas II di tingkat sekolah (Nisa Maghfiroh et al., 2024). Meskipun sejumlah penelitian sebelumnya telah membahas pengembangan media *Powtoon* dalam konteks pembelajaran pendidikan pancasila (Apriliani et al., 2021). Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap kemajuan media pembelajaran, namun belum berfokus pada konteks peserta didik pada usia dini di tingkat sekolah dasar, khususnya dalam hal perilaku disiplin dalam kehidupan sehari-hari. Kedua penelitian ini memberikan sumbangan bagi kemajuan media pengajaran, tetapi belum berfokus pada konteks peserta didik di usia dini di tingkat sekolah dasar, terutama dalam hal perilaku disiplin dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini berfungsi untuk mendukung dan melengkapi penelitian sebelumnya dengan perhatian yang lebih terfokus, khususnya pada peserta didik kelas II sekolah dasar yang masih berada pada fase awal perkembangan moral (Istifazah, 2020). Oleh karena itu, media pembelajaran visual dan naratif seperti *Powtoon* dinilai sangat relevan, karena dapat menyampaikan pesan moral dengan cara yang konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh anak-anak yang masih dalam usia dini (Rianti & Mustika, 2023). Dengan begitu, media *Powtoon* berfungsi sebagai alat bantu yang memperkuat fungsi guru dalam menyampaikan pesan moral dan nilai-nilai karakter melalui metode yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan gaya belajar anak (Miftah Nurul Annisa, 2020). Karena pada dasarnya mata pelajaran pendidikan pancasila sebagai pendidikan karakter bertujuan untuk menciptakan peserta didik agar memiliki akhlak yang baik, budi pekerti yang luhur, bermoral dan taat pada aturan sehingga nantinya anak memiliki kepribadian yang berkualitas sesuai dengan apa yang diharapkan (Bhughe, 2022).

Dengan mengacu pada konteks tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menilai sejauh mana keberhasilan penerapan media *Powtoon* dalam menanamkan kedisiplinan pada siswa kelas II SDN Jaticempaka IV. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menilai kemampuan

media ini dalam membantu guru dalam menyampaikan pesan-pesan tentang kedisiplinan, serta pengaruhnya terhadap perubahan sikap dan perilaku peserta didik di dalam kelas. Penelitian ini berperan penting dalam memperdalam pemahaman tentang bagaimana media digital seperti *Powtoon* dapat digunakan secara efisien oleh guru dalam menanamkan nilai-nilai karakter, terutama disiplin, melalui pendekatan visual yang relevan dan menarik. Dengan berfokus pada perilaku peserta didik yang sebenarnya di dalam kelas, pendekatan ini diharapkan dapat mengurangi kesenjangan antara desain kurikulum dan implementasi di lapangan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi para guru dalam mengembangkan media pembelajaran dengan berfokus pada kurikulum, dan para pengambil kebijakan dalam merancang metode pembelajaran karakter yang lebih efektif, praktis, dan berfokus pada pembentukan karakter sejak dini.

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yaitu Analysis (Analisis), Design (Desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Model ini dipilih karena menawarkan langkah-langkah sistematis dan terstruktur dalam proses pengembangan media pembelajaran terutama pada media pembelajaran digital (Hasanah Dewi Lestari, 2023). Pada tahap analisis, peneliti mengkaji kebutuhan pembelajaran di kelas II SDN Jaticempaka IV, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Analisis ini difokuskan untuk memahami bagaimana kondisi pembelajaran saat ini, media apa saja yang biasa digunakan oleh guru, serta bagaimana preferensi peserta didik terhadap cara penyampaian materi. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan satu orang guru kelas II dan sepuluh orang peserta didik yang dipilih secara purposive. Wawancara terhadap guru terdiri dari sebelas pertanyaan yang membahas metode pembelajaran yang biasa digunakan, tantangan yang dihadapi, serta harapan terhadap media pembelajaran yang lebih efektif dalam menanamkan nilai kedisiplinan. Sementara itu, wawancara dengan peserta didik terdiri dari tujuh pertanyaan sederhana yang bertujuan untuk mengetahui pengalaman mereka

saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila, minat terhadap media pembelajaran berbasis visual, serta kesulitan mereka dalam menerapkan aturan kedisiplinan di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas II SDN Jaticempaka IV, jumlah total peserta didik adalah 28 orang. Hasil observasi menunjukkan bahwa dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila, guru telah menggunakan media pembelajaran serta Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Selain itu, hasil observasi juga menunjukkan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru masih banyak menggunakan media konvensional berupa buku cetak, sesekali menambahkan tayangan video dari *YouTube* untuk mengurangi kebosanan peserta didik. Guru menyatakan bahwa bahan ajar yang tersedia cukup membantu, tetapi belum sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Dalam praktiknya, peserta didik cenderung kurang bersemangat ketika hanya menggunakan buku cetak, namun terlihat lebih antusias saat ditayangkan media visual seperti video atau animasi. Namun, berdasarkan pengamatan yang

dilakukan, meskipun sudah ada media pembelajaran yang digunakan di kelas, belum tersedia media yang benar-benar mampu menyajikan materi Pancasila dalam bentuk naratif dan kontekstual yang dekat dengan pengalaman hidup peserta didik. Sebagian besar materi disajikan secara informatif dan visual, tetapi belum mengaitkannya dengan alur cerita yang dapat memperkuat pemahaman serta penanaman nilai kedisiplinan secara mendalam.

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari guru kelas II dan sepuluh orang peserta didik, disepakati bahwa pengembangan media pembelajaran digital berbasis *Powtoon* sangat dibutuhkan. Guru menyatakan media ini dapat menjadi alternatif baru untuk menyampaikan pesan moral secara lebih menarik, sementara peserta didik menilai bahwa animasi *Powtoon* membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara dengan guru dan peserta didik kelas II SDN Jaticempaka IV tentang kebutuhan dan pendapat mereka tentang penggunaan media digital *Powtoon* dalam pembelajaran Pancasila. Media ini dikembangkan mendukung proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Berikut ini disajikan Tabel 1 hasil wawancara guru dan Tabel 2 hasil wawancara peserta didik.

Tabel 1. Hasil Wawancara dengan Guru

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa saja persiapan bahan ajar yang Ibu/Bapak gunakan dalam pembelajaran PKN?	Media cetak seperti buku paket
2.	Menurut bapak/ibu, apakah bahan ajar yang tersedia saat ini sudah sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik dan guru?	Menurut saya cukup membantu
3.	Bagaimana respon peserta didik saat bahan ajar tersebut digunakan dalam pembelajaran?	Mungkin untuk buku cetak peserta didik agak bosan jadi saya tampilkan video youtube agar peserta didik menjadi semangat
4.	Apakah media tersebut mendukung pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila bagaimana contohnya?	Menurut saya cukup, dengan diberi tanya jawab di sesi akhir pembelajaran
5.	Bagaimana cara Ibu/Bapak mengevaluasi efektivitas media tersebut dalam kelas?	Ditinjau dari Pelajaran dan LKPD
6.	Menurut Ibu/Bapak guru, dari banyaknya materi PKN di SD, manakah yang paling sulit dikuasai oleh peserta didik?	Tentang Aturan di sekolah, karena mereka terkadang dalam pembelajaran paham mengenai kedisiplinan, tetapi untuk aksi mereka kurang memperhatikan
7.	Apakah ketika mengajar Pendidikan Pancasila materi tentang yang sudah di sebutkan, Ibu/Bapak guru menggunakan bahan ajar khusus, atau media pembelajaran khusus	Tidak, hanya media cetak
8.	Apakah Ibu/Bapak pernah menggunakan media digital? Kalau ada, sebutkan media apa?	Tidak pernah

9.	Apakah Ibu/Bapak pernah menggunakan web <i>Powtoon</i> ?	Tidak pernah
10.	Jika dikembangkan media digital <i>Powtoon</i> yang dapat membantu jalannya pembelajaran materi Pendidikan pancasila, apakah Ibu/Bapak setuju?	Boleh, makin bagus. Karena saya juga sudah tua jadi kurang mengerti media digital seperti itu
11.	Apakah media digital <i>Powtoon</i> tersebut termasuk bahan ajar yang dibutuhkan oleh guru?	Iya dibutuhkan, terutama saya guru kelas 2 yang peserta didiknya suka dengan visual
12.	Apa harapan Ibu/Bapak terhadap penggunaan media digital <i>Powtoon</i> ke depan?	Semoga kedepannya media ini dapat digunakan dengan baik, saya juga akan belajar untuk mengembangkannya sendiri.

Tabel 2. Hasil Wawancara dengan Peserta Didik

No	Aspek	Pertanyaan	Jawaban
1.	Minat terhadap Media Pembelajaran	Apakah kamu lebih suka belajar menggunakan buku cetak atau media lain seperti video dan gambar interaktif?	Peserta didik lebih tertarik dengan media visual seperti video dan animasi dibandingkan buku cetak.
2.	Keterlibatan dalam Pembelajaran	Bagaimana perasaanmu saat belajar Pendidikan pancasila menggunakan buku paket? Apakah kamu merasa bosan?	Sebagian peserta didik merasa bosan dengan buku cetak dan lebih bersemangat saat menggunakan media digital.
3.	Pemahaman Materi	Bagian dari materi Pendidikan pancasila apa yang paling sulit kamu pahami?	Materi tentang aturan di sekolah sulit diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
4.	Aplikasi dalam Kehidupan Sehari-hari	Apakah kamu merasa kesulitan menerapkan aturan sekolah dalam kehidupan sehari-hari? Jika iya, mengapa?	Peserta didik memahami teori kedisiplinan tetapi kesulitan menerapkannya dalam praktik.
5.	Penggunaan Media Digital	Apakah kamu pernah menggunakan media digital dalam belajar? Jika pernah, sebutkan contoh media yang kamu gunakan!	Sebagian peserta didik pernah menggunakan <i>YouTube</i> untuk memahami materi, tetapi belum terbiasa dengan platform lain seperti <i>Powtoon</i> .
6.	Ketertarikan terhadap Media <i>Powtoon</i>	Jika ada bahan ajar berbasis video animasi seperti <i>Powtoon</i> , apakah kamu tertarik menggunakannya? Mengapa?	Peserta didik tertarik menggunakan <i>Powtoon</i> karena lebih interaktif dan menarik secara visual.
7.	Harapan terhadap Media Pembelajaran	Jika kamu bisa memilih cara belajar yang lebih menarik, seperti menggunakan animasi atau permainan edukatif, apakah kamu ingin mencobanya?	Peserta didik berharap pembelajaran lebih inovatif dengan pendekatan berbasis animasi dan game edukatif.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi di kelas II SDN Jaticempaka IV, pembelajaran Pendidikan Pancasila sudah berjalan dengan cukup baik dengan dukungan media pembelajaran yang tersedia. Guru masih menggunakan buku cetak sebagai bahan ajar utama, ditambah dengan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan sesekali menampilkan video dari *YouTube* untuk menambah variasi dalam proses belajar. Namun, guru menyampaikan bahwa penggunaan media konvensional cenderung membuat peserta didik cepat merasa bosan, sehingga diperlukan media

yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik mereka.

Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa meskipun media cetak dan video singkat cukup membantu, peserta didik kelas rendah sebenarnya lebih mudah tertarik pada media berbasis visual. Guru mengakui bahwa ia belum pernah menggunakan media digital interaktif seperti *Powtoon*, tetapi menyatakan kesediaannya untuk mencoba karena melihat potensi media tersebut dalam meningkatkan perhatian peserta didik. Hal ini sejalan dengan temuan (Apriliani et al.,

2021).yang menyebutkan bahwa media animasi *Powtoon* mampu menumbuhkan tanggung jawab dan karakter positif pada peserta didik sekolah dasar. Wawancara dengan peserta didik juga memperkuat temuan tersebut. Sebagian besar peserta didik menyatakan lebih suka belajar menggunakan media digital dibandingkan buku cetak. Mereka merasa lebih bersemangat ketika menonton video animasi atau gambar bergerak dibandingkan hanya membaca teks. Namun, mereka juga mengaku masih kesulitan dalam menerapkan aturan sekolah dalam kehidupan sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis animasi tidak hanya membantu dalam pemahaman konsep, tetapi juga dapat menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai karakter melalui contoh visual yang konkret. Temuan ini didukung oleh (Pradina et al., 2022) yang menemukan bahwa media *Powtoon* efektif digunakan untuk meningkatkan disiplin belajar pada peserta didik sekolah menengah.

Selain itu, pembelajaran Pendidikan Pancasila yang bersifat abstrak memerlukan strategi khusus agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik kelas rendah. Menurut (Rianti & Mustika, 2023), pendekatan visual dan naratif sangat relevan dengan perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Dengan demikian, penggunaan *Powtoon* yang menggabungkan teks, audio, gambar, dan animasi diyakini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan menyenangkan. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital, khususnya *Powtoon*, berpotensi menjadi solusi untuk mengatasi kebosanan peserta didik terhadap media konvensional. Media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap materi kedisiplinan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Guru dan peserta didik sama-sama menunjukkan sikap positif terhadap pengembangan *Powtoon*, sehingga media ini layak dipertimbangkan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh melalui wawancara dengan guru dan kuisioner kepada peserta didik menunjukkan bahwa penggunaan media digital berbasis animasi seperti *Powtoon* memiliki potensi besar dalam menanamkan disiplin dan meningkatkan

karakter tanggung jawab peserta didik kelas II di SDN Jaticepaka IV. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media konvensional seperti buku cetak saat ini masih dominan digunakan oleh guru, namun peserta didik menunjukkan ketertarikan yang lebih tinggi terhadap media visual dan animasi yang interaktif. Guru dan peserta didik sama-sama menyatakan bahwa media *Powtoon* mampu menyampaikan pesan moral secara lebih menarik dan efektif, serta meningkatkan minat dan pemahaman terhadap materi, terutama yang bersifat abstrak seperti aturan dan kedisiplinan di sekolah. Penelitian ini menjawab pertanyaan utama mengenai kegunaan *Powtoon* dalam pembelajaran karakter dan membuktikan bahwa media ini dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan relevan dengan perkembangan teknologi digital anak usia dini. Temuan ini menunjukkan bahwa untuk meningkatkan efektivitas penanaman nilai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada bapak kepala sekolah dan ibu Maswati selaku guru kelas II SDN Jaticepaka IV yang telah memfasilitasi pelaksanaan penelitian di SDN Jaticepaka IV. Serta kami mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Jakarta serta kepada semua pihak yang terlibat.

REFERENSI

- Adibah, F. N., Hairunnisa, S. N., Purwanto, V. D., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Kajian Literatur Penggunaan Media Flashcard Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(3), 133–144.
- Akbar, W., Aritonang, I. B., & Martina, R. (2022). Penerapan Media Digital Powtoon dalam Pembelajaran PPKn sebagai Metode Pembelajaran Siswa. *Prosiding Pendidikan Dasarendidikan Dasar*, 1, 67–73. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.172>
- Amelia, C. R., Usman, H., & Wardhani, P. A. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi 3D Berbasis Blender Pada Mata Pelajaran Ppkn Di Kelas V. *Jurnal Holistika*, 8(1), 1. <https://doi.org/10.24853/holistika.8.1.1-10>
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata

- Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(2), 291–304.
<https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP/article/view/34133>
- Apriliani, M. A., Maksum, A., Wardhani, P. A., Yuniar, S., & Setyowati, S. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129–145.
<https://doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Belajar, M., Sd, I. B., Mataram, N., Rahmawati, Y., & Hadayana, I. (2025). *Penerapan Media Pembelajaran Gambar Bercerita untuk Meningkatkan*. 10, 1014–1019.
- Bhughe, K. I. (2022). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(2), 113.
<https://doi.org/10.24114/jk.v19i2.36954>
- Hasanah Dewi Lestari, D. R. M. H. U. (2023). Application of the Addie Model in Designing Digital Teaching Materials. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 6(1), 105–109.
<https://doi.org/10.55215/jppguseda.v6i1.7525>
- Istifazah, Z. (2020). *Pendekatan Integratif Guru dan Orang Tua Dalam Pembinaan Moral Anak Usia Dini di TK Khodijah Kota Metro*.
[https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/4405/1/Tesis Zulfa Istifazah OK PDF - Iffa Santika.pdf](https://repository.metrouniv.ac.id/id/eprint/4405/1/Tesis%20Zulfa%20Istifazah%20OK%20PDF%20Iffa%20Santika.pdf)
- Lawhon, D. (1976). Instructional development for training teachers of exceptional children: A sourcebook. *Journal of School Psychology*, 14(1), 75.
[https://doi.org/10.1016/0022-4405\(76\)90066-2](https://doi.org/10.1016/0022-4405(76)90066-2)
- Miftah Nurul Annisa, A. W. (2020). Miftah Nurul Annisa, A. W. (2020). Pentingnya Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar di Zaman Serba Digital. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 35–48.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Pentingnya Pendidikan Karakter pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(1), 35–48.
<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nisa Maghfiroh, A., Muhammad Ferelien El Hilaly Daksana, & Nikhlatus Salma, S. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 4(1), 55–64.
<https://doi.org/10.29303/griya.v4i1.429>
- Pradina, M., Wardah, A., & Aminah, A. (2022). Pengembangan Media Video Powtoon Sebagai Layanan Informasi Untuk Disiplin Belajar Siswa Smp Di Banjarbaru. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur : Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(3), 1.
<https://doi.org/10.31602/jmbkan.v8i3.3313>
- Rahmadini, E., Muzaffar, I. R., Nurbe, M. C., Marini, A., & Yunus, M. (2024). Penerapan Pendekatan Proses pada Pembelajaran IPS di Kelas 5 SD. *Cendekia Pendidikan*, 9(9), 50–54.
<https://doi.org/10.9644/sindoro.v3i9.252>
- Rianti, E., & Mustika, D. (2023). Peran Guru dalam Pembinaan Karakter Disiplin Peserta Didik. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 360–373.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.325>