

Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital Berbasis Karakter untuk Pembelajaran Bahasa Jawa Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar

Ika Rahayu Yadita ✉, Universitas PGRI Madiun

Cerianing Putri Pratiwi, Universitas PGRI Madiun

Heny Kusuma Widyaningrum, Universitas PGRI Madiun

✉ ikarahayuyadita1997@gmail.com

Abstract: This study aims to determine 1) the condition of LKPD and the needs of LKPD in elementary schools, and 2) the development of LKPD for character-based skills in learning Javanese. The Brog and Gall model is used in research and development processes (for example, research and information gathering, planning, initial product development, initial field tests, major product revisions, key field tests, final product revisions, dissemination, and so on. The development model used by researchers experienced changes in various fields such as research and data collection, planning, product design, final product improvement, and product validation. The participants in this study were 25 grade IV students at SD Negeri 02 Pandean in Madiun City. The results showed that 1) the media developed in the form of digital worksheets for grade IV students following the Brog-and-Gall model, and 2) the media developed is very useful.

Keywords: Digital LKPD, Character Based, Javanese Language, Elementary School

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui, 1) keadaan LKPD dan kebutuhan LKPD di sekolah dasar, dan 2) pengembangan LKPD untuk keterampilan berbasis karakter dalam pembelajaran bahasa Jawa. Model Brog and Gall digunakan dalam proses penelitian dan pengembangan (misalnya, penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji lapangan awal, revisi produk utama, uji lapangan utama, revisi produk akhir, diseminasi, dan sebagainya. Model pengembangan yang digunakan peneliti mengalami perubahan di berbagai bidang seperti penelitian dan pengumpulan data, perencanaan, desain produk, penyempurnaan produk akhir, dan validasi produk. Partisipan dalam penelitian ini adalah 25 siswa kelas IV SD Negeri 02 Pandean di Kota Madiun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1) media yang dikembangkan berupa LKPD digital untuk siswa kelas IV mengikuti model Brog-and-Gall, dan 2) media yang dikembangkan sangat bermanfaat.

Kata kunci: LKPD Digital, Berbasis Karakter, Bahasa Jawa, Sekolah Dasar



Copyright ©2023 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum diartikan sebagai upaya untuk memajukan perkembangan tubuh, pikiran (*intelektual*), dan karakter (*kekuatan batin, karakter*) anak. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan selama proses pembelajaran akademik dan non akademik dengan tujuan agar peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan, sikap, dan perilakunya. Pendidikan karakter harus dimulai sejak dini dan dimaksimalkan ketika siswa duduk di bangku sekolah dasar. Meskipun manusia memiliki potensi yang baik sejak lahir, namun potensi tersebut perlu terus dipupuk. dan dikembangkan melalui sosialisasi baik dari keluarga, sekolah, maupun masyarakat (Murniyetti, 2016).

Saat ini, lembaga pendidikan berperan penting dalam memperkuat pendidikan karakter melalui berbagai cara dan strategi, seperti kurikulum, manajemen kelas, dan program yang dirancang untuk sekolah. Pendekatan yang diambil untuk mencapai tujuan adalah strategi itu sendiri. Pada hakekatnya melalui pelaksanaan program-program yang dikembangkan oleh sekolah untuk penguatan pendidikan karakter bagi peserta didik dapat terbentuk karakter siswa. Pengembangan karakter pada siswa sekolah dasar dapat difasilitasi dengan pendidikan karakter yang konsisten dari keluarga, sekolah, dan masyarakat setempat (Sujatmiko et al., 2019).

Pembiasaan adalah pengulangan yang disengaja dari suatu tindakan sehingga mengambil kehidupannya sendiri. Karena nilai adalah penentuan kualitas untuk hal-hal yang menyangkut aspirasi atau kepentingan tertentu, maka kebiasaan akan cepat menimbulkan internalisasi nilai. Bahasa utama pergaulan sehari-hari masyarakat Jawa adalah bahasa Jawa. Banyak ungkapan atau ajaran praktis yang terdapat dalam bahasa dan sastra Jawa, yang dapat dijadikan sebagai sumber dalam membina dan mencerdaskan masyarakat serta ikut membentuk kepribadian bangsa, antara lain manfaat bahasa Jawa yang memungkinkannya bertahan dan berkembang di masyarakat sehingga budaya dan bahasa merupakan dua faktor yang saling berkaitan termasuk nilai moral dan etikanya. Bahasa Jawa terdapat beberapa tingkatan yaitu ngoko (kasar), madya (biasa) dan krama (halus). Dalam upaya menghidupkan bahasa Jawa (Handayani & Hangestiningasih, 2018).

Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Digital adalah perangkat pembelajaran digital sebagai latihan pengembangan aspek kognitif peserta didik melalui pengembangan pembelajaran dalam bentuk eksperimen. LKPD Digital digunakan sebagai sarana belajar mengajar di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. LKPD Digital yang dikemas dengan media akan lebih jelas dan menarik bagi peserta didik. LKPD Digital juga mampu menyajikan materi yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik, serta memotivasi peserta didik untuk berinteraksi secara fisik dan emosional (Khotimah et al., 2017).

Media digital adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi dan informasi dengan media berbasis digital dalam berbagai konteks, khususnya dalam kegiatan pendidikan. (Jannah & Atmojo, 2022) kemajuan keahlian media digital di kelas diantisipasi untuk meningkatkan pengembangan keterampilan siswa dan mempersiapkan mereka untuk memenuhi kebutuhan kontemporer. Karena anak sekolah dasar saat ini sudah dapat mengoperasikan teknologi handphone dalam kegiatan sehari-harinya, maka sekolah dasar kelas atas memungkinkan siswanya untuk berpartisipasi aktif dalam menggunakan perangkat/media teknologi dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar (Jannah & Atmojo, 2022). Akibatnya, pendidik dapat memanfaatkan kesempatan ini untuk mendidik siswa bagaimana menggunakan teknologi untuk membantu pembelajaran mereka.

Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan secara signifikan dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media dapat membantu guru dalam membuat informasi yang abstrak menjadi lebih konkrit sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya. Bidang pendidikan selalu berkembang, terutama untuk mengembangkan sumber belajar yang menarik, interaktif, dan menyeluruh. Untuk meningkatkan standar pendidikan, sekolah menggunakan LKPD Digital sebagai sarana belajar mengajar. Siswa akan menemukan LKPD Digital yang dikemas dengan media menjadi lebih jelas dan menarik (Khotimah et al., 2020).

METODE

Metode R&D adalah teknik penelitian yang diterapkan pada penciptaan produk tertentu. Model pengembangan versi Borg and Gall digunakan dalam penelitian R&D ini. Proses pembuatan dan validasi produk pendidikan disebut model pengembangan Brog and Gall mengembangkan 10 (*Research and Information collecting, Planning, Develop preliminary firm of product, Preliminary field testing, Main product revision, Main filed testing, Operasional product revision, Operasional filed testing, Final product revision, Dissemination and implementation*). Langkah dalam mengembangkan model menurut (Sri Haryati, 2012). Dalam penelitian ini, dapat dibuat menjadi lebih sederhana tanpa mengurangi kualitas produk. Adapun modifikasi model pengembangan Brog and Gall, yaitu:

1. Penelitian dan Pengumpulan data
Penelitian berangkat dari adanya potensi atau masalah mengenai LKPD digital berbasis karakter sebagai media pembelajaran bahasa Jawa. Potensi dan masalah yang dikemukakan menunjukkan data factual yang sesuai dengan pengalaman. Data tentang potensi dan masalah dapat diperoleh melalui hasil penelitian orang lain.
2. Perencanaan
Setelah potensi dan masalah telah ditemukan, maka langkah selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk merancang produk untuk mengatasi masalah yang dihadapi.
3. Desain produk
Pada tahap ini, peneliti melakukan desain produk. Produk yang didesain harus spesifik dan lengkap. Dalam penelitian ini, produk yang akan dikembangkan berupa media LKPD digital berbasis teknologi mengacu pada pembelajaran bahasa Jawa. Peneliti menggunakan aplikasi worksheets sebagai media LKPD digital untuk produk yang akan dikembangkan.
4. Penyempurnaan produk akhir
Setelah melakukan desain produk dan mendapat hasil revisi produk, maka langkah selanjutnya yaitu menyempurnakan produk akhir. Sehingga mendapat produk akhir yang layak dipublikasikan atau dimanfaatkan oleh banyak orang.
5. Validasi produk
Tahap selanjutnya validasi produk, produk yang telah didesain akan dilakukan validasi oleh ahli media yang akan melakukan pengecekan bahwa produk yang dihasilkan sudah melalui tahap penyempurnaan produk dan dapat dilakukan penelitian.

Subyek pada penelitian ini adalah LKPD digital berbasis Karakter. LKPD ini perlu diuji untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisannya sehingga dianggap layak untuk digunakan. Oleh karena itu perlu dilakukan uji coba. Untuk mengetahui tingkat kelayakan LKPD.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan jenis kuesioner, yaitu kuesioner validasi ahli dan kuesioner kepraktisan. Kuesioner validasi akan diberikan kepada ahli media, dan ahli bahasa. Sedangkan kuesioner kepraktisan produk akan diberikan kepada guru kelas IV dan siswa kelas V di kelas yang sama.

Hasil penelitian angket validasi ahli dengan likert. Menurut (Pranatawijaya et al., 2019), skala likert digunakan untuk mengukur persepsi, sikap atau pendapat seseorang yang terjadi.

TABEL 1. Interpretasi Hasil Analisis

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat tidak setuju
61% - 80%	Tidak setuju
41% - 60%	Kurang setuju
21% - 40%	Setuju
0% - 20%	Sangat setuju

Setelah diperoleh hasil dari penilaian ahli pada media LKPD digital selanjutnya data tersebut di lakukan penghitungan untuk mengetahui presentase yang di dapat. Nilai validitas isi yang diperoleh mencerminkan keseluruhan butir tes yang dihasilkan. Rumus untuk presentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

P = kerangka presentase

f = jumlah skor yang diperoleh

N = skor maksimal

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini berupa LKPD Digital berbasis karakter pada materi bahasa Jawa kelas IV sekolah dasar. Tujuan dari pengembangan ini untuk mengetahui kondisi LKPD dan kebutuhan LKPD di Sekolah Dasar. Mengetahui perkembangan LKPD terhadap kemampuan berbasis karakter pembelajaran bahasa Jawa.

Berdasarkan hasil identifikasi, diperoleh beberapa informasi antara lain masalah media pembelajaran. Sebagian siswa masih kesulitan mengerjakan LKPD secara manual. Siswa sering mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru secara manual sehingga dalam pengerjaan LKPD terdapat banyak coretan secara berulang yang mengakibatkan kertas mudah sobek. dari kegiatan observasi dapat disimpulkan yaitu dalam pengerjaan LKPD guru belum menggunakan media yang memudahkan dalam proses belajar sehingga materi yang diberikan guru belum sepenuhnya menggunakan LKPD digital.

Peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 02 Pandean dan menemukan kesulitan-kesulitan antara lain penggunaan media dalam pembelajaran. Buku dan video dari YouTube digunakan sebagai media pembelajaran selama prosedur berlangsung. Kesulitan yang ditemukan adalah buku guru, buku siswa, dan LKS yang digunakan selama proses pembelajaran. Di era digital, media masih bersifat tradisional dan belum memanfaatkan teknologi. Peneliti kemudian akan melakukan analisis

kebutuhan dengan siswa kelas IV. Pelajaran di kelas pada mata pelajaran bahasa Jawa digunakan sebagai penggunaan media pembelajaran oleh guru selama proses pembelajaran. Siswa merasa bosan jika guru dalam proses pembelajaran menggunakan media, sedangkan siswa merasa senang dan lebih memahami materi jika guru dalam proses pembelajaran menggunakan media, khususnya teknologi pembelajaran berbasis media yang dapat berupa suara, video, gambar, teks, dan, tentu saja, banyak warna.

Pengembangan Produk Dengan *Web Liveworksheet*

LKPD digital yang akan dibuat meliputi gambar dan video. Hal ini membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa menurut (A. K. P. Ningrum et al., 2023). LKPD harus disesuaikan dengan pokok bahasan serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. LKPD dapat meningkatkan kenikmatan kegiatan belajar siswa. Lembar Kerja Peserta Didik memuat isi, uraian, proses kerja, dan kegiatan yang harus diselesaikan siswa (Made Candra Wahyudi Putra et al., 2022). LKPD ini memanfaatkan teknologi baru yang diimplementasikan dalam dunia pendidikan karena dapat menghasilkan suara, menampilkan video bahkan menghasilkan pesan suara. LKPD online ini memungkinkan seseorang mengubah lembar kerja tradisional menjadi lembar kerja online interaktif karena peserta didik dapat mengerjakan LKPD secara online dan mengirimkan langsung kepada gurunya.

a. Merancang Produk Awal

Dalam tahap merancang produk awal yang dilakukan yaitu menyusun materi yang akan di berikan kepada peserta didik. Materi yang dijadikan acuan untuk menyusun pembuatan LKPD Digital. Produk awal mendapatkan hasil bagian pembuka produk.

b. Menentukan KD dan Indikator

Tahap awal sebelum materi yaitu menentukan Kopetensi Dasar dan Indikator. Pembelajaran yang dilaksanakan sudah sesuai. Pada halaman awal LKPD digital terdapat judul mata pelajaran yang akan di pelajari oeh siswa kelas IV. Kemudian terdapat identitas siswa nama, kelas, no absen. Mencantumkan tujuan pembelajaran pada LKPD digital agar siswa dan guru mengetahui capaian pembelajaran yang diperoleh. Menentukan kopetensi dasar pada LKPD digital agar materi yang disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Menentukan indikator sebagai pencapaian kopetensi dasar yang dapat dijadikan ukuran untuk mengetahui tercapainya tujuan pembelajaran.

c. Menyusun materi ajar dalam LKPD Digital

Pada tahap ini dilakukan pemilihan materi yang disajikan dalam LKPD Digital. Materi pada LKPD digital berisikan penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari. Pada materi ajar halaman pertama memuat yaitu pengertian puisi menjelaskan yang dimaksud puisi secara garis besar, ciri-ciri puisi yang memuat bait pada setiap bait puisi, dan unsur-unsur instrinsik puisi memuat pemilihan kata pada pembuatan puisi.

Materi yang kedua berisikan jenis-jenis puisi menjelaskan macam-macam puisi yang dapat digunakan sesuai kebutuhan belajar, kaidah puisi yang menjelaskan penggunaan kata yang khas, dan syarat-syarat membaca puisi menjelaskan.

d. Pemilihan video materi

Terdapat video pembelajaran yang sudah disesuaikan dengan tema pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Video pembelajaran memuat materi yang telah disampaikan yang berisi penjelasan materi, menemukan makna kata

dalam puisi, dan cara membaca puisi dalam bahasa Jawa yang benar. Dalam video tersebut memperagakan membaca puisi bahasa Jawa dengan baik dengan begitu siswa dapat mengetahui cara membaca puisi yang baik dengan bahasa Jawa.

e. Latihan Soal

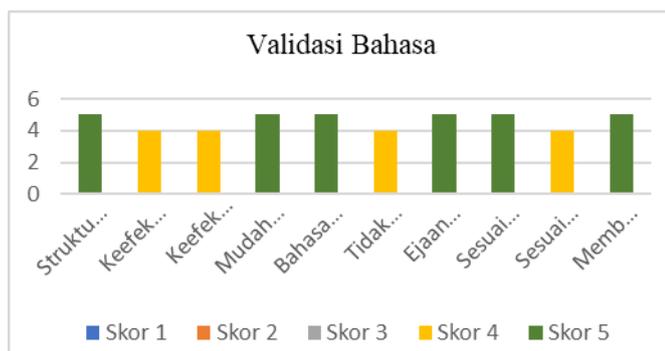
Tahap terakhir terdapat maca-macam soal yang sudah dibuat untuk dikerjakan oleh siswa. Pada lembar selanjutnya terdapat soal cerita yang berjudul “budi pekerti” didalamnya terdapat contoh puisi yang sudah dipersiapkan untuk menjawab soal dibawahnya. Soal yang pertama berisikan pilihan ganda, dan soal yang kedua berisikan mencentag yang benar sesuai dengan perintah. Dalam teks puisi yang diberikan pada soal selain untuk menjawab pertanyaan diharapkan siswa dapat mengambil makna yang terdapat pada puisi tersebut.

Dalam tahap terakhir terdapat muatan soal yang berbeda-beda. Sebelum mengerjakan soal terdapat kalimat perintah yang bertujuan sebagai panduan pengerjaan sial diantaranya sial memasang kata, menentukan jawaban salah atau benar, serta soal uraian.

Uji Coba Lapangan

1. Validasi Ahli Bahasa

Validasi bahasa Jawa dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Madiun yaitu Dr. Endang Sri Maruti, M.Pd. Validasi bahasa bertujuan menilai kelayakan bahasa didalam produk LKPD Digital apakah sudah layak atau belum.

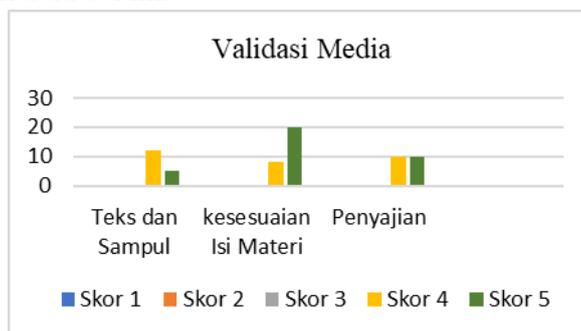


GAMBAR 1. Hasil Validasi Bahasa

Berdasarkan perhitungan data, maka dapat disimpulkan bahwa validasi bahasa oleh ahli bahasa memperoleh presentase 92% dengan kategori “sangat layak”.

2. Validasi Ahli Media

Validasi kelayakan media dilakukan oleh dosen Universitas PGRI Madiun yaitu Ibu Vivi Rulviana, M.Pd. Validasi media bertujuan untuk menilai produk LKPD Digital apakah sudah layak atau belum.

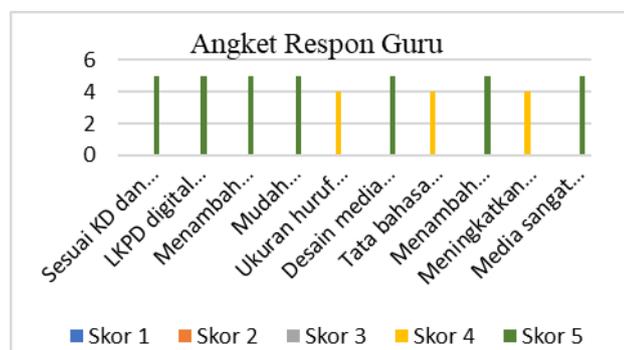


GAMBAR 2. Validasi Media

Validasi media dilakukan dengan mengisi angket berskala 1-5. Berdasarkan perhitungan data, maka dapat disimpulkan bahwa validasi media oleh ahli media memperoleh presentasi 90% dengan kategori “sangat layak”.

3. Angket Respon Guru

Uji coba lapangan melibatkan siswa kelas 3 SD Negeri 02 Pandean yang berjumlah 27 siswa.

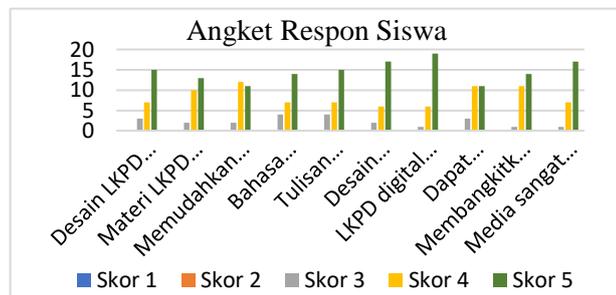


GAMBAR 3. Angket Respon Guru

Uji coba lapangan awal juga dilakukan dengan penilaian guru dan siswa kelas 4 SD Negeri 02 Pandean dengan memperoleh hasil pengitungan dat, maka hasil angket guru memperoleh presentasi 94% dengan kategori “layak”.

4. Angket Respon Siswa

Uji pelaksana lapangan dilakukan dengan memberikan tes kepada siswa. Tes juga digunakan untuk menguji keefektifan media LKPD Digital.



GAMBAR 4. Angket Respon Siswa

Berdasarkan penghitungan data, maka dapat disimpulkan bahwa media LKPD Digital memperoleh presentase 90,9% dengan kategori “sangat setuju “ dan lolos uji coba lapangan.

PEMBAHASAN

Peneliti membahas mengenai pengembangan LKPD digital yang memuat ringkasan materi serta tugas/kegiatan tahun 2023 Volume 10 yang dilakukan oleh Rahayuningsih, S. & Amalia, S.R. dalam jurnal Pendidikan dan pembelajaran dasar yang berjudul “Pengembangan Lembar Kerja Perta Didik (LKPD) Digital Berbasis Etnomatika Ssebagai Penguatan Pendidikan Karakter Peserta Didik Kelas X”. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). eknik pengumpulan data untuk penelitian ini adalah angket/obsesi, observasi, dan dokumentasi. Alat yang digunakan adalah angket

verifikasi struktural, angket verifikasi isi, dan angket umpan balik siswa (praktik). Hasil dari penelitian ini adalah: (1) Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital berbasis etnografi sebagai penguatan pendidikan karakter siswa yang valid digunakan dalam pembelajaran matematika kelas X dengan rata-rata persentase perolehan sebesar 99,09% dengan kategori sangat valid. (2) Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) digital Berbasis Etnografi Untuk Memantapkan Pembentukan Karakter Siswa Sebenarnya Digunakan Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Kelas X Dengan Rata-Rata Angka 85 % Pada Kategori Sangat Praktis (Rahayuningsih & Amalia, 2023).

Peneliti membahas unggahan berbahasa Jawa tahun 2021 Jilid 09 yang dipimpin oleh Nur Nabiilah, S.Pd. dan Heru Subrata, S.Pd., dengan judul "Pengembangan Media Interaktif Artikulasi Alur Cerita 3 Pada Materi Unggah Bahasa Jawa Kelas IV Pembelajaran Bahasa". Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model 4D dengan empat tahapan: definisi, desain, pengembangan, dan implementasi. Hasil validasi ahli media memiliki persentase 93,3% dan dianggap sangat valid, sedangkan hasil validasi ahli materi memiliki persentase 73,3% dan dianggap valid. Hasil penggunaan media diperoleh dari angket dan tanggapan guru dan siswa yang menggunakan media. Hasil angket respon guru pada aspek kepraktisan adalah 100% sangat praktis, dan 91,07% siswa sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan dengan tingkat resonansi siswa terhadap media pembelajaran sebesar 91,42%, menunjukkan bahwa umpan balik sangat dihargai dan media tersebut efektif. Temuan ini menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Articulate Storyline 3 layak, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jawa pada bahasa Indonesia di Kelas IV MI Darunnajah. (Nabiilah & Subrata, 2021).

SIMPULAN

Pendidikan karakter bertujuan untuk meningkatkan keberdayaan pembelajaran di sekolah, sehingga menghasilkan pengembangan budi pekerti luhur dan budi pekerti siswa secara utuh, terpadu dan seimbang sejalan dengan kriteria kompetensi kelulusan. Siswa diharapkan mampu secara mandiri meningkatkan pengetahuan mereka, menerapkan apa yang telah mereka pelajari, memeriksa dan menyerap ide-ide moral mereka, dan menciptakan sentimen mereka sendiri tentang apa artinya menjalani kehidupan yang layak melalui pendidikan karakter.

Penelitian terkait dengan produk yang ditemukan, konstruksi produk berdasarkan hasil, pengujian dan penyesuaian lapangan, untuk menyelesaikan masalah yang ditemukan selama tahap uji coba lapangan. Untuk mengikuti perkembangan zaman, segala sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan dan sistem pendukungnya, seperti media pembelajaran, modul, RPP, dan lain sebagainya, harus senantiasa disesuaikan. Menambah wawasan dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran untuk bekal mengajar dan sebagai informasi untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sudiono, E. (2017). Analisis Kesalahan Dalam Menyelesaikan Soal Matematika Materi Persamaan Garis Lurus Berdasarkan Analisis Newman. *Union: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 5(3), 295-302.

2. Handayani, T., & Hangestiningih, E. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter Melalui Pembiasaan Penggunaan Bahasa Jawa Siswa Di Sd Karangmulyo Yogyakarta. *Trihayu*, 4(3), 259013.
3. Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas Xi. *Jurnal Media Infotama*, 14(1).
4. Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(2), 95-105.
5. Arafik, M., & Rumidjan, R. (2017). Profil Pembelajaran Unggah-Ungguh Bahasa Jawa Di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 25(1), 55-61.
6. Murniyetti, M., Engkizar, E., & Anwar, F. (2016). Pola Pelaksanaan Pendidikan Karakter Terhadap Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(2).
7. Ningsih, T., Zamroni, Z., & Zuchdi, D. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Di Smp Negeri 8 Dan Smp Negeri 9 Purwokerto. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 3(2), 225-236.
8. Renata, R., Kristiawan, M., & Pratami, F. A. R. (2017, December). Perbincangan Pendidikan Karakter. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*, 327-333.
9. Rahmawan Putra, D., & Adhi Nugroho Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Akuntansi Universitas Negeri Yogyakarta, M. (2016). Pengembangan Game Edukatif Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Developing Android Based Educational Game As A Means Of Accounting Learning On Service Company Adjusting Journal Material Oleh. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia: Vol. Xiv* (Issue 1).
10. Kurniawan, D. A., & Piyana, S. O. (2019). E-Modul Etnokonstruktivisme: Implementasi Pada Kelas V Sekolah Dasar Ditinjau Dari Persepsi, Minat Dan Motivasi. *Jtp-Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 165-177.
11. Siti Kusnul Khotimah, A. D. Y. C. I. R. N. (2017). Pengembangan E-Lkpd Matematika Berbasis Penguatan Pendidikan Karakter (Ppk) Kelas V Sd. *Hanafi*, 4(2).
12. Sujatmiko, I. N., Arifin, I., & Sunandar, A. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Di Sd. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 4(8), 1113-1119.
13. Pratiwi, C. P. (2018). Penerapan Media Warek (Wayang Karakter) Untuk Menumbuhkan Nilai Religius Pada Pembelajaran Menyimak Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 8(1), 65-76
14. Pratiwi, V., & Puspitaningtyas, A. R. (2019, November). Pengembangan Inovasi Pembelajaran Audio Sebagai Media Alternatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas 2 Sdn 1 Kilensari Panarukan Situbondo. In *Conference On Innovation And Application Of Science And Technology (Ciastech)* (Vol. 2, No. 1, Pp. 141-150).
15. Haryati, S. (2012). Research And Development (R&D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam Bidang Pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
16. Syarifah, N. D., Suyanti, S., & Widyaningrum, H. K. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wayang Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SDN 04 Madiun Lor. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 985-990.